

Arts du cirque en EPS

Repères didactiques

Définition des activités arts du cirque en EPS.

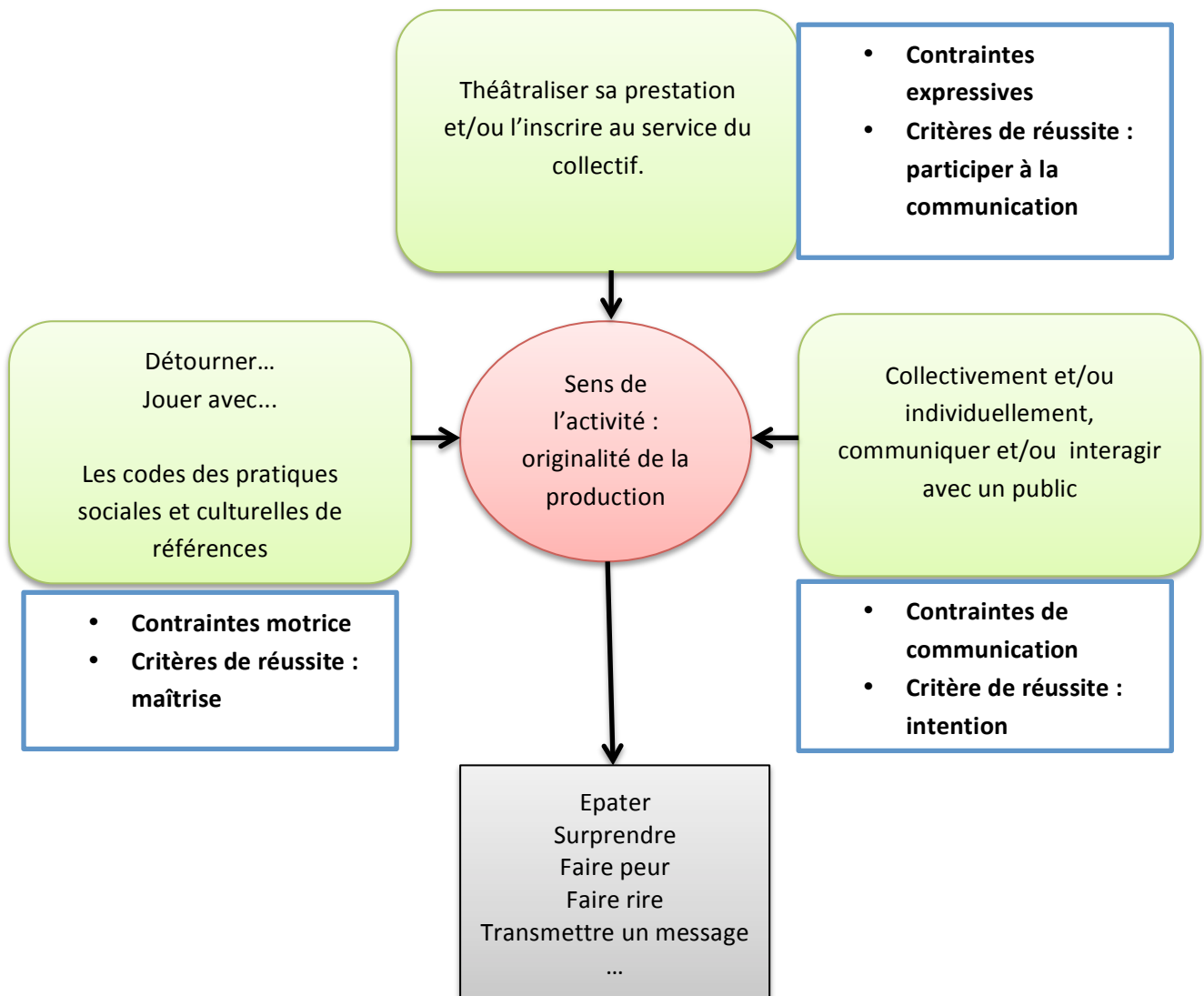
Cette définition nécessite de situer les objectifs dans un cadre particulier qui **différencie les activités proposées de celles de la danse, de la gymnastique ou de la GRS par exemple.**

Pour cela, il convient d'en **interroger la signification** pour proposer des situations en référence à la culture des arts du cirque.

Toutes les pratiques du cirque ne sont pas prises en compte dans le cadre de l'EPS, par exemple, l'illusion, la clownerie ou le dressage (même si certaines caractéristiques de ces dernières peuvent y être intégrées : On peut faire rire à partir de l'acrobatie...)

La finalisation de la production doit explicitement viser la présentation à un public.

Trois dimensions permettent d'effectuer des choix pédagogique lors de l'élaboration et de la conduite d'un projet.



La structure possible d'une situation de pratique.

