

## Arts du cirque : écriture, engagement, composition.

### Ce qu'il y a à apprendre en EPS

*Cécile Vigneron, enseignante à Vaulx-en-Velin ; Elle a, au fil de ses expériences avec ses élèves et en formation continue, théorisé sa pratique. Elle nous livre ici des clés essentielles pour faire entrer et faire progresser nos élèves dans une activité artistique.*

L'élève à qui on aura donné l'opportunité de vivre un ou plusieurs cycles de cirque saura à des degrés divers :

- Composer, écrire ; il aura acquis des savoirs et savoir-faire relatifs non seulement à une organisation, structuration spatio-temporelle simple mais progressivement intégré, assimilé, mis en mots et en actes des règles et des procédures qui organiseront sa « démarche de création » au service d'un propos. Au lycée, la « concision » de la « pièce collective » laisse présumer des deuils, et nécessaires renoncements : un travail de choix.
- S'engager affectivement, prendre des risques, assumer ses choix et présenter. Le *jeu d'acteur* est prééminent, précurseur à tout autre apprentissage (cf compétence N1). Il s'agit toujours de présenter, de livrer aux autres une part de soi-même, (maîtriser ses émotions) et de son travail, de s'affirmer et interpréter. Le spectateur est un témoin nécessaire, celui qui apprécie la prestation parce qu'il dispose lui-même d'indicateurs. Sans le regard de l'autre, le cirque n'est rien.
- Réaliser des exploits techniques *singuliers* dans 2 ou 3 familles essentielles, à sa mesure, à la hauteur de ses ambitions, de ses envies, de ses rêves. L'élève décide de prendre et apprendre à son compte des figures acrobatiques, techniques, périlleuses. Les défis sont toujours liés à la chute qui fédère et traverse tous les apprentissages et habiletés quelles que soient les familles circassiennes. La compétence de niveau 4 détaille les paramètres transversaux de cette prise de risque physique, jeu perpétuel avec l'équilibre, la gravité, la trajectoire des objets ou des engins, les formes corporelles individuelles ou collectives.

#### 1. COMMENT ECRIRE, COMPOSER ? QU'Y A-T-IL A APPRENDRE ?

*Chacun est venu tour à tour présenter ses figures d'équilibre sur la boule ou le fil bien calés, par duo, trios, les élèves ont ensuite jonglé, échangé leurs objets en avant de la piste, face au public quand les autres restaient au fond, le groupe a enfin exécuté une parfaite et rectiligne pyramide au centre de la piste. Le spectacle s'est*

*parfaitement déroulé, chacun a bien tenu son rôle, les chutes ont été rares mais au final personne n'a vraiment vibré, retenu son souffle. La dimension artistique n'était pas au rendez-vous.*

### Comment dépasser cette situation ?

**La composition**<sup>1</sup> est bien sûr et avant tout un acte de structuration. Le terme composition permet de situer certaines parties d'un tout par rapport à d'autres éléments. Il renvoie à une organisation chronologique, à une écriture des trajets, à la mise en forme d'une proposition gestuelle, à l'organisation de son contenu. Apprendre à composer, c'est approcher des mécanismes, les comprendre, mais aussi les expérimenter pour mieux les utiliser ou les refuser. Les élèves doivent ainsi apprendre à choisir et respecter les formes qu'ils ont retenues : dans l'espace, dans le temps, dans les gestes : où je suis, où je vais, comment je passe d'une action à une autre **mais sans oublier que composer, c'est écrire avec le corps, pour dire ...** C'est toujours en relation avec une ou des idées, une ou des intentions que les élèves vont construire en assemblant, organisant, structurant leur production, introduisant alors leur « propos<sup>2</sup>. »

**L'écriture d'une pièce**<sup>3</sup> de cirque comprend plusieurs phases qui s'échelonnent au long du

---

<sup>1</sup> Pour le dictionnaire encyclopédique, composer : c'est construire, former un assemblage de plusieurs éléments, assembler des parties pour former.

<sup>2</sup> Le propos peut être défini comme une sorte de fil rouge, c'est ce qui soutient, donne de la cohérence à l'ensemble.

<sup>3</sup> Le mot « pièce » apparaît dans les programmes du lycée. Cette expression porte sans doute l'accent sur la dimension composition, écriture du propos et la nécessité du jeu d'acteur. Une pièce repose sur un texte, une forme écrite qui s'organise en actes et scènes où les acteurs jouent des rôles, s'engagent dans des dialogues, monologues dans des représentations face à un public. On parle également de forme ou petite forme pour désigner

cycle d'EPS dans ce qu'on appelle le « processus de création ». La première ébauche apparaît lors de la phase d'improvisation, elle va progressivement évoluer, se métamorphoser sous l'influence de choix successifs. Pour les élèves, il va falloir sélectionner, abandonner, questionner, ne garder que ce qui renforce le propos. Contrairement à une idée reçue, pour enrichir il convient de soustraire avec obsession, se garder fermement de l'envie d'ajouter, compléter.

En général ce processus est décrit selon différentes phases plus ou moins schématisées selon le modèle suivant :

Improvisation et 1<sup>ers</sup> choix (renoncements)

Enrichissement et choix complémentaires

Composition et choix décisifs

Appropriation

Répétition et ajustement des choix

Présentation

#### 1.1 L'improvisation

L'improvisation n'a rien d'aléatoire, elle ne vient surtout pas d'une phrase du type : « je mets de la musique et vous faites ce que vous voulez avec vos balles », ou « construisez une phrase gestuelle autour de la boule ... » ou encore « choisissez un thème et ... » sans consignes complémentaires.

L'énoncé de propositions et de règles par l'enseignant est premier et s'appuie souvent sur des formulations concrètes, du « matériau du mouvement ». L'enseignant définit, pose des contraintes : par exemple « Vous êtes 5, vous avez 5 chaises et 10 balles. Vous êtes tous assis à des endroits différents des 5 chaises avec une balle coincée et une posée sur des parties différentes de votre corps. Il y en a 3 qui regardent les spectateurs, les 2 autres sont orientés ailleurs. Vous pensez bien à poser vos

---

dans les arts la manière avec laquelle des moyens sont organisés en vue d'un effet esthétique et par extension l'effet produit par cette organisation : par exemple en musique une forme sonate .

yeux quelque part. On ne bouge pas, après seulement, ça démarrera ».

Au cirque l'objet est important, il va permettre de concrétiser, enclencher le travail et dédramatiser.

