mobilesport.ch

09 | 2018

LE CIRQUE À L'ÉCOLE

Thème du mois – Sommaire

Corps et esprit à l'unisson 2

Numéros
Clownerie 3
Acrobatie 15
Jonglage – Assiettes chinoises 17
Jonglage – Diabolo 18
Jonglage – Balles 20
Jonglage – Par deux 22

Spectacle
Organisation 23
Numéros 24
Programme 26
Exemple de spectacle 27
Tableau pour le spectacle 28
Indications 29

Catégories

- Tranche d'âge: 4 ans et plus
- Années scolaires: 1H-11H
- Niveaux de progression: débutants et avancés
- Niveaux d'apprentissage: acquérir, appliquer, créer

On admire les prouesses des artistes de cirque dans le chapiteau ou sur le petit écran. Ce vaste domaine offre aussi un riche éventail d'activités pour le cours d'éducation physique. Le thème du mois aborde le cirque sous l'angle pédagogique et s'adresse aux enseignants désireux de proposer à leurs élèves des expériences qui sortent de l'ordinaire.

Le cirque est un monde à part, avec une atmosphère unique qui allie magie, plaisir, émotions, rêves, passion, art et culture. Une véritable école de vie. Alors, qu'attend-on pour lancer un projet «Cirque à l'école»?

Dans ce thème du mois, nous exposons la trame de fond, indiquons les moyens didactiques pertinents, donnons de précieux conseils d'organisation et présentons une série d'exercices pour acquérir quelques techniques de cirque. Les accents sont mis sur la clownerie, l'acrobatie et le jonglage (assiettes, diabolo, balles). Les élèves choisissent librement leur activité pour endosser, par exemple, le rôle d'artiste, d'assistant ou de régisseur.

La diversité du monde circassien permet à chacun de trouver sa place et de s'épanouir dans l'activité. Ce dossier est conçu pour les enseignants qui souhaitent éveiller la curiosité de leurs élèves durant la leçon, pour animer les pauses, dans le cadre de l'enseignement en mouvement ou encore lors d'une semaine thématique. L'objectif peut être la création d'un spectacle de Noël ou de fin d'année qui serait présenté aussi à un public extérieur à l'école.

Patience et persévérance

La première partie du thème du mois présente des contenus pratiques pour différentes disciplines du cirque. De nombreuses répétitions sont nécessaires pour que les exercices acquièrent aussi une dimension esthétique. La constance dans l'effort est donc de mise et il est important de planifier suffisamment de temps pour peaufiner les numéros.

La seconde partie expose l'organisation et la réalisation d'un spectacle. Les conseils pratiques, aides didactiques et explications visent à simplifier le travail des participants. L'exemple de plan pour un spectacle guide idéalement les enseignants et les élèves dans leur projet. Un deuxième exemple montre comment concocter un programme et définit les aspects organisationnels indispensables à la réussite de l'ensemble. Ces considérations conviennent aussi bien aux débutants qu'aux artistes disposant de quelques expériences préalables.

Schweizerische Eidgenossenschaft
Confédération suisse
Confederazione Svizzera
Confederaziun svizra

Office fédéral du sport OFSPO

CORPS ET ESPRIT À L'UNISSON

Les activités de cirque donnent aux élèves l'occasion de s'exprimer différemment; elles combinent mouvement, rythme, magie, art et émotions. Cette constellation d'éléments contribue à faire de cette thématique un précieux outil pédagogique.

La vision du cirque a énormément évolué ces dernières années. Considérées comme un simple divertissement destiné à un public curieux, les activités circassiennes se sont muées en véritables performances artistiques. Elles se composent d'innombrables éléments techniques susceptibles d'éveiller des émotions hors du commun.

Mettre à profit les différences

Le cirque se profile comme un instrument pédagogique privilégié, car il permet de tenir compte des compétences individuelles des élèves, de leurs forces mais aussi de leurs points faibles. Or, ces différences entre les participants contribuent justement à l'équilibre d'un spectacle.

De nombreuses formes de jeu attractives accompagnent les activités du cirque, des jeux qui stimulent les capacités motrices et créatrices des enfants. Le jonglage, la clownerie et l'acrobatie développent trois compétences en particulier: la concentration, l'équilibre et la coopération. De plus, les enfants renforcent leur confiance en soi et en leurs camarades. Les élèves sont invités à agir, à proposer des contenus, à faire des choix. Ils doivent imaginer des situations, les mettre en œuvre et ils peuvent laisser libre cours à leur créativité.

Libre choix de son rôle

La possibilité offerte aux élèves de concevoir un spectacle dans lequel ils se produisent s'avère très motivante et les encourage à donner le meilleur d'eux-mêmes. Chacun choisit le rôle qu'il veut endosser, que ce soit celui d'acrobate, de régisseur, de clown ou d'un assistant. L'important, c'est de vivre des émotions et de se sentir dans la peau d'un vrai protagoniste.

S'immerger, même temporairement dans le monde du cirque, représente une expérience unique qui rapproche corps et esprit, éveille des émotions, favorise l'expression et la créativité des élèves. De plus, en s'engageant dans une activité librement choisie, leur implication est décuplée.

© OFSPO

CLOWNERIE

Les numéros de clown et de slapstick s'appuient sur le langage corporel et sur des pitreries simples telles que culbutes, chutes, etc. En acquérant ces éléments, les élèves apprennent à mieux se connaître eux-mêmes, vainquent leur timidité et travaillent sur leur estime de soi. Ils développent aussi leurs capacités d'improvisation et améliorent leur expression verbale. Les vidéos de cette rubrique sont une application possible des numéros suivants.

PRESENTATION – CLOWNS EN SERIE

SCENE 1

- Les cinq clowns entrent sur la scène par la gauche. La mine sérieuse, ils s'avancent pour présenter leur numéro.
- Le dernier (clown numéro 5), un peu en retard, arrive en courant et découvre soudain le public autour de lui. Il sourit, tout heureux, et salue les spectateurs.
- Entre-temps, les quatre autres ont pris place au centre de la scène.

SCENE 2

- Alors que le clown 5 est toujours occupé à faire signe au public, il se cogne contre le clown 4, qui bouscule le clown 3, qui fait de même avec le clown 2, qui se heurte enfin au clown 1.
- Le clown 1 lève les yeux au ciel et se tourne vers le clown 2 qui s'attend à se faire remonter les bretelles.
- Le clown 1 le réprimande fortement et le menace avec sa main.

Dialogue 1
Clown 1: «Fais donc attention!»

SCENE 3

- Apeuré, le clown 2 met ses mains devant le visage pour se protéger.
- Le clown 1 se tourne vers le public et réajuste ses habits.
- Le clown 2 regarde le clown 3, le gronde à son tour en imitant le clown 1.

© OFSPO

Dialogue 2
Clown 2: «Fais donc attention!»

SCENE 4

- Le clown 3 se protège le visage et imite ensuite les clowns 1 et 2 en rabrouant le clown 4 qui réagit comme les autres vis-à-vis du clown 5.
- Effrayé, le clown 5 se protège le visage avec ses bras, puis il se tourne vers le prochain clown pour le réprimander à son tour.
- Quand il remarque qu'il n'y a personne, il s'adresse au clown 4 pour lui montrer la place vide.

Dialogue 3
Clown 5: «Y a personne ici!»

SCENE 5

- Le clown 4 regarde derrière le clown 5 et constate en effet que la place est vide. Il se tourne alors vers le clown 3 pour l'informer, ce dernier fait de même avec le clown 2 qui transmet enfin au clown 1.

