

## LES RENCONTRES « ACROBACIRQUE »

Les activités de cirque développent des compétences motrices, cognitives et sociales; elles permettent de mieux connaître son corps et favorisent l'accès au patrimoine culturel et traditionnel.

La programmation des activités d'art du cirque s'inscrit dans le champ des activités d'expression à visée artistique, appartenant à la fois à l'EPS et à l'éducation artistique. Elle s'intègre parfaitement aux objectifs soutenus par l'USEP, dans la mesure où elles sollicitent tant les compétences individuelles que collectives: l'enfant construit ses savoirs avec les autres dont le regard apprécie et valide la prestation. C'est ainsi que le terme « association » peut se révéler un mot-clé pour mener à bien cet apprentissage dans un contexte polyvalent où sont combinées:

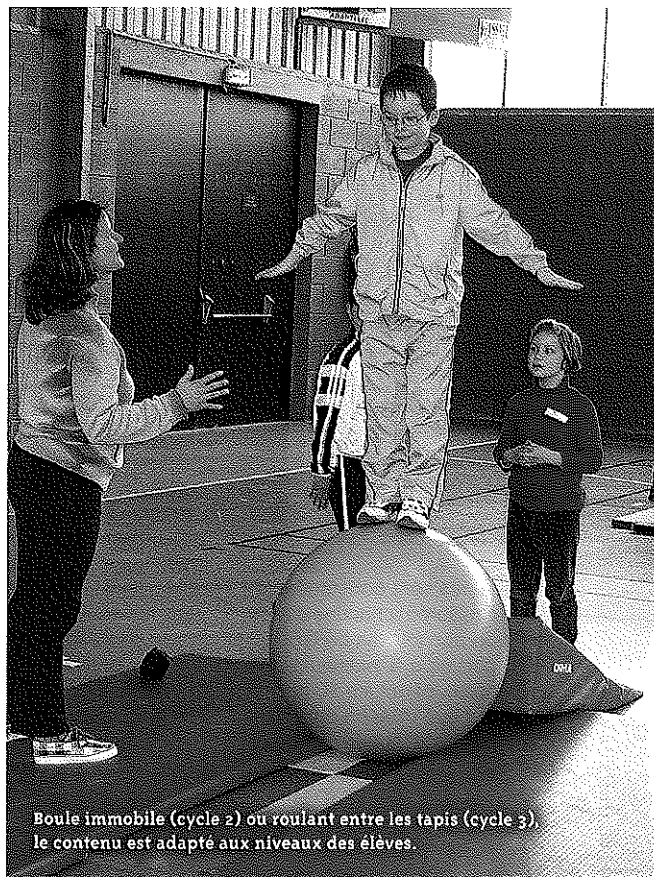
- la prise en compte de l'espace et du matériel,
  - la perception de soi, de l'autre,
  - la gestion de ses sentiments et émotions,
  - la distribution des rôles,
  - l'implication de chacun dans des constructions collectives.
- Enfin, plaisir, entraide, solidarité,

échange, responsabilité sont les maître-mots lorsqu'il s'agit de rencontres donnant à l'enfant, à l'élève, la possibilité, la nécessité de rendre compte d'un événement vécu ensemble.

### La démarche

La participation à des rencontres autour de l'activité de cirque implique un travail en amont et fait l'objet d'un module d'apprentissage favorisant la construction des actions motrices fondamentales (locomotion, équilibre, manipulation) combinée à des actions acrobatiques mettant en jeu l'exploit (encadré 1).

Pour aider les enseignants, nous leur proposons une formation de 3 h dans le cadre des « mercredis de l'USEP ». Encadrée par le délégué départemental et un (ou plusieurs) animateurs USEP, elle a pour but de faire vivre un certain nombre de situations et de découvrir les contenus

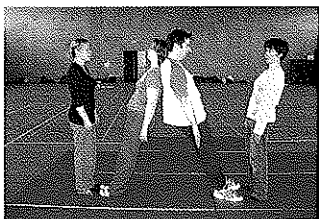


Boule immobile (cycle 2) ou roulant entre les tapis (cycle 3).  
Le contenu est adapté aux niveaux des élèves.