La consigne impose de rechercher de nouvelles possibilités, de sortir des habitudes, des stéréotypes. Pour les élèves, les règles fixées, les contraintes, le cadre dans lequel ils évoluent, favorisent les réponses mais surtout s'avèrent indispensables à leur sécurité et leur investissement dans la tâche. L'atelier est vécu avec curiosité et engagement. Ce travail d'improvisation permet l'émergence de multiples réponses corporelles en fonction des inducteurs et des règles fixées par l'enseignant.

## 1. 2 L'enrichissement

Une fois les premiers choix réalisés, les réponses corporelles sont nuancées, alimentées par le jeu sur les paramètres du mouvement (espace, énergie, temps, relation avec les autres artistes). Les élèves guidés par l'enseignant cherchent à enrichir leurs réponses initiales en renforçant certains paramètres du mouvement, en épurant au maximum les gestes pour ne garder que ce qui est juste, nécessaire. La variable temps/vitesse est prisée par les élèves mais les enseignants observent que la simple alternative vite/lent conduit à un travail approximatif et souvent lassant. A contrario, un travail sur l'extrême lenteur ou la très grande vitesse impose une décomposition, une précision chirurgicale qui métamorphose le geste. Le travail sur l'espace est infini, espace corporel, individuel, proche, mais aussi espace scénique et cette dimension est souvent occultée. Pourtant donner aux élèves quelques règles simples relatives aux symbolismes des espaces, leur faire expérimenter lors d'ateliers ou exercices d'écriture transforme radicalement la sensibilité du propos final.

Le regard du spectateur occidental distingue la cour et le jardin. Un déplacement « de cour à

jardin » (ou inversement) permet d'évoquer le temps chronologique. En allant à cour, le temps se déroule, on va vers l'avenir. En revenant vers jardin, on évoque un retour vers le passé. En avant scène, le contact est intime avec le public, quand une position mystérieuse ou puissante peut être suggérée par une présence en fond de scène. Un trajet parallèle retranche l'acteur du public : le personnage n'est plus vraiment inscrit dans l'action. Un déplacement en zig zag renvoie à l'incertitude mais aussi au jeu ou encore à l'angoisse. Un travail en symétrie engendre l'ennui etc.

Quelquefois, le courant ne passe pas dans les productions des élèves car l'enseignant n'a pas su attirer l'attention sur des espaces forts, sensibles, des trajets signifiants et même surtout partir d'emblée de ces espaces et de ces déplacements comme consigne incontournable. « Un porter à deux côté jardin au fond, très lent, très long, pendant ce temps le jongleur fait son solo côté cour ; il s'avance perpendiculairement, regarde le public, forcément c'est lui qu'on va voir, regarder, bien sûr ! C'est fait exprès ». Enfin au cirque l'objet matérialise souvent l'énergie. La balle contact paraît collée sur la main, et si justement elle fait corps avec le corps, c'est grâce à un travail très fin sur l'énergie. Pour les élèves, un travail autour des propriétés réelles ou virtuelles d'une balle peut être très révélateur de l'énergie : l'élève imagine par exemple que la balle est fixée à côté de lui à hauteur de la taille, impossible à bouger, il se déplace autour et s'efforce de la déplacer sans y parvenir (la balle ne doit pas bouger) ; la balle peut aussi être très lourde ou chercher à s'envoler et l'élève cherche à s'opposer à son mouvement. La balle peut encore être triste et recevoir câlins et caresses...

### 1.3 La composition

Au fil du cycle, les élèves vont progressivement réaliser des choix, abandonner certaines idées pour en mettre en valeur d'autres en s'appuyant sur les modes et procédés de composition les plus pertinents par rapport au propos recherché.

**La transmission aux élèves de ces procédures constitue le cœur des contenus à enseigner** mais la distinction entre procédés et règles de composition n'est pas toujours aisée.

#### - Les modes de composition

On parle de mode de composition pour décrire, désigner la structure générale, l'architecture, le canevas d'une pièce ou œuvre quel que soit l'art. La connaissance des modes permet de définir l'organisation d'ensemble de l'ouvrage, le nombre « d'actes », de « chapitres », leurs liaisons, leurs rythmes, les ruptures mais surtout de choisir la trame qui s'avérera la plus pertinente pour l'élève relativement à l'intention. Le mode choisi sert le propos et c'est du choix plus ou moins avisé de l'un d'entre eux que pourra naître par exemple l'impression recherchée de mystère, de joie, de tension, d'obsession... Le mode de composition souligne une intention, met en exergue un parti pris, capture d'emblée ou progressivement le spectateur, le laisse en attente, lui accorde un répit.

En cirque, l'enseignant d'EPS s'appuie le plus souvent sur des modes de composition issus du monde musical ou du monde littéraire.

Pour le monde musical, **le couplet-refrain A-B-A-C-A-D** appelle la régularité, l'organisation, la succession, le temps qui passe. Il est plutôt rassurant même s'il montre aussi la diversité, la différence. Il est très aisé à mettre en œuvre par exemple avec de jeunes élèves. Il donne souvent du rythme et de la gaîté au projet. Les élèves du groupe viennent présenter alternativement leurs séquences individuelles en jonglage, équilibre,

acrobatie (sur les couplets) puis s'engagent dans des tableaux plus collectifs sur les refrains.

Dans **le rondo A-B-A'-C-A''-D**, le thème central revient mais avec des variations, il suscite curiosité et intérêt.

**Le blues A-A-B** reprend une première séquence pour affirmer le propos et se conclut par une 3<sup>ème</sup> partie distincte. Il induit une émotion lourde, captivante.

**La variation autour d'un thème** décline un module initial...

Les modes de composition issus du monde littéraire se retrouvent aussi au cinéma et **le mode scénario** est ainsi très commode à utiliser. On tourne des plans-séquences, parfois dans un ordre un peu improbable puis on assemble dans une logique significative pour le spectateur les différentes séquences en s'autorisant, pour mieux servir le parti pris, capter le spectateur, des flashbacks, des travellings accélérés, des contrechamps, des zooms, des arrêts sur image...

**Le discours organisé** est excessivement utilisé. Il reprend la classique forme scolaire de la dissertation avec introduction, développement en deux ou trois parties et conclusion. Il produit au final bien peu d'émotion.

Spontanément les élèves utilisent aussi « **l'A-B-A** » qui reprend le schéma universel de la vie ou des mythes : naissance, vie, disparition-retour vers l'inconnu.