Dialogue 4
Clown 4: «Y a personne ici!»
Clown 3: «Y a personne ici!»
Clown 2: «Y a personne ici!»

SCENE 6

- Le clown 1 se tourne pour informer le suivant, mais quand il voit qu'il n'y a personne, il se rend à l'évidence: il a été abusé par le clown 5. Enervé, il s'avance vers lui, le saisit au collet, le soulève presque du sol et le menace.

Dialogue 5
Clown 1: «Est-ce que tu as fini?»
Clown 5: «Oui, Monsieur!»

SCENE 7

- Le clown 1 revient à sa place et commence la présentation. Les autres clowns se mêlent à la discussion, chacun dans une langue différente.

SCENE 8

- Une fois l'annonce terminée, le clown 1 se tourne pour aller vers la sortie. Comme les autres ne bougent pas, il se heurte au clown 2.
- Très en colère, il le prend par le col et lui intime, ainsi qu'aux autres, de prendre la direction de la sortie. En colonne, ils quittent tous la scène par la gauche.

VARIANTE:
Modifier le nombre de clowns (trois au minimum). Attention: plus il y a de clowns, plus le numéro sera long.

© OFSPO

PRESENTATION – LA FEUILLE MANQUANTE

SCENE 1

- Le clown 1 fait son entrée et rejoint le centre de la scène, persuadé d'être accompagné par le clown 2. Il se tourne vers le public en souriant et tend la main pour prendre la feuille qui décrit le numéro suivant, feuille que devrait lui donner le clown 2.
- Il attend avec le bras tendu, et comme rien ne vient, son sourire se transforme en grimace.
- Quand il se tourne vers le clown 2, il constate que la place est vide.
- Son agacement devient de la colère. Mais soucieux de ne pas perdre la face, il esquisse un sourire en direction du public pour montrer que tout est en ordre.
- Il scrute l'entrée de la scène et voit son camarade, distrait, qui flâne tranquillement sur la piste.
- Avec de grands gestes, il essaie de capter son attention.
- Puis il se retourne vers le public, tout sourire, comme si de rien n'était.

SCENE 2

- Pendant que le clown 2 se rapproche nonchalamment du milieu de la scène, il prend conscience que des spectateurs l'observent et il leur sourit, très content.
- Comme il contemple le public, il ne voit pas le clown 1 et il le bouscule. Ce dernier secoue la tête, énervé, puis il se tourne très lentement vers lui. Le clown 2 le regarde avec crainte, car le clown 1 le menace avec sa main.
- Ensuite, le clown 1 sourit au public et tend son bras pour prendre la feuille sur laquelle est noté le prochain numéro.
- Déconcerté, le clown 2 regarde la main tendue sans comprendre ce que son camarade attend de lui. Puis il pense saisir son intention et lui serre la main en guise de salutation.
- Le clown 1 le regarde et répond dans un premier temps à son salut. Quand il se rend compte de la situation, il retire brusquement sa main et dessine dans l'air un rectangle.

Dialogue 1
Clown 1: «La feuille!»

MATERIEL:
Feuille A4

© OFSPO

SCENE 3

- Enfin, le clown 2 comprend ce que veut son partenaire. Il commence à fouiller dans ses poches. Comme il ne trouve rien, il court derrière les coulisses à la recherche de la fameuse feuille.

SCENE 4

- Le clown 1, gêné vis-à-vis du public, se dandine, les mains dans les poches.
- Puis il essaie de donner le change et sourit au public pour montrer qu'il maîtrise la situation.

SCENE 5

- Le clown 2 revient sur la piste avec une feuille dans les mains.
- Soulagé, le clown 1 prend la feuille et commence à lire.

Dialogue 2

Clown 1: (exemple de texte) «Un kilo de riz: 10 francs; un kilo de patates: 7,50 francs; un kilo d'oranges: 8 francs…»

SCENE 6

- Peu à peu, le clown 1 comprend que quelque chose ne joue pas, mais il continue à lire.

Dialogue 3

Clown 1: «Un kilo de pommes: 17 francs… Non, impossible! Beaucoup trop cher!»

Clown 1: «Mais! Ce n'est pas la feuille avec la présentation!»

Clown 2: «Ah bon! Tu voulais la feuille avec la présentation? Mais dis-le alors!»

© OFSPO

SCENE 7

- Le clown 2 récupère la liste des courses et retourne derrière la scène à la recherche de la bonne feuille.
- Désespéré, le clown 1 s'arrache les cheveux. Puis il se souvient que le public l'observe et il essaie encore une fois de sourire.

SCENE 8

- Le clown 2 revient sur la scène, avec une feuille en main.
- Rassuré, le clown 1 arrache la feuille des mains de son camarade, essaie de la déchiffrer, sans succès. Il ne comprend rien.
- Le clown 2, debout à côté de lui, sourit au public l'air très satisfait.
- Après quelques secondes de silence, il jette un regard inquiet vers son partenaire.
- Le clown 1 le regarde aussi et lui fait comprendre que c'est du charabia.
- Le clown 2 vérifie la feuille, la remet dans le bon sens et la lui redonne.
- Le regard du clown 1 s'éclaire et il commence enfin à lire la présentation.

SCENE 9

- Quand il a terminé son annonce, le clown 1 lève la tête vers le public et tend la feuille à son camarade qui la plie et la met dans sa poche.
- Les deux se mettent en marche pour quitter la scène, mais le clown 2 se trompe de direction et entre en collision avec son camarade.
- C'en est trop pour le clown 1 qui perd définitivement patience. Il saisit le clown 2 par le cou et le traîne vers les coulisses.

© OFSPO

PITRERIE AVEC MASSUES ET BALLES – LE NIGAUD

SCENE 1

- Le clown 1 se promène sur la scène en montrant les trois petites balles qu'il tient dans ses mains.
- Le clown 2 entre à son tour avec trois massues. Distrait par le public, il ne voit pas son camarade et le bouscule.
- Résultat: balles et massues tombent par terre.

SCENE 2

- Les deux clowns se démènent pour ramasser leur matériel, mais dans leur empressement, ils s'emmêlent les bras.
- Ils essaient sans succès de se libérer. Pour finir, ils y parviennent, chacun prenant appui avec sa jambe sur le ventre de l'autre. Mais pas de chance: ils basculent tous deux en arrière.
- Un peu honteux, ils se relèvent immédiatement et ramassent les balles et les massues.

SCENE 3

- Ils remarquent soudain que chacun a pris le matériel de l'autre.
- Sans dire un mot, ils se rapprochent pour faire l'échange.
- Etant donné que leurs deux mains sont occupées, la tâche s'avère difficile. Du coup, un clown se retrouve avec deux balles et une massue, l'autre avec deux massues et une balle.

SCENE 4

- Finalement, ils lancent tout leur matériel sur le sol, déçus de ne pouvoir mener leur projet à bien.
- Le clown 1 décide de ramasser les massues et de les donner au clown 2.
- Il prend la première massue et la lui tend.
- Il fait de même avec la deuxième. Le clown 2 la prend dans son autre main.
- Quand le clown 1 tend la troisième massue, son camarade la prend, mais il en lâche une, car il n'arrive pas à tenir deux objets dans la même main.
- La situation se reproduit quatre ou cinq fois.

