

1/ Introduction

Le présente fiche est une base de reflexion permettant de préparer au mieux l'intervention de l'Ecole de Cirque dans l'organisation de la Classe ou de l'Ecole Primaire.

A chacun des niveaux de son élaboration, elle a vocation à s'adapter aux objectifs spécifiques poursuivis par les Enseignants. La diversité des qualités humaines mobilisées, des techniques abordées et des approches possibles de l'apprentissage des disciplines du Cirque permet un éventail considérable d'expériences et de réalisations éducatives.

2/ Objectifs Généraux et Opérationnels

A/ Evoluer en toute Sécurité

⇒ Voir projet de l'Ecole de Cirque ci-joint



B/ Développer ses Capacités Physiques

- ⇒ Découvrir la pratique des disciplines du Cirque
- ⇒ Réaliser des exercices qui favorisent la réussite
- ⇒ Choisir et perfectionner une discipline

C/ Développer ses Capacités Créatives

- ⇒ Jouer à des jeux d'expression
- ⇒ Inventer une histoire en groupe
- ⇒ Y intégrer son personnage, son numéro

D/ Valoriser ses Savoirs Faire et Savoirs Etre

- ⇒ Mettre en piste l'histoire que l'on a inventée
- ⇒ Préparer le spectacle (musique, costumes, décors...)
- ⇒ Répéter le spectacle et le jouer en public



3/ Disciplines Abordées

A / Jongleries et Jeux d'Adresses :

- ⇒ Foulards - Balles - Anneaux - Massues - Diabolos - Assiettes Chinoises ---

C / Acrobaties :

- ⇒ Gymnique - Pyramides Humaines - Mains à Mains (portés) ---

B / Equilibres sur Matériels :

- ⇒ Grosses Boules - Fil d'Ariane - Rolla Bolla - Pédalos - Monocycles ---

D / Jeux d'Acteur :

- ⇒ Clown - Construction du Personnage - Mise en Piste ---



5/ Plannification

5 séances de 1h30 par groupe de 8 à 15 élèves (demi-classes) ⇒ soit 15 h00 d'intervention par classe

A/ Séance Type :

- ⇒ 3 minutes : Introduction, présentation de la séance
- ⇒ 7 minutes : Jeu d'Echauffement
- ⇒ 20 minutes : Activité 1
- ⇒ 10 minutes : Jeu Collectif orienté sur l'activité suivante
- ⇒ 20 minutes : Activité 2
- ⇒ 10 minutes : Jeu Collectif orienté sur les besoins du groupe
- ⇒ 20 minutes : Temps de Libre Pratique, Feed Back, Construction de l'histoire ---

B/ Séance 1 :

- ⇒ Découverte des activités Jeux d'Adresse et Equilibres sur Matériels

C/ Séance 2 :

- ⇒ Introduction de l'acrobatie
- ⇒ Suite Jeux d'Adresses et Equilibres sur Matériel

D/ Séance 3 :

- ⇒ Introduction Jeux d'Acteur / Création de l'histoire
- ⇒ Suite Acrobatie
- ⇒ Choix d'une discipline à perfectionner dans Jeux d'Adresse / Equilibres

E/ Séance 4 :

- ⇒ Construction des Numéros (personnages - disciplines - situations d'acteur)
- ⇒ Temps de Pratiques

Le numéro d'Acrobatie est souvent collectif (il fait intervenir l'ensemble du groupe), il est peut être situé dans le spectacle en Parades d'entrée et/ou de fin. Les autres numéros sont composés de 1 à 5 personnages ; ils font intervenir 1 à 2 disciplines. Ils sont soit liés entre eux par une histoire générale, soit autonomes les uns des autres. Ils durent entre 3 et 6 minutes.

Pour exemple : 9 numéros x 5 minutes + 10 minutes de transitions = environ 55 minutes de spectacle

F/ Séance 5 :

- ⇒ Répétition
- ⇒ Installation du Spectacle
- ⇒ Représentation

4/ Participants :

- ⇒ Age : entre 6 et 11 ans
- ⇒ Nombre : de 8 à 15 élèves par initiateur
- ⇒ Niveau : du Cours Préparatoire au Cours Moyen 2

Il est possible d'organiser un décloisonnement de classe à mi-projet, en regroupant les élèves par disciplines de pratiques plutôt que par niveau. Cela crée une dynamique d'entraide propice à la responsabilité des plus grands et à la valorisation des plus jeunes. Il faut alors considérer le projet avec au moins deux classes, quels que soient leurs niveaux, et une adaptation du rythme scolaire.

La dernière séance peut être réalisée en grands groupes pour une répétition en grandeur réelle.

5/ Moyens Humains, Matériels et Financiers

A/ Humains :

- ⇒ 1 à 2 Intervenants Spécialisés BIAC
(1 initiateur pour 15 élèves maximum)
- ⇒ 1 aide de l'école possible
(suivant l'organisation des séances)

B/ Matériel :

- ⇒ Matériel Pédagogique adapté à l'âge des Elèves mis à disposition par l'Ecole de Cirque
- ⇒ Si possible tapis de Gymnastique et autres matériels de motricité mis à disposition par l'Ecole Primaire.

C/ Financiers : (pour exemple, devis gratuit sur demande)

- ⇒ Mise à disposition de personnel + matériel :
950 € TTC par classe (2 groupes pour 1 intervenant)
- ⇒ 10 % de remise à partir de 5 classes (ou 1 école)
- ⇒ Frais de déplacements gratuits sur Narbonne
- ⇒ Forfait 15 € / trajet A/R rayon de 30 Km de Narbonne
- ⇒ Kilomètres supplémentaires : 0,50 € / Km



6/ Finalité

Ici, la finalité de l'intervention se concrétise par une représentation devant un public (parents, autres enfants de l'école ou de l'école maternelle). Elle permet une forte valorisation intrinsèque des enfants ; elle éclaire leurs savoirs faire et savoirs être. Une récompense à cet engagement peut être, par exemple, la réalisation d'un goûter par les parents.

7/ Evaluation / Bilan

Il est possible d'évaluer les élèves sur leur participation et leurs acquisitions pendant la Classe de Cirque (ce n'est pas obligatoire). Dans ce cas, une grille d'évaluation devra être construite entre l'enseignant et l'intervnant cirque.

L'évaluation du projet se réalise tout au long de l'intervention, elle est partagée entre les enseignants, les élèves et les intervenants de l'Ecole de Cirque. Elle se réalise au regard des objectifs poursuivis et aux moyens de réunions pour les encadrants et de courtes discussions avec les élèves (Introduction, Feed Back). Si besoin, elle permet de réorienter l'activité en cours de projet.

Au terme de la Classe de Cirque, se concrétise par un questionnaire à remplir par chacun des acteurs du projet. Celui-ci permet, à l'aide de critères qualitatifs et quantitatifs, de faire ressortir l'évolution positive possible des prochaines interventions.(voir fiches d'évaluation ci-jointes)