**La composition par fragments ou l'aléatoire** plaît beaucoup aux élèves et interpelle le spectateur.

#### - Les procédés de composition

Egalement issus des autres arts (arts plastiques, musique, littérature...), ils sont des moyens, des outils qui permettent par leur mise en œuvre de porter l'accent sur une image, un geste, d'interpeller le spectateur, de lui rappeler un signe, un sentiment. Ils interviennent un peu comme des catalyseurs. C'est par leur

manipulation avvertie et circonspecte que les élèves vont pouvoir souligner une séquence, créer une attente, une tension, produire des effets qui peut-être produiront des émotions, des impressions. Ils sont nombreux et souvent les élèves et leurs enseignants usent et abusent de ces procédés. Cela peut conduire à annihiler l'effet escompté. Ils sont relativement simples à manipuler, les effets les plus intéressants s'obtenant souvent dans leur utilisation basique modérée (ex de l'unisson).

**La répétition** consiste à écrire une phrase gestuelle, puis à la reprendre une ou plusieurs fois en changeant éventuellement un paramètre du mouvement. Ce léger changement provoque une interrogation chez le spectateur qui est interpellé pensant voir plusieurs fois la même séquence mais avec le sentiment que quelque chose a changé. La répétition accentue le propos et donne aux spectateurs des repères de lecture ; employée avec trop d'insistance, elle engendre la monotonie, l'ennui.

**L'unisson** consiste à faire la même chose en même temps, à la même vitesse, la même hauteur. Pour lui garder tout son effet, il est préférable de le faire arriver par petites touches ou par surprise, sinon il risque d'engendrer la monotonie.

Lors d'un **lâcher-rattraper**, un élève lâche un unisson en quittant le groupe. Cela produit souvent une interrogation, une attente et offre la possibilité par exemple de se distinguer, de montrer un exploit, une figure originale que les autres ne maîtrisent pas en jonglage ou équilibre.

**Le canon** correspond au décalage régulier du temps d'une figure. Ce procédé installe une sorte d'écho. L'impression donnée est celle d'ordre, de régularité, d'obéissance à une loi dictée.

**La cascade** s'illustre chez les élèves avec la « Ola », elle suggère une impression de gaïté, de jeu.

Les élèves apprécient aussi le travail de **l'inversion ou effet reverse** et les procédés **d'addition ou soustraction** également très intéressants en cirque. Dans la soustraction par ex, un élève exécute une routine de 4 figures qu'un second reprend mais en occultant la dernière difficulté, le tout repris par un troisième qui ne réalise que les 2 premiers éléments puis par un quatrième qui lui n'exécute qu'une seule figure.

On utilise aussi **le contrepoint, le leitmotiv, la transposition**, etc.

#### 1.4 L'appropriation : l'émergence du thème, le choix de la musique

Cette phase d'appropriation est primordiale, déterminante. Elle va faire basculer le projet initial sous le regard des spectateurs : enseignant, autres élèves. Le groupe a provisoirement écrit, structuré, organisé et mémorisé une première maquette, un « spécimen » en répondant aux contraintes posées par l'enseignant. Il est en mesure de « donner à voir ». Le regard des autres va alors renvoyer au groupe des avis, une impression : « quand vous faites ça... ça me fait penser à... », « là j'ai cru que... », « on dirait que... » ou encore : « là vous pourriez... » « et si vous... »... Dans les yeux des spectateurs, la maquette prend vie et des réaménagements, des arrangements sont suggérés qui s'appuient sur des règles de composition : « Au lieu de revenir plein centre en mono, tu pourrais peut être ... » « et si aux assiettes, vous répétiez la 2ème fois en changeant juste... », « quand vous faites tous les quatre votre porter... »

La phase d'appropriation s'avère effectivement un temps précieux où les différentes séquences sont revisitées à l'aune des effets produits et des règles mises en œuvre. Le regard des spectateurs ouvre celui des acteurs sur l'impression donnée et le propos perceptible. Et puis, c'est parce que survient au ¼ de la course un regard extérieur : enseignant, artiste

associé, camarades ... que le fil conducteur (abstrait ou concret), le propos, le fameux « thème » émerge. Le regard extérieur met des mots, des idées, des sentiments, des états sur ce qu'il a vu. Il renvoie, réverbère aux élèves ce qu'il a perçu, ses impressions.

« Comme elle ne bouge pas pendant que vous jonglez tous les 3 on dirait ... »

« ça fait drôle le bout du fil qu'on ne voit pas derrière le tapis, on pense que tu vas mourir... »

« Quand vous changez sans arrêt de bobines entre vous, on croit que vous êtes perdus... »

De ces échanges, suggestions émergent chez les élèves, des convictions qui peu à peu finalisent le propos, font apparaître brusquement à la clarté, des options jusque là adoptées mais pas nécessairement conscientisées. Le thème se dégage.

S'il est possible de construire un cycle à partir d'un thème ou d'une musique, le parti pris retenu ici est tout autre. En partant d'un thème, souvent, le groupe s'enferme, reste dans une expression et une motricité induite par ce dernier qu'il soit concret ou plus suggestif. Pour coller au thème, le groupe s'englué dans des scènes convenues, plagées où les exploits techniques tombent « comme des cheveux sur la soupe ». Les élèves s'autocensurent au prétexte qu'ils ne sont plus dans le thème. Au prétexte d'illustrer un thème issu du quotidien (monde du travail, supermarché, jardin public, rue, école) ou encore qui s'inscrit dans un lieu, une situation (à la gare, sur un chantier, dans le désert) une époque, une civilisation (les égyptiens, les châteaux forts, l'âge de pierre...), les productions des groupes sont sclérosées autour de clichés, d'énergies, de gestes, scènes confondantes de banalité, à la limite de la caricature (à l'exemple du football). Le même effet s'observe aussi avec des thèmes moins concrets (rapport aux autres : conflits, exclusion, solidarité, rencontre, fuite ou rapport aux éléments (feu, eau, air...)). Qui dit exclusion/solitude présume souvent faible

énergie, tonicité, un regard vers le sol, des trajets sinusoïdaux... qui dit conflit suppose le contraire. Qui conçoit la fuite imagine des trajets saccadés, des regards en arrière... Le thème n'est plus seulement un univers. Il phagocyte tout. Il déteint sur les choix d'objets, de décors, de costumes mais bien plus, il oblige et détourne indirectement la motricité dans son énergie, ses formes, et il attribue un rôle contrefait, postiche. A contrario, un travail à partir de consignes, d'improvisations dirigées où les élèves ont éliminé, choisi leurs mouvements, séquences sans arrières pensées, sans obligation de « faire genre » résonne, sonne juste, parle d'eux. Et ce qu'ils donnent à voir trahit, traduit toujours une « impression », un « propos » qui leur correspond vraiment, qui reste alors à ciseler.