MATERIEL:
3 massues, 3 balles de jonglage

© OFSPO

SCENE 5

- Epuisés par ces vains efforts, les deux clowns se reposent pour reprendre des forces. Ils sont très essoufflés.
- Tout à coup, le clown 1 a une idée lumineuse: en gesticulant, il fait comprendre à son camarade qu'il n'a qu'à abandonner les massues et essayer avec les balles.

SCENE 6

- Le même scénario se reproduit avec les balles.

SCENE 7

- Démoralisés par ce nouvel échec, les deux clowns se regardent, fatigués. Ils sont d'accord: cette journée a été vraiment pénible et ils ont hâte de la terminer. Ils se tapent sur l'épaule et se félicitent mutuellement pour tout ce qu'ils ont accompli.
- Contents, ils quittent la scène bras dessus bras dessous, en souriant et saluant le public.

© OFSPO

AVEC TEXTE RÉCITÉ PAR UNE VOIX OFF – LE DOMPTEUR

SCENE 1

- Le clown 1 (dompteur) entre dans le manège, un fouet à la main. Après avoir salué solennellement le public, il se prépare pour son numéro de domptage.
- Posté au milieu de l'arène, il regarde autour de lui, respire profondément et donne le signal pour que l'on ouvre la cage aux lions.
- Avec une tension non dissimulée, il attend l'arrivée des fauves. Rien ne se passe, aucun lion en vue.
- Il jette un œil en direction du public et fait comme si tout était en ordre, que l'arrivée des bêtes sauvages n'était qu'une question de secondes.
- Puis il fouille dans ses poches pour en sortir quelques biscuits qu'il étale sur le sol pour attirer les lions. Mais toujours rien!

SCENE 2

- Entre-temps, le clown 2 s'approche de son collègue par derrière. Il tient une laisse à laquelle pend un collier déchiré.
- Le clown 1 appelle toujours les lions, sans remarquer la présence de son camarade – jusqu'à ce que ce dernier lui tape sur l'épaule.
- Le clown 1 se retourne, le regarde et quitte la scène en criant, visiblement effrayé.

SCENE 3

- Le clown 2 reste là, surpris. Qu'est-ce qui lui a pris? Il voulait juste lui montrer le collier déchiré.
- Il fixe l'endroit où a disparu son camarade, puis il se tourne vers le public, avec de grands yeux étonnés.
- Le clown 1 refait son apparition sur la piste, la traverse en courant et criant avant de disparaître à nouveau.
- Toujours aussi déconcerté, le clown 2 observe le manège.
- Le clown 1 revient encore une fois, courant et hurlant. Il s'arrête brièvement pour reprendre son souffle, salue au passage le public et son partenaire, respire profondément et repart en criant.
- Le clown 2 le suit du regard avant de se tourner vers le public, interloqué.

MATERIEL:
Fouet, collier (cassé), biscuits, costume de lion ou accessoires

© OFSPO

SCENE 4

- Epuisé par ses courses incessantes, le clown 1 fait son retour et s'arrête devant le clown 2 qui peut enfin lui montrer le collier endommagé.
- Le clown 1 saisit le collier et comprend finalement ce que son camarade voulait lui dire, à savoir que le lion s'était échappé.
- Le clown 1 est fâché parce qu'à cause de lui, il s'est ridiculisé devant le public. Il le lui explique avec des mimiques.
- Pendant ce temps, le clown 2 fixe un point derrière le clown 1. Apeuré, il ne dit plus rien et commence à trembler.
- Le clown 1 ne comprend pas l'attitude de son camarade. Il agite les mains devant son visage pour le faire réagir, mais rien ne se passe.

SCENE 5

- Le clown 1 observe attentivement le clown 2 et lui éponge, avec un mouchoir, le front baigné de sueur.
- Toujours tétanisé par la peur, le clown 2 reste les yeux grands ouverts.
- Le clown 1 suit son regard, se tourne lentement et découvre enfin ce qui le terrorise: un lion se tient sur la scène (élève déguisé).
- Le clown 1 regarde le collier dans sa main et comprend avec effroi que le lion vient vers lui!
- Les clowns 1 et 2 se regardent, puis ils se tournent vers le public avant de quitter la piste au pas de course, en lançant des cris de terreur.

© OFSPO

AVEC TEXTE RÉCITÉ PAR UNE VOIX OFF – LE FAUX MAGICIEN

SCENE 1

- Le clown (faux magicien) apparaît sur la scène dans un costume de magicien qu'il a dérobé dans les vestiaires: manteau noir, haut-de-forme sur la tête, baguette magique à la main. Le chapeau, beaucoup trop grand pour lui, cache la moitié de son visage.
- Il avance donc à tâtons. Arrivé au milieu de la piste, il retire son chapeau et découvre le public.
- Tout heureux de se faire passer pour un magicien, il pose son chapeau sur une table, effectue un geste théâtral et extirpe, comme par enchantement, une carotte du haut-de-forme.
- Il la contemple, visiblement très satisfait, avant de la croquer de bon cœur.

SCENE 2

- Le clown reproduit le geste magique avec la baguette pour faire sortir un autre objet du chapeau.
- Il interrompt son mouvement pour scruter le fond du chapeau, mais il n'y trouve rien.
- Il sourit au public et essaie une nouvelle fois, mais rien ne sort du chapeau.
- Incommodé par son manteau beaucoup trop grand, il le retire, visiblement contrarié.
- Il regarde ensuite sa baguette magique, l'agite nerveusement afin qu'elle produise un effet, mais rien ne se passe.
- Il insiste et fixe le bout de la baguette d'où devrait se produire le miracle, la secoue une nouvelle fois énergiquement, mais la magie n'opère toujours pas.

SCENE 3

- A l'autre bout de la scène surgit le vrai magicien à la recherche de son costume. Il découvre l'imposteur gesticulant avec sa baguette magique.
- Alors que le vrai magicien s'apprête à le sermonner, le charlatan réussit à le figer suite à un mouvement de baguette hasardeux.
- Le faux magicien n'est pas conscient de ce qu'il a fait, et il salue la personne qu'il découvre à l'instant devant lui. Le véritable magicien ne peut évidemment pas répondre à son salut.

MATERIEL:
Manteau noir, haut-de-forme, baguette magique, carotte

© OFSPO

- L'imposteur s'excuse de lui avoir emprunté ses habits et accessoires. Il lui recouvre les épaules avec le manteau, lui donne la baguette magique et pose le chapeau sur sa tête.
- Puis il lui montre, un peu agacé, la carotte qu'il avait sortie du chapeau.
- Le vrai magicien étant toujours immobilisé, l'imposteur comprend qu'il a certainement fait une fausse manipulation.
- Il reprend alors la baguette, la secoue en tous sens pour désenvoûter le vrai magicien.

SCENE 4

- Après quelques tentatives infructueuses, le magicien se réveille enfin, mais l'autre ne remarque rien et continue à le regarder avec inquiétude.
- Visiblement très énervé, le magicien se campe derrière le tricheur, les bras croisés.
- Ce dernier se tourne et commence à lui tapoter les joues pour le réveiller.
- Mais il remarque soudain que le magicien a croisé ses bras sur sa poitrine et qu'il le fixe sévèrement.
- Le faux magicien comprend que la situation a changé. Il réfléchit, se gratte la tête et lance des regards inquiets vers le public.
- Puis il se tourne vers le véritable magicien et lui sourit d'un air embarrassé.
- Le magicien sourit en retour mais redevient vite sérieux.
- L'imposteur réalise qu'il a toujours la carotte en main. Il l'examine, regarde son camarade puis le public.
- Il place la carotte dans la bouche du magicien, sourit bêtement, recule de quelques pas, se retourne et quitte la scène en courant.
- Le magicien, très remonté, se lance à sa poursuite.

