

PROJET PÉDAGOGIQUE D'INITIATION AUX ARTS DU CIRQUE

RÉSUMÉ

Activités : <ul style="list-style-type: none">- jonglage- acrobaties- clown	Niveaux concernés : les 3 cycles (action pédagogique possible pour une école entière avec adaptations pour le cycle 1)	Durée : <ul style="list-style-type: none">- travail préparatoire réalisé par les enseignants en amont sur plusieurs semaines,- 2 à 3 semaines en présence des artistes	Lieu : <ul style="list-style-type: none">- travail en amont en classe,- travail sous chapiteau et dans une salle de repli (obligatoire)
--	--	--	---



Anneaux



Assiettes chinoises



Balles de jonglage



Bolas



Boule d'équilibre



Corde à sauter



Fil



Diabolo



Foulard



Porté acrobatique



Rouleau américain



Trapèze

DÉTAIL DES ACTIVITÉS PROPOSÉES

Disciplines scolaires concernées	Compétences générales développées (détails en dernières pages)	Activités du cirque correspondantes	Matériels utilisés et ateliers animés
- Agir et s'exprimer avec son corps (cycle 1) - EPS (cycle 2 et 3)	Equilibre, motricité générale (rouler, grimper, courir, sauter), orientation spatiale	Equilibre sur objet	rouleau américain, boule d'équilibre, trapèze (avec ceinture de sécurité pour la grande hauteur), Fil
		Acrobatie	corde à sauter, portés acrobatiques (pyramides humaines diverses) , acrobaties au sol (imitation d'animaux et roulades individuelles en cycle 1, roulades collectives en cycle 2 et 3, sur des tapis)
	Coordination, motricité plus fine (lancer, rattraper, agiter), orientation spatiale	Jonglage	bolas, anneaux (cycle 1), assiettes chinoises , foulards (cycle 1), diabolos, balles de jonglage
	Expression artistique	Clownerie	durant toutes les activités ci-dessus
- Devenir élève (cycle 1) - Instruction civique et morale (cycle 2 et 3)	Coopération ; sens de l'effort ; respect des règles, des personnes et des biens d'autrui	Avec les 4 disciplines ci-dessus	durant toutes les activités ci-dessus ; coopération pour les activités en gras ci-dessus

RESSOURCES ENGAGÉES

- Encadrement : un animateur possédant le BIAC (brevet d'initiateur aux arts du cirque) co-anime avec jusqu'à 4 autres artistes circassiens les différents ateliers d'initiation puis l'organisation du spectacle.
- Structure d'accueil : le chapiteau opaque de 150 m² peut accueillir jusqu'à 150 personnes sur des gradins et des bancs (nécessité de limiter le public aux seules familles proches lors du spectacle) et occupe un espace au sol de 20 x 24 mètres (place principale d'un village, grand parking, stade, etc...). Des places de parking à proximité sont indispensables pour garer les véhicules des différents artistes impliqués (jusqu'à 3 caravanes + 3 camionnettes de matériel).
- Matériel : nous sommes équipés de tout le matériel de sonorisation et de lumières nécessaire (nécessité de branchement en triphasé 32 A) et nous apportons tout l'équipement nécessaire aux activités décrites dans le tableau ci-dessus.

DÉROULEMENT DU PROJET

1. Phase préparatoire :

- Signature du contrat avec la réservation simultanée d'une salle de repli contiguë à l'emplacement prévu pour installer le chapiteau (salle communale / des fêtes / polyvalente, salle de motricité, gymnase, etc...). Si elle sert à délester le chapiteau en cas d'école avec de nombreuses classes, cette salle est indispensable pour se replier en cas de conditions météorologiques défavorables (la structure métallique du chapiteau impose une évacuation en cas d'orage). Nous attirons votre attention sur le fait que le planning des salles des fêtes est souvent bien rempli dès mi-septembre (or notre intervention peut durer plusieurs semaines).
- Définition du projet avec l'équipe éducative par la définition des attentes et des interventions de chacun (artistes-animateurs, équipe éducative), un travail en amont en classe étant préférable pour familiariser avec la terminologie circassienne (la thématique du cirque pouvant être le prétexte d'un travail en français, en mathématiques et/ou en arts visuels) et un travail en étroite collaboration avec les enseignants étant souhaitable lors de notre prestation (pendant les ateliers, aide à la définition des groupes d'élèves, à la gestion des files d'attente, au maintien d'un climat de travail propice aux apprentissages ; le soir du spectacle, éventuelle distribution des costumes et maquillage, occupation et surveillance des élèves dans les coulisses et dans la salle de repli, entre leurs numéros).
- Réunion de présentation aux parents d'élèves pour rassurer sur les conditions de sécurité, expliquer l'organisation du projet pédagogique et clarifier la finalité du spectacle auquel seront conviées les familles (à savoir l'aboutissement d'un travail pédagogique pour les élèves et pas uniquement un événement festif à destination des familles).

