

Projet pédagogique Art du Clown et Expression Corporelle

Cycle 1, Grande Section Maternelle.

Partenaires :

Les enseignant(es) des classes de Grande Section de Maternelle du Grand Lycée franco-libanais de Beyrouth

L'intervenant, Yann Costa Clown

Dates des interventions :

1- Introduction

Suite à une première intervention du clown Yann Costa auprès des classes de CE2 du Grand Lycée de Beyrouth, l'équipe pédagogique a émis le souhait de concrétiser un projet Art du Clown (et Expression Corporelle) pour les grandes sections de maternelle.

- L'art du Clown se définit comme "la construction d'un univers comique et poétique à partir d'un jeu théâtral, corporel et gestuel, seul ou à plusieurs, afin de communiquer des émotions, principalement le rire, chez le spectateur".

Le travail du clown, comme pratique corporelle d'expression, met en jeu et interroge notre propre rapport au corps. Il « s'ancre » dans la réalité et développe notre sensibilité et notre écoute corporelle à soi et à l'autre. La vie imaginaire et émotionnelle du clown, dans le cadre du jeu, prend source dans cet éprouvé corporel. Ainsi, le clown comme le tout-petit, à travers son activité spontanée, exprime ses émotions et son intelligence par le corps.

- *Les jeux d'expression corporelle...sont présents dans les programmes du cycle 1 (septembre 2015) : Agir, s'exprimer, comprendre à travers l'activité physique*

Objectif 3 : Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Développer un imaginaire corporel, sensible et singulier, pour communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique.

- *Entrer dans un parcours d'éducation artistique et culturelle*
- *Rencontrer, fréquenter des œuvres et des artistes*

- Au-delà du programme scolaire, l'art du Clown est porteur de valeurs universelles telles que le vivre ensemble, le respect, l'écoute, la confiance en soi et aux autres, l'engagement et la rigueur dans une ambiance ludique.

2- Description générale du projet

Finalités

Faire connaître l'art du clown contemporain et rompre avec son image commerciale et/ou négative (être clown n'est pas faire n'importe quoi),
Participer à construire un monde plus respectueux de soi et d'autrui,
Développer en chacun l'esprit créatif, donc la curiosité, l'envie d'apprendre et les capacités à s'exprimer.

Objectifs généraux

Découvrir le monde du Clown de façon ludique, artistique et sportive,
Favoriser le respect mutuel, la tolérance et le partage,
Donner l'envie de créer et faire rire les autres.

Compétences abordées

Prendre conscience et développer son image corporelle (activités à caractère sportif)
Apprendre à mobiliser son imaginaire afin de s'exprimer avec le regard et le corps
Présenter devant un public une production collective dans le cadre d'un projet accompagné par l'intervenant.
Savoir être spectateur, recevoir et apprécier dans l'écoute, l'intérêt et le respect
Appliquer et connaître les règles basiques de vie collective
Respecter l'espace, les outils et les matériaux partagés

3- Planification et déroulement du projet

Public : Toutes les classes de Grande Section

Durée du cycle et des séances :

Pour chaque classe : 8 séances de 1h réparties sur le mois de mai 2018 à la convenance de l'équipe pédagogique.
1 représentation « formelle » devant un public (si possible les parents et les autres classes du même établissement)

Matériel nécessaire :

- Enceinte avec câble mini plug (pour mp3, ordinateur, tablette ...)
- Tapis de sol
- Foulards (de jonglage si possible)
- Cerceaux (2 par enfant)
- Balles et/ou petits ballons (un(e) par enfant)
- Ballons gonflables (3 par enfant)
- Chaises (1 par enfant)
- Instruments de musique (percussions)
- Selon les besoins de la représentation finale il sera abordé la question de costumes et autres matériels spécifiques.

4- Description détaillée du projet

A. Déroutement et évolution des séances (sur une base de 8 séances d'une heure)

1ère séance

Objectifs : Sensibiliser les enfants à l'art du clown.