© OFSPO

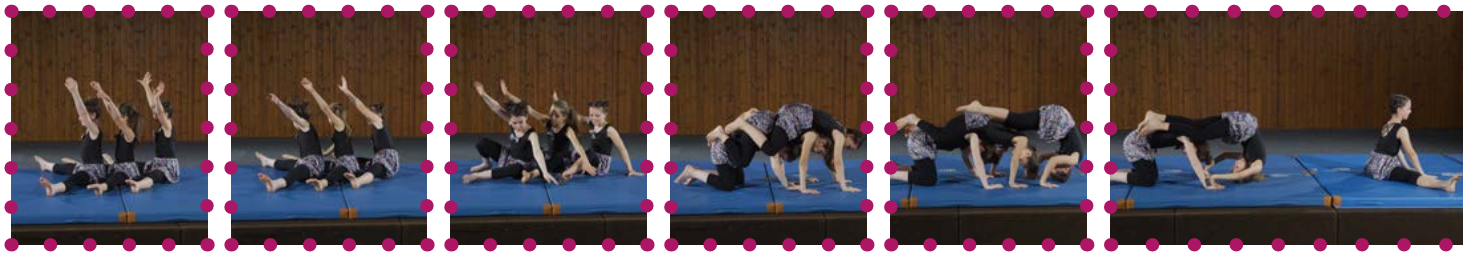
ACROBATIE

Les numéros d'acrobatie sollicitent l'équilibre et permettent aux élèves d'améliorer leur confiance en soi sur les plans moteur et psychique. De plus, chacun apprend à se fier à ses camarades et à mieux les cerner.

Marcher sur les mains

A se tient debout, jambes légèrement écartées. Face à A, B monte à l'appui renversé. A saisit ses cuisses, B fléchit ses genoux et les pose sur les épaules de A. B pose ensuite ses mains sur les pieds de A. Les deux se mettent alors en route.

Dragon



Trois élèves sont assis les uns derrière les autres, jambes écartées, mains sur les cuisses. Au signal, ils tendent les bras vers le haut, se penchent vers la droite pour prendre l'élan, pivotent sur le côté gauche et s'établissent à quatre pattes. Les trois élèves s'appuient sur le sol avec leurs mains, mais seul le premier de la colonne (A) est aussi à genoux. B et C sont à califourchon sur le dos respectivement de A et de B. Le dragon peut désormais se mettre en marche, en avant. Puis, tout le monde s'arrête. C, qui se trouve au-dessus de A et B, effectue une roulade en avant et s'établit jambes écartées, comme au départ. B fait de même, puis c'est au tour de A.

Double roue avant

A est étendu sur le sol, les jambes légèrement fléchies et surélevées. B est debout derrière lui, les pieds près de ses oreilles, le tronc légèrement incliné vers l'avant. Il saisit les chevilles de A qui fait de même avec celles de B. A repose les pieds sur le sol (près de ses fesses) pendant que B se penche lentement vers l'avant. Avec ses bras, il s'appuie sur les pieds de A, rentre la tête sur la poitrine et roule sur le sol. Dans son élan régulé par A, il relève ce dernier qui effectue à son tour une roulade. Le mouvement de la double roue est en marche.

Triple roue avant

Même position de départ que pour la «double roue avant», mais avec trois élèves (ou plus). A est étendu sur le sol. B et C placés l'un à gauche, l'autre à droite de sa tête, saisissent avec leur main intérieure la cheville correspondante de A qui, lui, serre les chevilles intérieures de chacun d'eux. Au signal, B et C se penchent vers l'avant, s'appuient sur le sol avec leur main libre et roulent en avant, jusqu'à ce que A se soulève. A roule à son tour vers l'avant et le mouvement se poursuit.

© OFSPO

Serpent

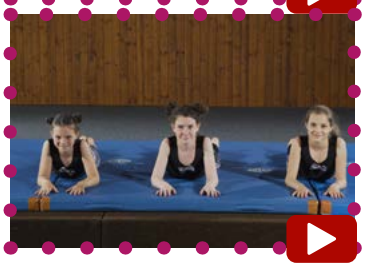
Quelques élèves se tiennent debout les uns derrière les autres, jambes écartées. Chacun passe sa main droite entre ses jambes et prend la main gauche du camarade de derrière. Tout le monde effectue ensuite deux grands pas, puis le premier de la colonne roule sur le dos en attirant ainsi le serpent entier quelques pas vers l'avant, de manière que le prochain roule aussi. Le mouvement se poursuit jusqu'à ce que tout le monde se trouve sur le dos. Ensuite, le dernier de la colonne se relève et remonte la colonne, en écartant les jambes. Les autres se relèvent ainsi sur son passage.

Jonglage humain

Trois élèves sont alignés à une distance respectable les uns des autres. Les deux élèves extérieurs (A, C) regardent vers le milieu (B), B regarde vers C. Au signal, B effectue une roulade en direction de C qui, simultanément, réalise un saut écarté au-dessus de C avant d'enchaîner une roulade vers A. A saute par-dessus B et roule vers C. L'élève initialement au milieu (B) a pivoté entre-temps de 180° afin de pouvoir à nouveau sauter et rouler. Etc.

Variante

- Les trois élèves sont étendus sur le ventre à un mètre les uns des autres. B, qui se trouve au milieu, roule vers C qui se repousse avec les mains et les pieds pour le laisser passer sous lui. C roule vers A qui «saute» pour le laisser passer à son tour et se retrouver ainsi au milieu. B roule vers A, etc.



Salto avant avec appui

A et B se tiennent debout côte à côte, face à C. Ils fléchissent leur bras intérieur pour former une «anse». C prend un petit élan, pose ses bras dans les deux «anses», saute à l'appui et effectue un salto en avant.
Remarque: A et B doivent accompagner le mouvement de C.

Renversement arrière avec partenaire

A et B se tiennent dos à dos, les bras levés à la verticale. B saisit les poignets de A, fléchit légèrement les genoux de manière à placer ses fesses sous celles de A. Il se penche ensuite vers l'avant en tirant les bras de A en direction du sol. A roule sur le dos de B, fléchit ses hanches et effectue un renversement. Les deux se retrouvent à nouveau debout.

© OFSPO

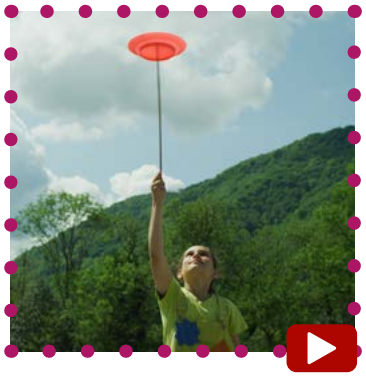
JONGLAGE – ASSIETTES CHINOISES

Cette activité est idéale pour améliorer simultanément la coordination, l'équilibre et la motricité fine.

Technique de base

Première partie: sans assiette

1. Tenir une assiette invisible dans la main.
2. Placer l'index le long de la baguette.
3. Imprimer un petit mouvement circulaire à la pointe de la baguette (env. 15 cm) en activant le poignet.
4. Garder la baguette à la verticale.



Deuxième partie: avec une assiette

1. Même mouvement que l'exercice précédent, placer le rebord de l'assiette sur la pointe de la baguette.
2. Commencer lentement à tourner le poignet, accélérer progressivement.
3. Continuer le mouvement en veillant à toujours toucher la bordure intérieure de l'assiette.
4. Stopper le mouvement du poignet, la baguette se positionne au milieu de l'assiette.