2. Organisation de la prestation :

Accompagnées de leur enseignant (et des éventuels ATSEM, EVS, parents bénévoles), les classes se rendent chaque jour sous le chapiteau par tranches de demi-journées complètes. Il faut donc compter en moyenne 2 semaines de présence de notre association pour une école de 5 classes (pour des raisons de confort spatial et sonore, pas plus d'1 classe de Maternelle ou 2 classes d'Elémentaire simultanément sous chapiteau + l'équivalent dans la salle de repli ou autour du chapiteau en cas de beau temps).

- Etape de la découverte (environ 2 jours) : grâce à des ateliers tournants de 10 à 15 élèves, chaque enfant pratique au moins une fois chaque activité ; à l'issue de cette phase, il choisit 2 à 3 activités pour lesquelles il participera à une démonstration collective lors du spectacle final (pour équilibrer les groupes, il peut être amené à s'entraîner pour une activité pour laquelle il semble doué sans l'avoir forcément choisie).

- Etape d'entraînement (3 à 4 jours) : les groupes par ateliers étant constitués, les élèves s'entraînent techniquement avec l'animateur correspondant, sachant qu'au moins 2 activités sont travaillées par demi-journée (par exemple : 5 ateliers de jonglerie puis 2 ateliers d'acrobatie au sol ou 4 ateliers d'équilibre puis 3 ateliers d'acrobatie).
- Etape de la mise en scène (2 derniers jours) : les artistes-animateurs préparer avec les élèves la coordination des numéros auxquels ils participeront ; ils travaillent le salut final et les positionnements mutuels sur la scène centrale (un travail sur le jeu clownesque en cas de chute pour les acrobaties ou d'échec pour le jonglage permet la dédramatisation de l'enjeu émotionnel de la production devant un public).
- Etape de la production finale : dans le cas d'une école primaire de 5 classes (environ 125 élèves), le spectacle sera scindé en 2 spectacles indépendants d'environ 45 mn/1h (les classes maternelles en fin d'après-midi puis les classes élémentaires en début de soirée ou sur 2 soirées consécutives). Dans le cas d'une plus petite école, un spectacle unique est envisageable.

COÛT DE NOTRE INTERVENTION

Nous intervenons dans le cadre d'une association, les Artist'o'chap, associant plusieurs compagnies d'artistes (La Compagnie sans nom, Cirquum solo, Les Bambini, etc...). Le coût de notre prestation dépend de la distance à parcourir pour nous installer dans la Commune concernée, de la durée du projet et du nombre d'artistes sollicités (fonction du nombre de classes concernées). Pour nous permettre d'établir une estimation chiffrée de votre projet, contactez-nous via notre site internet : <http://www.artistochap.fr/> .

RÉFÉRENCES AUX PROGRAMMES DE 2008

	Chapitres du Hors-Série du B.O. n°3 du 19.06.08	Compétences générales visées dans les PROGRAMMES	Objectifs d'apprentissage du SOCLE COMMUN
Cycle 1 PS MS GS	AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS	<p>Agir dans un environnement inhabituel pour apprendre à se situer dans l'espace et acquérir une image orientée de leur corps (devant / derrière, au-dessus / au-dessous, à droite / à gauche, loin / près)</p> <p>Découvrir les possibilités de son corps et apprendre à agir en toute sécurité tout en acceptant de prendre des risques mesurés, à fournir des efforts tout en modulant son énergie.</p> <p>Développer les capacités motrices dans des déplacements, (courir, sauter, rouler, grimper), des équilibres, des manipulations (agiter) et des projections et réceptions d'objets (lancer, recevoir), notamment par des jeux de balles et d'adresse.</p> <p>Développer les capacités d'adaptation et de coopération par la pratique d'activités qui comportent des règles.</p> <p>Pratiquer des activités d'expression à visée artistique comme le mime, permettant de s'exprimer par un geste maîtrisé et de développer l'imagination.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - adapter ses déplacements à un environnement inhabituel et avec des contraintes variées ; - coopérer et accepter les contraintes collectives ; - s'exprimer sur un rythme musical ; - exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ; - se repérer et se déplacer dans l'espace.
	DEVENIR ÉLÈVE	<p>Vivre ensemble en découvrant les richesses et les contraintes du groupe auquel ils sont intégrés, en apprenant le respect de la personne et des biens d'autrui, l'obligation de se conformer aux règles dictées par les adultes.</p> <p>Coopérer et devenir autonome en s'engageant dans un projet et une activité, en faisant appel à leurs propres ressources, en faisant l'expérience de l'autonomie, de l'effort et de la persévérance.</p>	<ul style="list-style-type: none"> - respecter les autres et les règles de civilité ; - écouter, aider, coopérer ; - éprouver de la confiance en soi - contrôler ses émotions ; - identifier les adultes et leur rôle - jouer son rôle dans les activités scolaires proposées.