A l'identique, partir d'un choix musical, ou construire d'emblée sa composition à partir d'un morceau de musique présente les mêmes inconvénients. C'est parce que l'enseignant ou d'autres élèves auront vu, perçu des attitudes, des images, des personnages, des énergies particulières à mi course qu'ils seront sans doute en mesure de proposer, conseiller un ou plusieurs univers sonores, registres musicaux, morceaux au sein desquels le groupe fera son choix.

### 1.5 La répétition

Cette phase de répétition est hélas souvent trop brève voire inexistante dans les cycles de cirque en EPS. C'est pourtant celle qui va permettre de faire émerger l'interprétation, l'investissement de chacun dans son personnage, la perfection technique, une fois libéré de la nécessité de mémoriser, anticiper le déroulement du spectacle. La version du projet établi doit se stabiliser. Il convient de ne plus toucher, changer quoi que ce soit même si peut être cela exige de la part des élèves un certain renoncement, ou encore une légère amertume devant la profusion des idées qui continuent à arriver. A



cet instant, le « filage<sup>4</sup> » du spectacle est définitif et seules quelques minimales mises au point ou ajustements peuvent émailler ponctuellement les séquences qui restent fixées.

### 1.6 La présentation

Elle fait appel au rôle du spectateur. Fréquemment, les enseignants mettent en place une évaluation du spectateur, qui vise à vérifier la reconnaissance chez les élèves d'éléments objectifs et constitutifs de la présentation (respect des consignes, utilisation de l'espace...) ou parfois à réguler une attention improbable du reste de la classe... Si le spectateur s'ennuie, chahute, sans doute est-ce parce qu'il y a à voir est bien peu intéressant, fade. Et cet ennui, cette dispersion renvoie alors à un échec relatif mais douloureux de l'enseignant. Au cirque, le spectateur joue un rôle essentiel, il est l'énergie du spectacle, celui qui encourage et pardonne, vraiment conscient de la difficulté de l'épreuve. Certes le cirque ou encore l'acroport, la gymnastique sont des activités de spectacle mais finalement, le football, le rugby, le tennis ou la boxe aussi. Si le spectateur vient au match, au spectacle, paie sa place parfois fort cher, c'est qu'il trouve son compte dans ces spectacles mais nul pourtant ne l'évalue en retour pour vérifier s'il a reconnu le bon joueur, identifié la balle ou le coup décisif !

C'est parce que l'élève a lui-même enduré la difficulté technique présentée (et l'a alors parfois abandonnée), parce qu'il perçoit l'engagement et le rayonnement de l'autre dans son activité et ses réussites, parce qu'il est surpris ou conquis par un aménagement spatial original, par des costumes décalés, par un fil et une histoire qui semblent se dérouler chronologiquement et vouloir dire quelque chose qu'il s'assied « scotché » par la suite. Le

---

4 On parle de filage à l'italienne lorsque la chronologie des séquences est rappelée en parole, suggérée de façon très accélérée, et de filage à l'allemande lorsque les déplacements, les directions, les gestes sont esquissés.

spectateur au cirque s'identifie à l'acteur, vit l'épreuve par procuration. Le cirque passe par les émotions, mais celles du public bien plus que celles de l'acteur. Ces émotions sont alors inscrites et perceptibles sur le corps du public véritables « impressions ». Le spectateur rit, crie, écarquille les yeux, frissonne, tremble, s'étonne...

La présentation de l'élève révèle son travail et le spectateur n'est jamais dupe.

Si l'acteur est ici, dedans, debout.... le spectateur est là, dehors, assis.

Mais il faut le faire entrer ... et le faire se lever...

## 2. LE JEU D'ACTEUR, L'ENGAGEMENT

L'engagement, la sincérité des élèves ne sont pas spontanés : quelques élèves s'évertuent parfois, gesticulent et s'agitent dans une sorte de surenchère corporelle, verbale quand d'autres s'effacent ou refusent même le regard du public. Beaucoup d'adultes ont eux-mêmes appréhendé les difficultés d'être en scène, en piste, sous le regard des autres, ils connaissent l'envie de fuir, voire de disparaître, le sentiment de honte. Ils savent qu'il ne suffit pas de dire pour faire, d'être propulsé sur la piste pour « être ».

Comment donc sans « recette » enseigner aux élèves les émotions en jeu dans l'univers particulier du cirque ? Sur quelles connaissances, techniques, principes convient-il de s'appuyer ? A l'instar du travail de composition, le jeu (ou le travail ?) d'acteur obéit lui aussi à des techniques, à l'application de principes. Mais si les règles et procédés de composition, d'écriture dans les différents arts ont pu faire l'objet de réflexions, débats, publications... plus rares sont les écrits qui s'aventurent sur les ressorts du jeu d'acteur. L'avertissement de JM Guy résonne : « Il n'y a pas de recette si ce n'est l'humilité ». Voici les premières clés du jeu d'acteur.

## 2.1 Le regard

Ce qui donne de la présence, ce qui porte l'interprétation chez un acteur, c'est d'abord le regard. A propos du travail du clown, A Riot Sarcey<sup>5</sup> déclare que le nez rouge est un moyen magique : « il éclaire ce qui est essentiel, c'est-à-dire les yeux, la partie intérieure de l'homme qui affleure ». Pourtant le travail du placement du regard est souvent oublié. Il cède le pas au geste, même si celui-ci se veut pourtant expressif. Avec les élèves débutants, la recherche du regard directionnel constitue une 1<sup>ère</sup> étape. Le regard dirige l'action. Il est centré sur quelque chose de concret : un objet, une direction, un point. Apprendre à placer, à poser intentionnellement les yeux sur un objet, un lieu, un autre, à ne pas fuir, paraît simple mais s'avère souvent déstabilisant pour les élèves d'autant plus que c'est une tâche qui leur est rarement demandée. On peut aider les élèves en leur demandant « qu'est ce que tu fais, décris ce que tu fais, comment tu fais ? » ; les yeux sont alors dans l'action, ils la guident, la contrôlent et la finalisent aussi.

En cirque, la nécessité de maintenir la trajectoire des objets ou l'équilibre contraint le regard et protège quelque part l'élève aussi. Il est alors judicieux de demander ponctuellement de s'arrêter pour regarder, de se poser ailleurs, devant, dans le public.