Lancer et passer

Deux élèves se tiennent côte à côte, chacun avec une baguette, A avec une assiette.

1. A fait tourner l'assiette sur la baguette, la lance vers le haut et la rattrape avec la baguette.
2. B prend l'assiette tournante sur sa baguette, la fait passer sous sa jambe.
3. Après quelques secondes, A reprend l'assiette tournante et tend le bras vers le haut. A tient maintenant la baguette en équilibre sur le doigt.
4. B récupère l'assiette avec le doigt et la laisse encore tourner.

Variantes (pour ceux qui maîtrisent la technique de base)

- Faire passer l'assiette sous le bras (si nécessaire, exercer d'abord le mouvement avec la baguette seulement).
- Tenir l'assiette dans une main et jongler avec l'autre (une ou deux balles).
- Tenir plusieurs baguettes dans une main. Un partenaire initie la rotation des assiettes les unes après les autres.
- Faire tourner une assiette sur la baguette et improviser une tâche annexe: roulade avant, arrière, roue, etc.
- Soucoupes volantes: plusieurs élèves sont couchés côte à côte, chacun avec leur baguette. Le premier fait tourner son assiette, puis il la lance au suivant qui fait de même, etc.

© OFSPO

JONGLAGE – DIABOLO

Les élèves apprennent à combiner différents éléments avec le diabolo. Cet accessoire se compose de deux demi-sphères réunies par un axe et de deux baguettes reliées par une ficelle.

Position de base

1. Technique de propulsion la plus simple: poser le diabolo sur le sol, son axe sur la ficelle et le rouler de droite à gauche (pour les droitiers). Pour cela, abaisser la main droite près du sol.
2. Rouler le diabolo d'un côté à l'autre avec la baguette.
3. A la fin du mouvement de roulement, soulever la baguette droite pour transférer l'énergie de la corde au diabolo.
4. Abaisser la main droite et la remonter énergiquement, etc.

Remarque: La main droite (pour les droitiers) dirige le mouvement. L'autre main demeure ferme.

Tête en l'air

Position de base (voir ci-dessus). Ecarter énergiquement les deux baguettes afin de tendre la ficelle et de projeter le diabolo en l'air. Pour le récupérer, la main droite (pour les droitiers) monte à la rencontre du diabolo qui vient se poser sur la ficelle tendue.

Remarque: Réceptionner le diabolo avec un mouvement des baguettes vers le bas.

Ascenseur

Position de base (voir ci-dessus). Accélérer le diabolo et effectuer une boucle avec la main droite (pour les droitiers) autour de l'axe du diabolo. Quand le diabolo tourne très vite, lever la main gauche et faire un tour supplémentaire de baguette autour du diabolo avec la main droite. Puis baisser cette main vers le sol et tendre vigoureusement la corde afin de faire monter le diabolo. Pour stopper l'ascension, défaire la boucle supplémentaire avec la main gauche et poursuivre le mouvement.

© OFSPO

Accélération et équilibre sur la baguette

Position de base (voir page précédente). Effectuer une rotation autour du diabolo avec la main droite (pour les droitiers). Amener la baguette (sens de la longueur) dans l'axe du diabolo et la glisser dessous. Ramener le diabolo sur la ficelle pour revenir au mouvement de base.

Sous la jambe

Position de base (voir page précédente). Lever la jambe gauche (pour les droitiers) et faire passer le diabolo sous la jambe. Rouler le diabolo vers la baguette à gauche et donner une impulsion courte et dynamique avec cette baguette pour le faire sauter par-dessus le genou. A la fin, les baguettes sont ramenées en avant du corps et la ficelle tendue énergiquement. Le diabolo décolle haut et est rattrapé avec la main droite.

Saut à la corde

Que faire pendant que le diabolo est en l'air?

- Sauter à la corde (voir vidéo).
- Effectuer un tour sur soi-même.
- Effectuer une roulade avant.
- Inventer une figure personnelle.

Par deux

Le diabolo se prête bien aux figures effectuées à deux. Quelques idées:

- Les élèves s'échangent le diabolo en tendant la corde pour le faire décoller.
- A et B sont debout côté à côte, A avec un diabolo. Il lance le diabolo à B qui le réceptionne sur la ficelle, le laisse rouler et le relance, etc.
- A et B se tiennent côte à côte, chacun avec un diabolo. A lance le diabolo en hauteur, B fait de même avec une trajectoire plus basse. Les deux réceptionnent le diabolo du camarade, le font rouler et le relancent.
- A, avec son diabolo, se place dans le dos de B. A fait rouler son diabolo puis le lance à B qui essaie de le rattraper sur sa ficelle. Inverser les rôles.

Bon à savoir

- *Grâce au frottement, l'énergie est transmise au diabolo qui se met en mouvement et accélère. Plus un diabolo tourne vite, plus il est stable sur la ficelle. En principe, c'est la main dominante qui donne les petits mouvements rythmiques et énergiques pour faire tourner le diabolo, tandis que l'autre main se contente de le stabiliser et de l'équilibrer.*
- *Important: toujours rester derrière le diabolo, la demi-sphère arrière pointe donc vers le corps. Au besoin, le joueur peut bouger avec le diabolo.*
- *Le secret pour corriger un déséquilibre se trouve dans la pointe des baguettes: pour la position de base, la distance des deux pointes par rapport au corps est identique. Si le diabolo penche vers l'avant ou vers l'arrière, il faut modifier leur position l'une par rapport à l'autre. Les droitiers corrigent la position avec la main droite.*

© OFSPO

JONGLAGE – BALLES

La coordination et la concentration s'avèrent primordiales pour maîtriser les exercices de jonglage. Mais ce n'est pas tout: la vision périphérique et l'ambidextrie sont aussi fortement sollicitées.

Première étape: avec une balle

Qui peut (dix fois):
- Lancer et rattraper sans faute?
- Lancer à une main et rattraper avec cette même main?
- Lancer de la gauche à la droite et inversement?
- Lancer d'une main à l'autre en frappant une fois dans les mains entre chaque lancer (ou se toucher la tête, l'épaule, etc. avec la main qui a lancé)?
- Lancer la balle en la faisant passer sous la jambe?
- Lancer la balle derrière le dos sous le bras?

Variantes
- Lancer la balle derrière le dos par-dessus l'épaule?
- Lancer la balle d'une main à l'autre avec les yeux fermés?
- Lancer la balle de la main gauche à la droite via le mur et la relancer?

Deuxième étape: avec deux balles

Qui peut:
- Jongler avec deux balles dans une main?
- Lancer et rattraper deux balles avec les deux mains (balles lancées simultanément ou en décalage)?

Variante
- Avec une balle dans chaque main, jongler sur le rythme «lancer-lancer-rattraper-rattraper»: lancer la première balle avec la droite (pour les droitiers), la deuxième avec la gauche, rattraper la première avec la main gauche puis la seconde avec la main droite.

Troisième étape: avec trois balles

Les droitiers commencent avec deux balles dans la main droite. Le rythme de jonglage est «lancer- lancer-rattraper-lancer-rattraper-rattraper».
Deux astuces permettent une approche simplifiée:
- **Surface inclinée:** Ouvrir partiellement la porte du local des engins. Faire rouler les balles d'une main à l'autre sur la porte oblique, le mouvement ralenti facilite la tâche.
- **Impact au sol:** Laisser tomber la dernière balle sur le sol, le rythme est donc: «lancer- lancer-rattraper-lancer-rattraper-boum».