Description de la tâche :

- Finalité de la production : se produire devant un public
- Finalité de l'activité de chacun : participer à la production du groupe
- Conditions d'organisation :
 - temps du numéro à produire (temps de l'accompagnement musical)
 - nombre d'élève par groupe
 - matériel mis à disposition
 - l'alternance acteur/spectateur

Contraintes :

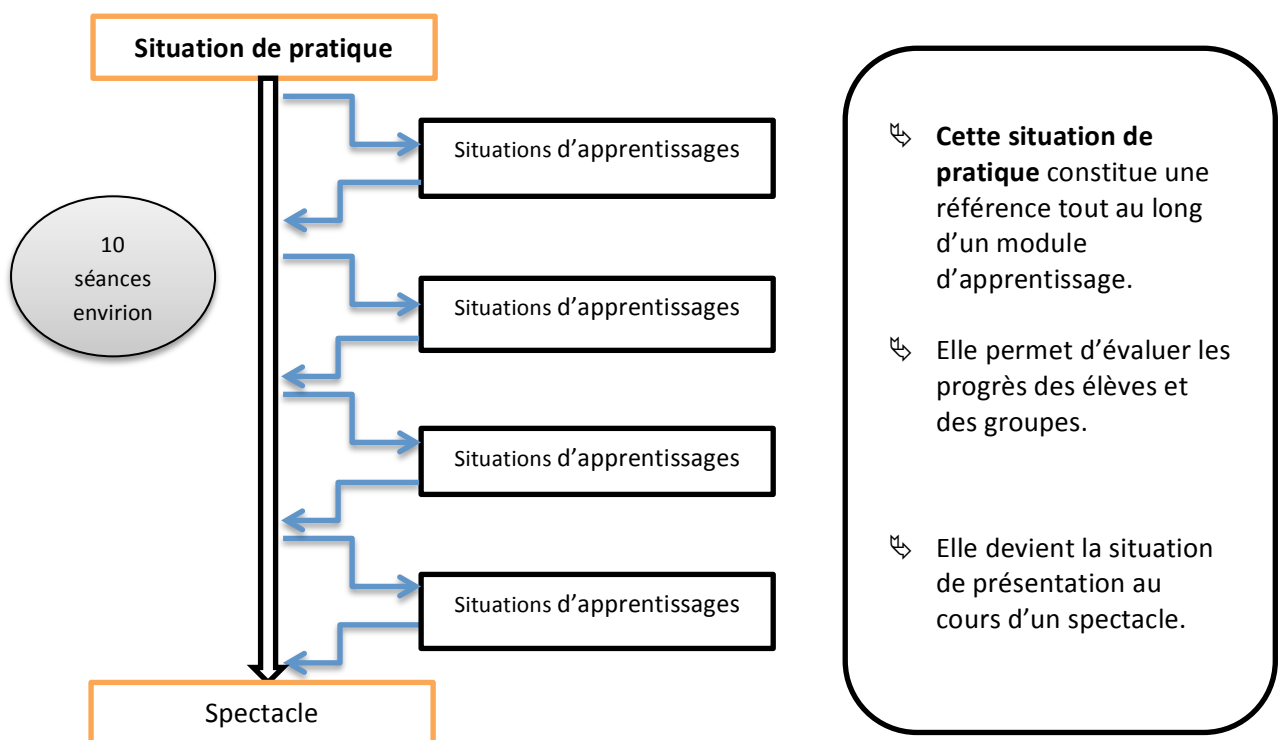
- Nature des figures attendues
- Communication avec le public
- Obligation d'utilisation du matériel
- Obligation de participation de chacun
- Recherche de l'originalité
- Eléments annexes éventuels à inclure (thème ou référence à un autre champ)

Critères de réussite :

- Respect des contraintes
- Correspondance entre les intentions et les réalisations.

↪ Ces éléments sont à prendre en compte dans la formulation des consignes.

Logique général d'un module d'enseignement



Les variables pour rechercher le progrès des élèves dans les trois axes.

- Éléments sur lesquels l'enseignant va s'appuyer pour faire progresser la **motricité** des élèves :

- La maîtrise des réalisations proposées
- L'amplitude des réalisations (plus haut, plus loin, plus ample plus vite...)
- La recherche de formes nouvelles (essais de réalisations d'autres élèves...)

- Éléments sur lesquels l'enseignant va s'appuyer pour faire progresser l'expressivité des élèves (**jeu d'acteur**) :

- Rechercher des effets communicatifs (rire, peur, émotion...)
- Mettre en relation les effets recherchés avec la production motrice

- Éléments sur lesquels l'enseignant va s'appuyer pour faire progresser la **communication avec le public** :

- Organiser le **scénario, la mise en scène** du numéro
- Rechercher des éléments expressifs annexes (costumes, décors...)

Les productions initiales sont nécessairement peu élaborées.

C'est sur la base de ces premières productions que les objectifs d'enseignement seront déterminés

Les élèves formulent les objectifs d'apprentissages en fonction des écarts entre l'intention et la réalisation

La progression des élèves est recherchée dans les trois axes en même temps.

Les apprentissages nouveaux intègrent progressivement les précédents