Formuler son ressenti sur le clown à partir d'un « mini spectacle »

Découvrir différents aspects du clown (pantomime, acrobatie et émotions)

2ème séance

Objectifs : S'initier aux bases de la pantomime (expression corporelle)

Découvrir les acrobaties du clown sans engins

Apprendre à formuler des expressions avec le corps

3ème séance

Objectifs : S'initier aux bases de la pantomime (expression corporelle)

Approfondir les acrobaties du clown avec et/ou sans engins

Apprendre à formuler des expressions avec le corps, en groupe devant les autres

4ème séance

Objectifs : Approfondir les techniques de pantomime vues en séance 1, 2 et 3 (expression corporelle)

Découvrir les acrobaties du clown avec engins (chaise)

Découvrir les aspects créatifs du clown avec engins (balles et/ou petits ballons)

5ème séance

Objectifs : Découvrir les acrobaties du clown avec engins (cerceaux)

Découvrir les aspects créatifs du clown avec engins (foulards)

Apprendre à être devant un public sans se déconcentrer

6ème séance

Objectifs : Approfondir les aspects émotionnels du clown à travers la pantomime face aux autres

Approfondir un des aspects acrobatiques clownsques vus en séance 2, 3, 4 ou 5 (choix concerté entre les élèves, l'intervenant et l'équipe pédagogique)

Approfondir un des aspects créatifs clownsques vus en séance 2, 3, 4 ou 5 (choix concerté élèves/intervenant/équipe pédagogique)

7ème séance

Objectifs : Approfondir les aspects émotionnels, acrobatiques ou créatifs du clown

Créer et répéter une chorégraphie en vue de la représentation

8ème séance

Cette séance sera entièrement dédiée à la création et répétition d'une chorégraphie clownsque, en fonction de l'évolution du groupe et de ses choix tout au long des 7 séances précédentes.

B. 1- Exemple de déroulement spécifique d'une séance type

Les séances 2,3,4, 5 et 6 se déroulent de façon identique :

Un échauffement, 3 à 4 jeux permettant d'atteindre les objectifs de la séance et un retour au calme.

La séance 1 commence par un mini spectacle, suivi d'une découverte de l'art du Clown et d'un retour au calme.

Les séances 7 et 8, privilégieront la création et les répétitions en vue de la représentation.

Chaque séance est adaptable et modulable en fonction du groupe, de son évolution, du moment de la journée et du matériel disponible.

Activité	Temps	Compétences	Consignes
Echauffement Série d'actions physiques et de gestes émotionnels clownesques.	5 min	- Suivre et répéter avec le corps les instructions. - Pouvoir supporter un effort physique.	- Faire « comme... - Refaire seul une série d'actions vues pendant l'échauffement
Parcours acrobatique n°1 Parcours avec obstacles sur lesquels les enfants doivent marcher en gardant l'équilibre. Matériel utilisé : poutres, bancs, chaises, coussins durs, plots, briques ou mini échasses, cordes ou rubans	10 min	- Etre capable de tenir en équilibre sur les obstacles. - Etre capable de s'orienter dans le parcours. - Etre capable d'attendre son tour dans le respect des autres.	- Pour m'aider à tenir en équilibre je dois regarder devant moi, ne pas aller vite et tendre les bras sur le côté - Je dois bien poser mon pied sur l'objet avant de continuer - Je dois mémoriser le parcours et aller dans le bon sens - Une fois mon tour fini, je me remets dans la file sans courir, sans pousser et sans passer devant mes camarades
Danse des animaux Matériel : sono	10 min	- Pouvoir adapter sa façon de se déplacer pour imiter au mieux les animaux avec le corps - Savoir utiliser différents niveaux d'intensité selon l'animal imité - Pouvoir respecter les autres et ne pas les gêner	- j'écoute les consignes pour imiter les animaux - Je dois utiliser mon imagination pour m'exprimer avec le corps - Je dois utiliser différents niveaux d'intensité dans le regard (exple : tigre=fort, poisson=regard dans le vide) - Je ne pas touche les autres
Parcours acrobatique n°2 Parcours qui inclut sauts et différents types de roulades Matériel : tapis de sol, cerceaux, coussins, plots ou barres pour former des obstacles à sauter	10 min	- Etre capable de rouler sur soi-même en étant allongé et/ou faire une roulade avant - Etre capable de sauter pieds joints par-dessus les obstacles - Etre capable d'attendre son tour dans le respect des autres	- Pour réussir une roulade avant, je dois rentrer ma tête et plier les genoux (hérisson en boule) puis pousser avec mes pieds tout en me servant de mes mains comme appuis. - Pour réussir une roulade avant, je dois rentrer ma tête et plier les genoux (hérisson en boule) puis pousser avec mes pieds tout en me servant de mes mains comme appuis. - Je dois plier les genoux et me servir des bras pour mieux sauter. - Je ne dois pas aller vite mais m'appliquer.
Marche des émotions	10min	- Pouvoir se déplacer ou adopter une posture selon l'émotion exprimée avec le corps - Utiliser différentes intensités du regard selon l'émotion exprimée - Canaliser son énergie	- J'écoute les consignes pour exprimer les émotions - J'utilise mon imagination pour m'exprimer avec le corps - J'utilise différents niveau d'intensité dans le regard (exple : fâché=fort, timide=faible) - Ne pas toucher les autres
Retour au calme	7 min	- Pouvoir exprimer à l'oral ce qu'on vient de faire - être capable de rester assis	- se mettre en rond, s'asseoir - Ecouter lorsque quelqu'un s'exprime - Demander la parole en levant la main