Deux-temps

Jongler avec deux balles de la même main. Avec l'autre main, monter et abaisser la troisième balle (en se calquant sur le rythme de la balle extérieure de l'autre main).
Variante
- Lancer la troisième balle en l'air.

© OFSPO

Cascade avec trois balles

1. Commencer avec deux balles (blanche et jaune) dans la main droite et une balle (rouge) dans la main gauche (pour les droitiers).
2. Avec la main droite, lancer la première balle (blanche) vers la gauche avec une trajectoire en cloche.
3. Lorsqu'elle atteint son point le plus haut, lancer vers le haut la balle rouge de la main gauche.
4. Rattraper la balle blanche avec la main gauche.
5. Lancer vers le haut la balle jaune de la main droite.
6. Rattraper la balle rouge avec la droite.
7. Lancer la balle blanche avec la main gauche, dès que la balle jaune est au point le plus haut.
8. Rattraper la balle jaune avec la gauche; la cascade est terminée.

Tunnel

Deux balles dans la main droite, une dans la main gauche (pour les droitiers). Avec la main droite, lancer une des deux balles en l'air en la faisant passer sous la jambe droite levée. La rattraper avec la main gauche (qui tient donc deux balles), et en relancer une par-dessous la jambe gauche. La rattraper avec la main droite et continuer ainsi.

© OFSPO

JONGLAGE – PAR DEUX

Dès que l'on est capable de jongler avec trois balles, le défi consiste à le faire avec un partenaire, une coopération qui requiert beaucoup de patience. Les chutes de balles, nombreuses au début, doivent être accueillies avec le sourire!

Voleur de balles

Par deux face à face, l'espace de jonglage réparti équitablement entre les partenaires.

1. A commence à jongler avec trois balles de différentes couleurs.
2. B regarde son partenaire jongler et choisit la balle qu'il s'apprête à attraper. Quand A lance cette balle de gauche à droite, il la «vole» au point le plus haut de sa trajectoire.
3. B poursuit sa moisson: une fois la première balle en sa possession, il attrape la deuxième, au plus haut point, que A a lancée avec la main gauche. Idem avec la troisième balle.
4. B, avec ses trois balles, effectue la cascade (voir p. 21).
5. Le partenaire décide de reprendre ses balles et il adopte la même méthode que B.

Course-poursuite

S'exercer d'abord à voler les balles de son partenaire (voir ci-dessus).

1. B tend le bras et subtilise au point le plus haut la balle qui se dirige vers la main gauche de A. Cette manœuvre doit se faire sans hésitation.
2. Ensuite, B tend le bras droit et vole la deuxième balle que A a lancée avec la main gauche. La main droite se trouve maintenant devant A.
3. B tient donc une balle dans chaque main. Dès que A lance sa troisième balle, B attend jusqu'à ce qu'elle passe entre les bras. Cette balle devient la première de la cascade (voir p. 21) dès qu'elle est à son point le plus haut. B jongle à son tour.
4. A essaie maintenant de récupérer ses balles en adoptant la même méthode que B.

Coopération

Côte à côte, les partenaires se tiennent par l'épaule. Les mains libres, une gauche et une droite, deviennent les mains d'un nouveau jongleur à deux têtes. Une fois la position adoptée, les partenaires effectuent la cascade (voir p. 21).

Variante

- Peu à peu, amener d'autres objets de jonglage en jeu.

© OFSPO

SPECTACLE – ORGANISATION

Chaque participant tient un rôle bien précis qu'il connaît sur le bout des doigts. Voici un aperçu des différentes casquettes et tâches que l'on retrouve dans toute représentation.

Régisseur

Le régisseur endosse la responsabilité artistique et opérationnelle de l'ensemble. Il (ou elle) dirige et coordonne la préparation et la réalisation du projet. Il sélectionne les exercices pour chaque numéro, cherche les locaux (salle de sport ou de classe), définit les horaires pour les entraînements, organise éventuellement une «avant-première» sur la scène officielle (aula ou salle extérieure à l'école).

Le régisseur règle les problèmes techniques et autres détails en lien avec la préparation et le spectacle. Grâce à lui, les artistes peuvent se concentrer sur leurs prestations. En plus, il dirige les responsables du décor, des costumes, du son, de la lumière. Personnage central, il tient les ficelles, garde toujours la vue d'ensemble et dicte la marche à suivre.

Assistants

Pour assurer un déroulement optimal du spectacle, il est impératif de prévoir des collaborateurs en nombre suffisant: parents, enseignants, amis et connaissances. Le projet s'appuie sur un travail d'équipe qui contribuera à faire émerger une véritable dynamique de groupe. Au fur et à mesure des travaux préparatoires, les participants auront l'impression de devenir une grande famille.

Artistes

Chaque élève choisit une discipline qu'il affectionne ainsi qu'une autre option. Le régisseur décide ensuite qui fait quoi et combien d'enfants feront partie de tel ou tel numéro. Le choix est opéré selon les compétences de l'élève, le nombre de participants dans le numéro et la durée totale du programme (dans l'idéal une heure au maximum).
Remarque: Il est conseillé de former des groupes de différentes tailles en fonction des numéros et des objectifs.

- Avec de petits groupes, l'improvisation et les nouvelles idées sont facilitées.
- Pour les groupes plus importants, c'est l'enseignant qui définit les contenus. Ainsi, tout le monde travaille au même objectif, même s'il est toujours possible de garder une petite part d'improvisation.

Découvrir puis décider

- *Organiser un atelier avec les responsables des différents numéros s'avère très judicieux dans l'optique de les familiariser avec les arts du cirque. Cette rencontre permet aussi de définir les contours du spectacle et d'en préciser les contenus.*
- *Le même principe prévaut pour les élèves. Un ou plusieurs stages d'introduction aux différentes disciplines (env. 30 minutes par thème: acrobatie, jonglage avec balles et assiettes chinoises, diabolo, clownerie, hula hoop, monocycle, etc.) aideront les élèves à découvrir les activités pour lesquelles ils se sentent les plus compétents.*
- *Après ces stages d'introduction, les élèves travaillent dans leurs groupes respectifs.*

© OFSPO

SPECTACLE – NUMÉROS

Un numéro se compose d'une introduction, d'une partie principale et d'un final. L'entrée des artistes, leur placement sur la scène, leur sortie après le numéro sont des éléments centraux qui doivent faire l'objet d'une préparation minutieuse.

Espace pour l'improvisation

Avant de créer un numéro, les enfants ont un peu de temps pour improviser avec les objets et les éléments à disposition. C'est souvent dans ces moments que les meilleures idées émergent. Et si elles se concrétisent, les élèves se sentiront encore plus impliqués dans le projet.

Noter et filmer

Lorsqu'un numéro est terminé, on consigne tous les détails sur papier et/ou on filme la prestation afin de ne rien oublier. En outre, les numéros sont répétés jusqu'à ce qu'ils soient automatisés puis joués devant un public test (camarades de classe, copains, etc.). Eléments à observer: la présentation, les différents personnages, le sourire, le contact avec le public, les entrées et sorties (gauche, droite, de derrière ou des gradins), les changements de costumes, etc.