### Les principes fondamentaux

	Acrobatie	Jonglage	Équilibre
<b>Spécificité</b>	• Être porteur (porter, propulser un partenaire) et être porté (escalader, accepter l'envol).	• Enchaîner ses actions avec régularité.	• Rechercher la prouesse (faire plus difficile) en conservant la maîtrise.
<b>Principes techniques</b>	• Maintenir son corps tonique dans différentes orientations. • Placer son bassin en rétroversion. • Estimer la verticalité du buste, des segments. • Se déplacer en maintenant l'équilibre.	• Anticiper le regard. • Coordonner puis automatiser ses actions.	• Oser expérimenter des supports, accessoires ou situations inconnus. • Accepter les variations (hauteurs, directions) remettant en cause l'équilibre vertical habituel.
<b>Aspect social</b>	• Développer sa responsabilité d'aide, de partenaire. • Élaborer un travail collectif (synchronisme, alternance).		
<b>Création</b>	• Composer à plusieurs un enchaînement chorégraphié original, esthétique. • Donner à voir en vue de communiquer des émotions.		

Activité  
Cirque  
Reconnue au travers des programmes EPS pour son  
Originalité  
Base d'une  
Approche et association artistique, acrobatique,  
Créative et constructive qui renvoient à l'  
Imaginaire ou à la  
Rencontre du risque  
Que l'  
Usep s'  
Engage à explorer sous de multiples facettes



❖ des documents en référence aux programmes tout en explorant les organisations de rencontres possibles.

## La rencontre

Les équipes sont constituées de façon équilibrée : chacune d'elles, mixte ou non (élèves de GS, CP, CE1), participe à plusieurs ateliers choisis parmi les 10 proposés selon une rotation prédéfinie et dispose de fiches de résultats individuelles et collectives (encadré 2). Les tâches à réaliser,

différenciées selon les niveaux de classe, sont précisées par une fiche explicative.

En général, 3 ateliers se déroulent le matin, 3 autres l'après-midi. Avant ou après le temps du pique-nique, un « relais des clowns » (encadré 3) est organisé opposant toutes les équipes. À l'issue de la journée, les élèves sont regroupés et un brevet de participation est remis à chacun d'eux.

Les différents ateliers (livre p. 19) permettent d'aborder différentes techniques circassiennes des domaines de l'acrobatie du jonglage

(balles, foulards, anneaux) et de l'équilibre (échasses, rolla-bolla, poutre, boule). Ils sont choisis en fonction des capacités d'enfants de cycle 2. Placés sous la responsabilité d'un adulte, ils doivent être réalisés avec rigueur et dans le respect des règles sécurité.

Au travers de ces rencontres départementales ou locales, les élèves apprennent à mieux se connaître et à mieux connaître les autres tout en veillant à leur santé. L'activité « acrobacrique » a été initiée il y a 7 ans dans notre

département pour le cycle 3 avant d'être déclinée pour le cycle 2. Désormais, elle est organisée pour les élèves du cycle 1 (en particulier de petite et moyenne section), avec un programme spécifique : « la chais'accro ».

Cohérence et continuité ont été recherchées dans l'ensemble des productions. ■

**Pierre Chevalier,**  
Délégué départemental USEP 44;  
**Sylvie Crusson-Pondeville,**  
CPC-EPS, Bouguenais Sud-Loire;  
pour la commission USEP 44.

## Fiche de résultats : atelier boule

### Actions à réaliser

- Tenir en équilibre : assis, à genoux ou debout, immobile sur la boule.
- Passer d'une position à l'autre sans poser les pieds au sol.

### Si je réussis, je coche la case :

	Assis	À genoux	Debout
Je tiens en équilibre			
Je passe d'une position à l'autre			
Assis			
À genoux			
Debout			

### Les points obtenus :

- 2 cases remplies : 1 point.
- 4 cases remplies : 2 points, etc.

## Le « relais des clowns »

**Dispositif :** les classes sont partagées en équipes de 20 enfants, 10 portant des numéros impairs (1, 3, 5, 7, 9, 11, 13, 15, 17, 19), 10 des numéros pairs (2, 4, 6, 8, 10, 12, 14, 16, 18, 20); des couloirs de course (40 m de long) matérialisés par de la rubalise, avec à chaque extrémité, 1 plot à contourner et une ligne repère au-delà de laquelle on s'assoit après la course; 1 perruque, 1 nez rouge, 1 paire de lunettes, 1 nœud papillon par enfant si possible.

**Déroulement**

• Chaque équipe paire fait face à celle impaire avec une distance minimum de 20 m.

- Le premier relayeur prend dans sa caisse une perruque, la pose sur sa tête, s'élance, court le plus vite possible taper dans la main du numéro 2.
- Le second relayeur prend la perruque et/ou le nez rouge, avant de s'élancer pour les transmettre au 3<sup>e</sup> relayeur qui prendra en plus les lunettes...
- Le relais se poursuit en augmentant, à chaque passage de relais, le nombre d'accessoires à porter.
- Après sa course, chacun s'assoit derrière la ligne en attendant la fin du relais. La première équipe qui termine la course a gagné.