## 2.2 Le silence, l'immobilité

Le silence et l'immobilité sont déterminants pour la qualité de l'interprétation. Tout enseignant a expérimenté lui-même la nécessité de poser son discours, de s'immobiliser et de faire silence pour obtenir l'attention et la curiosité des élèves mais cette règle semble être oubliée dans les activités « d'expression » en EPS. Dans une discipline du mouvement, on peine à admettre ou on oublie d'enseigner

---

<sup>5</sup> A Riot Sarcey . Le clown est l'avenir de la femme. Avant-garde, cirque ! Autrement 2001.

l'immobilité, la suspension du geste. De leur côté, par peur de ne pas faire assez, par crainte du vide, les élèves tombent fréquemment dans l'excès, la surenchère et la surabondance de gestes, de déplacements. Le projet prend alors des allures de précipitation et de gigotage sous prétexte de chercher à créer une émotion, une impression chez le spectateur. Lorsqu'ils sont placés dans des situations de silence -assez rares pour eux- les élèves en saisissent l'intensité, la qualité, mais il faut progressivement les apprivoiser avec ce silence et l'impression de vide qu'il crée. Savoir attendre, s'arrêter, un instant, longtemps. « Apprendre à ne rien faire, vraiment rien, sans souci », est une consigne précieuse et rassurante pour les élèves.

## 2.3 L'écoute

En EPS, dès lors que l'expression est muette et passe par le corps, parler d'écoute apparaît quelquefois incongru. Connivence, empathie, l'écoute est en effet assez difficile à définir et par là même plus encore à enseigner. Ecouter, c'est être perméable à l'environnement, être sensible à toutes les informations transmises par les sens, percevoir et tenir compte de ce que quelqu'un dit, exprime, désire. L'écoute, c'est l'attention aux autres, une sorte de 6<sup>ème</sup> sens qui permet de sentir quand c'est le moment, d'être « pile dedans » jamais à contretemps, toujours « à propos ». Elle résulte d'abord d'une connaissance parfaite de sa propre activité, véritable incorporation, en même temps que d'une imprégnation de celle des autres. Elle nécessite une décentration très forte, une ouverture. Pour l'élève il faut s'ouvrir, sentir là où en sont les autres : préparation, tonicité, regard, équilibre, orientation, placement des appuis, des mains, trajectoires des objets... renseignent bien davantage qu'un « top » donné par convention qui occulte l'imprévu. Le rôle de l'enseignant consistera alors à guider cette attention à la disponibilité des autres en ciblant un ou deux repères déterminants. Les artistes



ont gardé en mémoire maints codes issus du cirque traditionnel qui se transmettent dans les différentes techniques. La main droite portée à l'épaule droite attend son reflet pour déclencher le passing, les mains jointes devant les cuisses du porteur appellent l'élan du voltigeur et bien qu'ils puissent paraître conventionnels, ils ne surgissent pas eux-mêmes à l'improviste. Le voltigeur ne se hisse pas sur le porteur si celui-ci n'est pas totalement disponible pour la figure prévue, le jongleur ne démarre pas le passing si le partenaire n'a pas calé sa circulation de balles. L'écoute c'est une complicité, une entente « secrète » mais qui n'a pourtant rien de spontané, implicite, mystérieux. C'est même tout le contraire. L'écoute, c'est du « par cœur ». Je connais l'autre sur le bout des doigts, je ne devine rien, je sais.

#### 2.4 Le sur-jeu

Dans leurs présentations, souvent, les élèves jouent un jeu, entrent dans la caricature. Ils pensent que pour « faire clown » il faut trébucher, multiplier les gags, pour « faire acrobate » il faut par exemple rebondir, tirer sur les bras, pour faire artiste, saluer ou appeler les applaudissements par une courbette qui frise le ridicule et le convenu. Par crainte de ne pas faire « comme il faut » ou comme ils en ont la représentation, ils font « comme », « semblant ».

A contrario, le travail consiste plutôt à apprendre aux élèves à **surtout ne pas sur-jouer, forcer leur jeu**. Beaucoup d'élèves entrent dans une activité superficielle, ils en rajoutent croyant bien faire. Il ne s'agit pas de faire « comme si » se figurer, il faut faire simplement, seulement, voir, sentir vraiment : je vois, j'entends. En équilibre sur ma bobine, et même si elle n'existe pas pour les autres, JE tire sur une lourde corde, elle aussi imaginaire pour me rapprocher de ce point. Ce n'est pas un JEU, c'est ce que JE fais. spécialisés, entraînés dans une activité attestent de niveaux honorables.

Pour jouer, on convient des règles, cela suffit. Quand un jeune joue au football, il joue. Il ne se pose pas de questions, il ne fait pas semblant de jouer, il ne joue pas à jouer au footballeur, il ne se regarde pas jouer.

### 3. LES APPRENTISSAGES TECHNIQUES : manipulations, acrobaties, équilibres

Même si on peut rêver qu'en 10 semaines, les élèves seront capables de jongler avec 3 balles, une assiette, un diabolo, un bâton du diable, des anneaux, des massues... de s'équilibrer sur un rolla-bolla, marcher sur un fil, se déplacer sur une boule, pédaler sur un monocycle, réaliser des pyramides, des porters à 2, à 3, il paraît illusoire d'espérer voir insérés tous ces savoir-faire dans un spectacle composé et poétique pourtant aboutissement incontournable des apprentissages. Rien ne permet d'ailleurs d'affirmer qu'il vaut mieux faire vaciller épisodiquement une assiette, plus mettre son diabolo en rotation sans parvenir à le redresser, plus traverser précipitamment un fil, pieds perpendiculaires, plus basculer deux ou trois fois sur une planche de rolla-bolla avant de s'immobiliser au sol... que de réussir à traverser le gymnase en monocycle - et seulement ça - ou encore faire circuler son diabolo entre ses jambes. Il convient de s'interroger sur la nature des apprentissages effectivement réalisés. Dans un cas : accumulation de réalisations quasi spontanées, confrontation du registre moteur existant avec des objets originaux, dans l'autre, véritables transformations motrices. Les enseignants d'EPS férus de polyvalence, diversité des apprentissages, parient sur des approfondissements ultérieurs. Ils observent néanmoins que leurs élèves sont toujours d'éternels débutants en terminale dans de nombreuses APSA et que seuls ceux qui se sont

Un cycle de cirque ne peut être une succession de séances où l'élève découvre, cherche chaque semaine.