Répartition des tâches

Chaque élève doit disposer du temps suffisant pour bien exercer et assimiler son rôle. Il doit connaître sa place exacte sur la scène et savoir précisément à quel moment il intervient. Tant que ces éléments ne sont pas clairs règne un certain sentiment d'insécurité chez les artistes qui ne se sentent pas assez préparés. Important aussi: définir qui amène le matériel pour le numéro et comment s'enchaînent les différentes étapes. Cette tâche peut incomber aux élèves ou à des personnes externes (parents, amis, etc.).

Place pour l'entraînement

L'entraînement des numéros nécessite de l'espace en suffisance pour que les élèves puissent tester leurs exercices sans se marcher sur les pieds. Idéalement, chaque groupe dispose d'un espace propre pour s'exercer (sous la surveillance d'une personne responsable).

Thème

Le choix d'un thème pour tout le spectacle facilite la collecte des idées et leur développement. Le cirque est déjà un thème en soi puisqu'il met en scène un grand répertoire de personnages/artistes: équilibristes, jongleurs, acrobates, trapézistes, clowns, etc. Un fil rouge sous forme d'histoire interne au cirque aide à construire la trame du spectacle. Exemple: le directeur recherche un artiste (ou son amoureuse) qui a disparu. Tous les artistes essaient de lui faire retrouver le sourire en lui montrant leurs numéros.
On peut aussi opter pour un thème extérieur au cirque et agencer les numéros en fonction d'un scénario qui lui est propre.

Exemples: Pirates

- Les marins nettoient leur navire avec des mouvements acrobatiques.
- Les jongleurs trouvent un trésor avec de nombreuses pièces (balles) et ils en profitent pour commencer leur numéro de jonglage.
- Les trapézistes jouent avec les tissus qu'ils finissent par hisser au sommet du mât.
- Les diabolos sont des poissons que les pirates essaient de pêcher.
- Le cuisinier du bateau prépare des spécialités de poissons servies sur les assiettes chinoises.

Autres idées de thèmes: «Alice au pays des merveilles», «Le monde enchanté», «Le livre de la jungle», «L'univers», «Le monde animal», «Le monde sous-marin», etc.

Scène

La salle de sport avec son espace et le matériel qu'elle recèle représente l'option la plus simple. Cependant, déplacer le spectacle dans l'aula (avec des gradins par ex.) ou même dans un espace extérieur à l'école (salle communale ou autre) confère une dimension exceptionnelle à l'événement.

© OFSPO

Décor

Il peut faire l'objet d'un projet dans le cadre des travaux manuels et impliquer d'autres classes et enseignants. Les élèves auront du plaisir à peindre par exemple des panneaux de séparation ou des toiles de fond. Attention toutefois à ne pas trop colorer la toile de fond pour éviter de troubler le regard des spectateurs. En choisissant du matériel et des décorations en lien direct avec le thème, on facilite l'entrée du public dans l'histoire. A noter que les ballons de baudruche et les guirlandes ajoutent des touches décoratives à l'ensemble.

Musique

C'est un élément décisif pour chaque numéro! Dans l'idéal, la chorégraphie du numéro doit coller au plus près à la musique. La musique peut aussi contribuer à créer une ambiance spéciale. Dans ce cas, le rythme, le tempo et le genre musical sont cruciaux. La musique sert à souligner et soutenir un numéro. Une erreur dans son choix peut influencer négativement la prestation. C'est pourquoi il ne faut pas hésiter à revoir la copie si elle ne correspond pas à 100 % au numéro.

Les morceaux de musique originaux réservent parfois des surprises. Il est préférable d'opter pour des mélodies sans paroles afin que les mots n'entrent pas en contradiction avec la prestation. Mais si le choix se porte quand même sur une chanson à texte, il est impératif de bien écouter les paroles au préalable.

Les élèves apprécient certainement d'intervenir dans le choix musical, voire d'amener leurs morceaux. Certains jouent peut-être d'un instrument. L'occasion est belle d'intégrer des intermèdes musicaux, soit pour accompagner un numéro, soit pour animer les transitions entre les prestations ou les déplacements de matériel.

Autre possibilité: composer un morceau dans le cadre du cours d'éducation musicale et de français (musique et texte). Cette touche créative renforce le sentiment d'appartenance et apporte une note unique au spectacle.

Costumes

Trois possibilités pour le choix des costumes: les élèves prennent des habits de la maison; ils sélectionnent des accessoires (chapeaux, perruques, etc.); ils s'impliquent dans la création des costumes (cours de couture par exemple).

Habits de la maison

Les élèves fouillent dans les armoires des parents, grands-parents, amis, etc. Attention: choisir des habits qui peuvent être portés sans adaptation ultérieure.

Accessoires

Perruques, lunettes, sacs, foulards, bas, etc. donnent une touche personnelle, surtout s'ils sont plutôt dans les tons clairs et de forme originale. Avec un peu de créativité, les élèves confectionnent leurs accessoires (lunettes et cravates en carton, cheveux avec des sacs en plastiques découpés, etc.). Si cette option est retenue, il est conseillé de choisir des habits uniformes (noirs par exemple) pour mettre en valeur les accessoires.

Création de costumes

Impliquer les autres enseignants dans le cadre du cours d'économie familiale ou de travaux manuels pour confectionner costumes et décor. Ainsi, les élèves peuvent créer les accessoires spécifiques à leur thème.

© OFSPO

SPECTACLE – PROGRAMME

Les propositions suivantes aident à concocter un programme passionnant et fluide qui tiendra le public en haleine du début à la fin.

Ouverture

Le spectacle est lancé par une annonce au micro si possible, ou par une présentation sur la scène.

- Les numéros les moins spectaculaires sont programmés en principe dans la première moitié de la représentation.
- Mais attention: le premier numéro déjà doit captiver le public et éveiller son attention.
- Le spectacle est construit sur le principe d'une augmentation progressive des émotions: plus le spectacle avance, plus les numéros doivent accrocher le public.

Programme

Il se déroule selon un rythme dicté par le régisseur (voir exemple p. 27). Alterner les numéros avec peu et beaucoup d'élèves.

Musique

Après un numéro accompagné d'une musique plutôt lente, prévoir un numéro plus entraînant.

Durée

Le spectacle ne doit pas durer trop longtemps pour éviter tout ennui. A la fin, les spectateurs devraient en redemander et non pas être soulagés que ce soit fini. La devise: «moins, c'est mieux».

Matériel

Le déroulement du spectacle est défini en tenant compte du matériel nécessaire aux différents numéros.

- Réduire autant que possible les déplacements de tapis et autre matériel. Utiliser le même matériel pour plusieurs numéros: on évite ainsi les temps morts qui cassent le rythme. Lorsque les changements de décor sont nécessaires, prévoir un petit sketch en lien avec le thème pour meubler le temps d'attente.

Entrées et sorties des artistes

Cet aspect ne doit pas être négligé au risque de provoquer des collisions ou autres temps-morts lors des transitions.

- Conseil: lorsqu'un groupe sort par la droite, le suivant entre par la gauche.

Changements de costumes et pauses

Certains enfants participent peut-être à plusieurs numéros. Il faut leur assurer un temps suffisant pour se changer et respirer entre leurs prestations.

Final

Il est recommandé de choisir un numéro qui implique tous les acteurs – ou du moins la majorité. Si cela n'est pas possible, veiller à ce que les participants se retrouvent sur la scène tous ensemble à la fin pour prendre congé du public.

- Le numéro final doit être particulièrement captivant, avec une musique entraînante, pour que les spectateurs quittent le spectacle avec le sourire.
- Ce dernier numéro doit être soigneusement exercé.