	Chapitres du Hors-Série du B.O. n°3 du 19.06.08	Compétences générales visées dans les PROGRAMMES	Objectifs d'apprentissage du SOCLE COMMUN
Cycle 2 CP CE1	ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	<p>Développer des capacités nécessaires aux conduites motrices et développer le sens de l'effort et de la persévérance tout en répondant au besoin et au plaisir de bouger.</p> <p>Réaliser une performance (activités athlétiques): courir en franchissant des obstacles, sauter, lancer.</p> <p>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique. Exprimer corporellement des personnages, des sentiments pour communiquer des émotions, en réalisant un petit enchaînement de 2 ou 3 actions acrobatiques (activités gymniques), sur des supports sonores divers, sur des engins variés.</p>	<p>L'autonomie et l'initiative :</p> <ul style="list-style-type: none"> - travailler en groupe, s'engager dans un projet ; - écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité ; - maîtriser des conduites motrices (courir, sauter, lancer).
	INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE	<p>Apprendre les règles de politesse et du comportement en société (exemple : se taire quand les autres parlent).</p> <p>Acquérir un comportement responsable et devenir plus autonome.</p> <p>Coopérer à la vie de la classe (distribution et rangement du matériel).</p>	<p>Les compétences sociales et civiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les autres et les règles de la vie collective ; - appliquer les codes de la politesse dans ses relations avec ses camarades, avec les adultes à l'école et hors de l'école.

Chapitres du Hors-Série du B.O. n°3 du 19.06.08	Compétences générales visées dans les PROGRAMMES	Objectifs d'apprentissage du SOCLE COMMUN	
Cycle 3 CE2 CM1 CM2	ÉDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	<p>Développer des capacités motrices. Mieux connaître leur corps, et prendre de risques contrôlés. Eduquer à la responsabilité et à l'autonomie, en faisant accéder les élèves à des valeurs morales et sociales (respect de règles, respect de soi-même et d'autrui).</p> <p>Réaliser une performance : courir en franchissant des obstacles, sauter, lancer (activités athlétiques).</p> <p>Adapter ses déplacements à différents types d'environnement.</p> <p>Concevoir et réaliser des actions à visées expressive, artistique, esthétique :</p> <ul style="list-style-type: none"> - exprimer corporellement des personnages, des sentiments pour communiquer des émotions, sur des supports sonores divers. - construire et réaliser un enchaînement de 4 ou 5 éléments acrobatiques (activités gymniques) sur divers engins. 	<p>L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> - se déplacer en s'adaptant à l'environnement ; - réaliser une performance sportive ; - respecter des consignes simples en autonomie ; - montrer une certaine persévérance dans toutes les activités ; - s'impliquer dans un projet individuel et collectif ; - soutenir une écoute prolongée (spectacle).
	INSTRUCTION CIVIQUE ET MORALE	<p>S'intégrer à la collectivité de la classe et de l'école. Réfléchir sur les liens qui existent entre la liberté personnelle et les contraintes de la vie sociale, la responsabilité de ses actes et de son comportement.</p> <p>Travailler l'estime de soi, le respect de l'intégrité des personnes, y compris de la leur, les principales règles de politesse et de civilité, les règles de sécurité et l'interdiction des jeux dangereux, l'interdiction absolue des atteintes à la personne d'autrui.</p> <p>Coopérer collectivement</p>	<p>Les compétences sociales et civiques :</p> <ul style="list-style-type: none"> - respecter les autres et appliquer les principes de l'égalité filles / garçons ; - avoir conscience de la dignité de la personne humaine et en tirer les conséquences ; - respecter les règles de la vie collective dans les pratiques sportives ; - comprendre, accepter et mettre en application les notions de droits et de devoirs ; - coopérer avec un ou plusieurs camarades.