Une entrée dans les arts du cirque par la technique peut effrayer dans la considération infernale des routines à maîtriser à des dizaines d'engins ou objets. Or, qu'il s'agisse du jonglage, des déplacements sur engins précaires ou de l'acrobatie, finalement, les principales pistes à explorer pour progresser en cirque restent

identiques. Quelques uns parlent de familles d'action communes aux objets, aux équilibres et effectivement on peut tenter de classer, organiser les actions en grandes catégories. Le tableau suivant cherche à présenter et synthétiser les différentes pistes possibles à explorer pour l'enseignant pour approfondir les apprentissages de ses élèves et garder de la cohérence. En jouant sur un ou plusieurs éléments, on peut espérer transformer les conduites de nos élèves.

### 3. 1. Variables et voies de complexifications transversales dans les Arts du Cirque

Les variables, les éléments à manipuler	Exemples de réalisations d'élèves
La nature et le choix des objets : Forme, taille, volume, propriétés, symbolisme, matière...	Jongler avec un bâton du diable, mais aussi un balai, une raquette de badminton... Marcher sur un fil, un bambou, une barrière, une barre fixe, une corde tendue au sol. Faire une roulade avant autour de l'axe d'une bobine de câble.
Le nombre des objets.	Jongler avec une assiette, 2 assiettes mais un seul bâton, 2 bâtons... sans bâton... S'équilibrer sur un rolla-bolla... en empiler 2, l'un au dessus de l'autre. Se déplacer sur 2 bobines contiguës ... Faire une pyramide à un, 2, 3 étages avec 4, 5, 6, 7 élèves...
Les actions sur les objets.	Animer un ballon de baudruche ou des sacs plastique en soufflant Frotter, secouer, glisser des bouteilles plastiques emplies de riz... Pédaler, pousser, reculer avec, rebondir, rester sur place avec un monocycle. Enchaîner des roulades chinoises (saute mouton et roulade par dessus à 3).
La trajectoire des objets dans l'espace et autour du corps. Les déplacements de l'objet : dans l'espace avant, arrière. Les mouvements de l'objet : rotation, translation, spirales...enroulements, percussions, arrêts, amortis, rebonds L'amplitude des déplacements : longueur, hauteur, durée...	Faire tourner un diabolo autour du bras, de la jambe ; exécuter un lancer/rattraper dans le dos... Slalomer sur la boule, monter ou descendre sur des plans inclinés, passer sous un fil, entre deux rails, derrière un tapis.  Réaliser des saltos arrière sur le dos du partenaire.

<p>Les appuis et contacts avec les objets : L'utilisation des différentes parties du corps. Nature des appuis, taille des appuis, nombre des appuis, intensité des appuis, durée des appuis, changement d'appuis, appuis inversés, opposés.</p>	<p>Balle contact : arrêts au creux du cou, du coude, sur la tempe... S'asseoir, s'allonger sur le fil, s'agenouiller sur le rolla ATR : une main sur le siège et une sur le dossier d'une chaise Faire un trépied dans les genoux, à défaut de mains à mains : du « mains à pieds » et l'inverse.</p>
<p>La combinaison des objets et des techniques.</p>	<p>Jongler sur la boule. Réaliser un porter aux épaules sur un rolla-bolla. Monter sur la boule en sautant depuis un mini trampoline. Faire le Y sur le fil.</p>
<p>L'échange, la circulation, le partage des objets entre plusieurs élèves</p>	<p>Le passing 5 ou 6 balles, l'échange d'assiettes. Les « vols » d'objets et « picking » aux massues. Le petit moulin en monocycle. Le passage d'une boule à une autre. L'équilibre à 2 sur un rolla-bolla...</p>
<p>Le détournement des usages conventionnels de l'objet. Détournement des engins du cirque. Utilisation détournée des objets quotidiens.</p>	<p>Le jonglage avec des assiettes, Le diabolo sans baguettes. Le jonglage avec des bouteilles, raquettes, balais. La manipulation du monocycle en tenant la roue. Roulades et équilibres sur chaises.</p>
<p>L'enchaînement virtuose des figures L'assemblage judicieux et fluide des figures. Les positions initiales et terminales du mouvement.</p>	

### 3.2. Manipulations d'objets : 5 directions prioritaires pour orienter le travail

#### - La construction et sélection des trajectoires des objets

Par définition, jongler c'est lancer, manipuler, rouler, faire virevolter des objets et la variété et la diversité des trajectoires possibles constitue le premier axe de recherche avec les élèves.

#### - La réalisation des manipulations dans un contexte particulier

Pour impressionner, surprendre, étonner, le jongleur est souvent amené à exercer son art dans des situations inattendues.

#### - L'acquisition d'habiletés fines

Le jonglage est avant tout un travail d'illusion, manipulation, circulation, disparition des objets. Il fait appel à des qualités de coordination, latéralisation, dissociation très fines et essentielles aux progrès des élèves.

#### - La recherche de partage et d'échange des objets

Le jonglage est une activité de circulation et de partage d'objets. Une recherche autour des échanges, passings, et autres « vols » d'objets est primordiale en jonglage.

### - La création et la recherche autour de l'objet

Dans cette famille, l'objet ne virevolte pas seulement, mais devient support, prétexte à

des utilisations détournées, inattendues à partir de ses propriétés initiales.