Salutations

Le directeur/régisseur appelle chaque groupe sur la scène pour le présenter. Les artistes font la révérence, savourent les applaudissements et quittent la scène. Le directeur/régisseur fait ensuite entrer les assistants et les techniciens (lumière, son, gardien du vestiaire, responsables du matériel, etc.). Dès que tout le monde est sur la scène: révérence et sortie (former un cercle, saluer le public, sortir).

© OFSPO

EXEMPLE DE SPECTACLE

Le succès d'un spectacle dépend aussi de l'agencement des numéros, de la musique et des transitions. Le tableau suivant montre – c'est un exemple – comment articuler les différents éléments du spectacle présentés dans ce thème du mois.

Eventuellement: le directeur d'école ou l'enseignant responsable expliquent au public le travail effectué par les élèves.

Entrée (matériel)	Durée	Discipline	Titre du numéro	Nombre d'artistes	Sortie (matériel)
Un coffre avec des balles de jonglage est déposée sur la scène avant le début du spectacle.	6 - 8'	Clownerie	Clowns en série (voir p. 3)	8	
Les artistes entrent avec les balles.	3 - 5'	Jonglage (trois balles)	Voleur de balles (voir p. 22)	3	Les artistes sortent avec les balles en main.
Préparer deux feuilles pour le clown 2.	6 - 8'	Clownerie	La feuille manquante (voir p. 6)	2	Les clowns emportent les feuilles.
Les artistes tiennent les baguettes, un assistant (évent. un clown) suit avec les assiettes.	3 - 5'	Assiettes	Soucoupes volantes (voir p. 17)	9	Les artistes emportent les baguettes et les assiettes.
Les clowns amènent le matériel en entrant (massues, balles de jonglage).	6 - 8'	Clownerie	Le nigaud (voir p. 9)	2	Un assistant ramène le matériel qui n'est plus nécessaire (massues) et laisse les balles de jonglage.
Les artistes entrent et se placent au milieu de la piste.	5'	Acrobatie	Le dragon (voir p. 15)	6	Les artistes emportent les balles et le coffre.
Le dompteur entre avec le fouet, le deuxième clown attend derrière la scène, avec le collier.	6 - 8'	Clownerie	Le dompteur (voir p. 11)	3	Les clowns quittent la scène au pas de course en emportant le matériel.
Un assistant prépare le diabolo et les baguettes de manière que tout soit directement prêt à l'emploi.	5'	Diabolo	Par deux (voir p. 19)	6	Les artistes emportent le matériel.
Les assistants préparent la table du magicien avec haut-de-forme, carotte, baguette magique.	6 - 8'	Clownerie	Le faux magicien (voir p. 13)	2	Les assistants rangent tout le matériel.
Les assistants répartissent les tapis sur la scène.	5'	Acrobatie	Jonglage humain (voir p. 16)	14	Les tapis restent en place pour le final.
Chaque groupe est présenté, puis tous les participants font la révérence et prennent congé du public.		Final	Révérence et au revoir	Tous	

Eventuellement remercier les artistes, l'école, les organisateurs, etc.

Matériel

En fonction du nombre de numéros et de leur enchaînement, il est recommandé de bien organiser l'arrivée du matériel sur la scène et son évacuation.

Amener

- *Le matériel est déposé sur la scène avant le numéro.*
- *Le matériel est préparé aux abords de la scène, les artistes viennent le chercher en cours d'exercice si nécessaire.*
- *Les artistes viennent sur la scène en emmenant leur matériel.*
- *Les artistes viennent sans matériel, un collègue (clown par ex.) ou un assistant l'amènent.*

Evacuer

- *Les artistes emportent le matériel en sortant.*
- *Les assistants ou d'autres artistes (clowns par ex.) évacuent le matériel.*
- *Le matériel reste sur la scène car il est utilisé plus tard.*

© OFSPO

TABLEAU POUR LE SPECTACLE

Cet aperçu résume le déroulement du spectacle pour faciliter le travail dans les coulisses (régie, assistants, techniciens du son et de la lumière, musiciens, artistes).

Exemple: Vue d'ensemble du programme pour régie/technique/artistes/assistants

	Quoi	Qui	Costume	Matériel / Décor	Entrée/ Sortie	Musique	Lumière
1	Acrobatie	Alice Antonia Thea Linda	Collants	4 tapis	Entrée: à gauche Sortie: à droite	Vivaldi	Soffuse
2	Clown	Elodie Amelia	Présentation	Evacuer les tapis, amener le banc	Entrée: au centre Sortie: au centre	Mozart	Couleurs
3	Diabolo	Giada Agata Morgana	Shorts noirs, jupe courte	1 diabolo 1 baguette	Entrée: à droite Sortie: à droite	Vollenweider	Variations

Cette affiche (au minimum de format A3) devrait être accrochée à tous les endroits stratégiques des coulisses (lieux de passage). Chaque régisseur et chaque technicien (son, éclairage) devraient disposer d'une copie personnelle qu'ils gardent sur eux.

Trop d'informations peuvent engendrer la confusion, c'est bien connu. Il est donc plus judicieux d'établir différents plans:.

Les régisseurs reçoivent des feuilles de route avec ces points:
- Quoi – Qui – Costumes – Matériel/Décor – Entrées et sorties

Les techniciens reçoivent des feuilles de route avec ces points:
- Quoi – Décor – Entrées et sorties – Musique – Lumière. Pour la musique et la lumière, mentionner aussi l'enclenchement et le déclenchement.

Chaque numéro est consigné par écrit. Pour les plus petits, on peut remplacer la description des numéros par des dessins ou schémas afin de ne pas prétériter ceux qui peinent encore à lire (vite).

Tableau vierge à télécharger (pdf)

© OFSPO

INDICATIONS

Ouvrages

- Ballreich, R., von Grabowiecki, U. (1999): Zirkus-Spielen, Ein Handbuch für Artistik, Akrobatik, Jonglieren, Äquilibristik, Improvisieren und Clownspielen. Stuttgart: Hirzel.
- Blein, J.-L., Danos, S. (2007): 50 activités avec les arts du cirque. Toulouse : Centre régional de documentation pédagogique de Midi-Pyrénées.
- Blume, M. (2017): Akrobatik mit Kindern und Jugendlichen. Aachen: Meyer und Meyer.
- Brockers, S. (2013): Das Kinder-Zirkus-Projekt. Mühlheim an der Ruhr: Verlag an der Ruhr.
- Fouchet, A. (2002): Arts du cirque. Paris: Ed. Revue EP.S.

Nos remerciements

- *aux élèves du Circo Fortuna: Amelia, Antonia, Laila, Linda V., Linda M., Alice, Anna, Elodie, Amélie et Giada pour leur engagement et leur enthousiasme durant les prises de vue.*
- *à l'administration communale de Croglio (Tessin) pour la mise à disposition de la salle polyvalente durant les sessions photos et vidéo.*

Partenaires

SVSS·ASEP·ASEF | bpa | swiss olympic – for the spirit of sport

Impressum

Editeurs: Office fédéral du sport OFSPO, 2532 Macolin
Auteurs: Claudia Aldini, fondatrice et directrice du Circo Fortuna de Bioggio, artiste, clown de la fondation Theodora; Roberto Gerboles, acteur, mime, auteur, dramaturge et régisseur
Rédaction: mobilesport.ch
Traduction: Véronique Keim
Photos: Ulrich Känzig, OFSPO
Vidéos: René Hagi, OFSPO
Conception graphique: Office fédéral du sport OFSPO, 2532 Macolin

© OFSPO