<p>La trajectoire des objets</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Les plans des trajectoires : s'exercer dans l'espace frontal, devant, derrière soi (croiser dans le dos ) mais aussi sagittal ou horizontal : travail au sol par ex.</li><li>- Les formes des trajectoires : travail des colonnes, cascades, jets, rebonds.</li><li>- Travailler au sol à base de roulements.</li><li>- Les directions des trajectoires : vers le haut, le bas (rebonds), latéralement, vers l'arrière, bras croisés...</li><li>- L'énergie donnée lors des trajectoires : les arrêts, les rebonds, les amortis...</li><li>- L'amplitude des trajectoires : les grands lancers, le travail bras écartés.</li><li>- Chercher à augmenter ou diminuer exagérément la vitesse d'exécution en réduisant la hauteur des envois ou utilisant d'autres objets qui propulsent, amortissent.</li><li>- La combinaison des mouvements : translation et rotation, frottements.</li></ul>
<p>Le contexte</p>	<ul style="list-style-type: none"><li>- Travailler sur des appuis inhabituels : jouer sur la nature, le nombre des appuis.</li><li>- Travailler sur des appuis instables : Sur des partenaires, sur des objets instables (boule, rolla-bolla...).</li><li>- Travailler dans des positions particulières : Manipuler les objets en étant assis, couché, à genoux.</li><li>- Travailler en déplacement : se déplacer sur un banc, monter à une échelle, passer sous un fil, au travers d'un cerceau...</li><li>- Combiner différentes techniques : jonglage et équilibre ou acrobatie.</li><li>- Travailler avec des surfaces de contact des objets inattendues : rebonds au sol, au mur, au plafond...</li><li>- Ajouter des mouvements, des déplacements au fil du jonglage (tours, circulation de la main libre...)</li><li>- Travailler les yeux fermés, derrière un écran, dans le dos.</li></ul>
<p>Les habiletés fines</p>	<p>Travailler autour du corps : autour des bras, des jambes, de la tête, dans le dos...</p> <ul style="list-style-type: none"><li>- Varier les lieux de lancer ou de rattraper des objets : dans le dos, au dessus de la tête, sous la jambe, le bras...</li><li>- Explorer des préhensions particulières des objets : pattes de chat, jonglage pingouin</li><li>- Travailler à une seule main, travailler bras croisés.</li><li>- Travailler avec d'autres parties du corps : pieds, genoux, coudes, épaule, nuque...</li><li>- Manipuler les objets en leur donnant des effets supplémentaires : plusieurs rotations, projections, accélérations...</li><li>- Travailler avec des énergies particulières : rebonds et arrêts sur les différentes parties du corps.</li><li>- Travailler à partir des spécificités des objets : rotations, percussions, frottements, oscillations, rebonds...</li><li>- Combiner et associer des objets identiques ou différents : ex : balles et anneaux, anneaux et diablo, anneaux et massues...</li><li>- Travailler avec une main libre qui effectue d'autres gestes : monter, descendre, signes au public.</li></ul>

<p>Les échanges</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler en duo ou en groupe plus conséquent: Jouer sur le nombre de partenaires de deux à l'ensemble de la classe.</li> <li>- Jouer sur la position des partenaires :Face à face, côte à côte, dos à dos ; Proches, éloignés, en ligne, colonne, en cercle, éparpillés...</li> <li>- Jouer sur la trajectoire des objets échangés : Lancers, projections, roulements, glissements, rebonds...</li> <li>- Jouer sur le nombre d'objets échangés, partagés : un par élève, ou davantage</li> <li>- Jouer sur la nature des objets échangés.</li> <li>- Jouer sur les formes de circulation des objets : passing, picking.</li> <li>- Jouer sur la variété et l'alternance des objets envoyés.</li> <li>- Construire des figures à plusieurs qui s'appuient sur les effets de miroir, de symétrie, de contraste (main droite- main gauche, face dos, haut-bas, simultané, contretemps...)</li> </ul>
<p>La création, la recherche autour de l'objet</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser de façon détournée l'objet de cirque ou quotidien (boîte, ballon, bâton, plot, journal, chaussure...). L'élève joue plutôt sur le symbolisme associé à l'objet.</li> <li>- Exploiter les caractéristiques fonctionnelles majeures ou mineures des objets. L'élève joue plutôt sur les formes, spécificités, dimensions, volume, propriétés, fonctions... de l'objet.</li> <li>- Utiliser des objets de taille, nature différentes et même changer au cours de la présentation.</li> <li>- Utiliser des principes de composition pour s'approprier des routines classiques : transposition, crescendo, la combinaison...</li> <li>- Réaliser des phrases gestuelles inédites : travail autour du rythme, de la respiration ou encore autour de la dimension périlleuse, de la production d'exploits, de péripéties, ou de gags, de poésie, d'effets de surprise...</li> <li>- Différencier le travail des 4 membres : ajouter par ex une tâche à réaliser avec l'autre main : tenir en équilibre un autre objet, se vêtir ou dévêtir etc., jongler en parallèle avec un ballon de foot...</li> <li>- manipuler les objets avec un intermédiaire : une raquette tenue en main, un gant de boxe, un gobelet, une casserole...</li> <li>- Respecter une contrainte corporelle donnée : membre immobilisé, inclinaison de la tête, expression fixe du visage...</li> </ul>

### 3. 3. Equilibres : 5 directions à explorer pour les apprentissages

#### - La construction et le maintien d'un équilibre statique ou dynamique

par définition, s'équilibrer c'est d'abord monter sur puis maintenir un équilibre statique ou un déplacement en se préservant de la chute.

#### Le jeu avec le déséquilibre et le retour à l'équilibre, la construction de l'équilibre dans

un contexte inattendu, périlleux ; la question du risque et de la chute.

#### - La combinaison des disciplines

#### - Le travail collectif, les relations

#### - La recherche autour d'une utilisation détournée de l'engin, la construction d'équilibres improbables

<p>La construction et le maintien d'un équilibre statique ou dynamique</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Monter sur l'engin : explorer différentes stratégies, points d'appuis.</li> <li>- Construire et le maintenir l'équilibre ou la trajectoire par l'exploitation fine des spécificités de chaque engin et les actions qu'il permet : marcher, appuyer, piétiner, pédaler, balancer, rouler, glisser, sauter...</li> <li>- Combiner, enchaîner, changer les sens ou directions de déplacement : avant/ arrière/ latérale.</li> </ul>
<p>Le jeu avec les ruptures d'équilibre. Le contexte</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorer le travail en hauteur : impressionner en montant, empilant toujours plus.</li> <li>- Explorer le travail sur des surfaces de plus en plus étroites, instables, inclinées.</li> <li>- Explorer les empilements d'objets identiques mais aussi différents.</li> <li>- Jouer sur la nature des appuis en contact avec l'engin : utiliser des appuis pas seulement pedestres : se mettre à genoux, assis, sur les mains, allongé, de dos, de face... sur l'engin. - Jouer sur la re-construction d'équilibres passagers, instables : tourner, sauter, basculer, faire demi tour, rétablir.</li> <li>- Réduire les surfaces d'appuis, utiliser des appuis intermédiaires, temporaires, fugitifs.</li> <li>- Descendre de l'engin : explorer différentes stratégies (se renverser, tourner, basculer...)</li> </ul>
<p>La combinaison avec d'autres techniques</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Associer d'autres techniques : ramasser, poser des objets, les manipuler.</li> <li>- Combiner acrobatie et équilibre</li> </ul>
<p>Le travail à plusieurs</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Travailler à 2 (ou même davantage) : porter, tourner avec un partenaire.</li> <li>- Jouer sur le nombre d'élèves sur un même engin, ensemble, en simultanéité sur différents engins identiques ou différents...</li> <li>- Echanger, partager ses engins d'équilibre.</li> <li>- Travailler à plusieurs à l'unisson, en symétrie, miroir, opposition...</li> <li>- Echanger des objets en restant en équilibre sur des engins...</li> </ul>
<p>La création, la recherche autour de l'engin</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Utiliser de façon détournée l'engin de cirque ou quotidien (ex pour le fil : boîtes de conserve ou plots alignés, corde de grimper posée au sol, main courante, barrières de chantier, barres fixes, pour la boule : boule de bowling, pour le rolla : valise, bobine et banc.... L'élève joue plutôt sur le symbolisme associé : faire du fil au final c'est aller d'un point A à un point B sur un itinéraire périlleux.</li> </ul>



	<p>- Exploiter les caractéristiques fonctionnelles majeures ou mineures des objets. L'élève joue plutôt sur les formes, spécificités, dimensions, volume, propriétés, fonctions... de l'objet. Ex : Mettre une planche de rolla en travers du fil, en long, etc..</p> <p>- Travailler sur des surfaces inhabituelles de l'engin (coté, dessous, tranche...), détourner totalement l'engin de son équilibre habituel ou de sa fonction (ex : faire tourner la selle du monocycle en tenant le pneu, sans se pincer les doigts !)</p>
--	---

### 3.4. Acrobaties : 5 directions à explorer pour les apprentissages

#### - *L'exploration d'un répertoire différent*

Le cirque s'appuie sur des figures acrobatiques assez différentes de la gymnastique.

#### - *Une acrobatie donnée à applaudir*

Au cirque les figures présentées doivent surprendre, étonner. Sans être nécessairement inédites, il convient de rechercher des figures qui interpellent par leur rythme de présentation, leurs articulations, leur exécution originale ou collective.

#### - *Une acrobatie sans filet*

La présence de tapis perturbe fréquemment le déroulement du propos. Quelque fois, l'élève devra être en mesure de s'exercer à même le sol. C'est une nouvelle organisation motrice et une sécurité active qu'il faut alors construire.

#### - *Une acrobatie collective*

L'acrobatie au cirque ne se résume pas à la réalisation de pyramides collectives ou de

figures à 2, 3. C'est dans la recherche de production d'effets collectifs à partir de figures

simples ou dans la réalisation synchronisée de figures dynamiques, (par exemple avec impulsion de partenaires) que se découvrent souvent les plus belles réalisations acrobatiques des élèves.

#### - *Une recherche acrobatique autour d'objets différents*

Le répertoire acrobatique au cirque utilise de plus en plus des supports et appuis très différents des agrès classiques de la gymnastique. Avec les élèves, il est possible de construire de nouvelles acrobaties en utilisant des matériels, engins inhabituels<sup>6</sup>.

<sup>6</sup> NB : Le total respect des exigences de sécurité s'impose en milieu scolaire. Les propositions formulées ici doivent s'accompagner d'une grande vigilance de l'enseignant et de la mise en œuvre de règles de sécurité optimales.

<p>Un répertoire différent</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Jouer sur la nature des contraintes posées dans un déplacement, une figure individuelle ou collective : ne pas toucher terre, passer dessus/dessous, garder toujours un contact particulier avec l'autre, faire circuler un objet, imposer un nombre d'appuis sol...</li> <li>- Explorer le travail de contrepoids, appuis, compensations de force.</li> <li>- Réaliser des « variations » autour d'une même figure classique (ex : roulades sur/sous/avec/à travers..., brouettes face/dos/ « sauteuses »/ « cassées »/ « sans poignées »/ sur pédalgos etc ; quadrupédies...)</li> <li>- Combiner délibérément les morphologies, les sexes, les ressources spécifiques des acrobates.</li> <li>- Expérimenter les figures absentes du répertoire gymnique classique : chenilles ou « mythiques » du cirque : pirouettes, saltos (par ex sur le dos, avec le mur, les cordes...), vrilles, franchissements, balancers, mains à mains...</li> </ul>
<p>Une acrobatie spectaculaire</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorer les jeux et figures issus du patrimoine : balancers, (en tenant pieds et mains par ex) rotations.</li> <li>- Exploiter les qualités individuelles parfois surprenantes de quelques élèves : souplesse, force, agilité, précision pour réaliser des figures originales. (proscrire les dislocations, contorsions, démonstrations de force et autres figures aux limites de la normalité).</li> <li>- Prendre appui sur des figures et techniques issues d'autres répertoires : hip hop, capoeira.. : tourner sur le dos, les épaules, marcher, sauter sur les mains... (proscrire toutes figures sur la tête).</li> </ul>
<p>Une acrobatie « sans filet »</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Apprendre à réaliser à même le sol et sans danger des figures simples : roulades, ATR, roues.</li> <li>- Construire une sécurité active individuelle : s'engager seulement dans des figures totalement maîtrisées, connaître des techniques de réchappe efficaces.</li> <li>- Construire des aides et parades collectives et les insérer aux éléments présentés.</li> </ul>
<p>Une acrobatie collective</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorer chez les partenaires des espaces et surfaces d'évolution inhabituelles : entre les jambes, autour du corps, du bras, sur les pieds.</li> <li>- Travailler les effets collectifs à partir de figures simples : roulades, roues, sauts réalisés en inversion, symétrie, addition.</li> <li>- Travailler des séries : les figures sont enchaînées collectivement en jouant sur les procédés : cascade, canon, répétition : ex : roulades chinoises, chari-vari, « rondins », saute-mouton...</li> <li>- Travailler les franchissements et sauts : au dessus de partenaires allongés, à 4 pattes... avec trampolines ou tremplins.</li> <li>- Travailler des figures simples avec impulsion donnée par les porteurs. (banquine)</li> </ul>
<p>Une absence de contraintes liées aux agrès</p>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- Explorer le travail avec des objets qui nourrissent l'acrobatie : bancs, bobines, cerceaux, malles métalliques, longs bâtons comme points d'appuis, axes de rotation, promontoires...</li> <li>- Utiliser les propriétés ignorées des agrès : ex : intérieur/extérieur des caisses éduc-gym, mousses Dima...</li> <li>- Réhabiliter des agrès abandonnés pour exploiter des propriétés inédites en gymnastique : balancer aux cordes, marcher sur barre fixe...</li> <li>- Evoluer dans des espaces matérialisés, encombrés d'agrès et engins divers pour y combiner suspensions, appuis, balancers étonnants.</li> </ul>