B. 2-Organisation spatiale

Chaque jeu, comme les parcours dans l'exemple précédent, présentera différentes variantes (parcours doublés, parcours avec différents points de départ, parcours avec demi tour, etc...).

Exemples :

Sur le même parcours les enfants partiront de deux points opposés et devront se croiser, ce qui les amènera à trouver une solution : comment se croiser sans se gêner ? En conséquence travail de recherche, de discussion et d'adaptation de leur comportement.

Dans les jeux de pantomime, tous les déplacements seront organisés en fonction d'où se situe le public. Travail très important du déplacement dans l'espace et de la conscience d'être visible.

Nous verrons la relation proche ou lointaine avec les spectateurs, ce qui amène un travail empirique sur les émotions.

Aussi, nous verrons la relation entre acteur, engins, public. La manipulation de l'engin doit être diverse et varié pour aboutir à une mise en valeur de l'acteur et de l'objet.

Exemple : la chaise prise comme personnage relationnel, individuel et collectif. Très important d'évoluer vers une chorégraphie collective (la chaise n'est pas à moi et peut être échangée)

B. 3- Espace musical

La musique est primordiale dans le processus créatif du clown. C'est pourquoi beaucoup de situations seront accompagnées par de la musique, afin d'aider les enfants à s'exprimer, par exemple lors de la danse des animaux, différents styles musicaux seront utilisés selon les animaux imités.

Non seulement l'écoute de la musique est importante mais on peut aussi penser à créer ses propres rythmes musicaux à partir du corps (applaudissements, taper du pied, ...), d'objets (taper sur plots, tapis, ...), et selon le matériel disponible, utilisation d'instruments (tambours, tambourins, claves, grelots, ...)

C. La représentation

Il faut entendre par « spectacle » : la représentation d'un travail abouti face à un public sur une scène, une piste.

Si l'on choisit de donner une représentation, elle doit être en cohérence avec les intentions éducatives et les objectifs poursuivis.

Elle met en jeu un engagement moteur, des habiletés motrices s'appuyant sur les grandes familles (manipulation, équilibre, acrobatie...) et un engagement artistique, alliant poésie, émotion, humour (imaginaire, créativité...)

Une représentation doit résulter, à l'école, du cheminement des élèves et être construite par l'agencement de différents moments vécus au cours des séances d'un module d'un nombre suffisant de séances. Il ne s'agit donc pas d'une production artificielle, plaquée.

La structure de cette production sera un canevas souple dans lequel chaque élève conserve une marge de liberté, d'improvisation. C'est à cette condition que la production reste vivante et leur appartient.

Par ailleurs, la durée d'une présentation sera limitée. Sa durée sera liée à l'âge des élèves, à la durée du module d'apprentissage, au nombre de classes engagées dans cette présentation...sachant par ailleurs que les présentations peuvent faire l'objet de « numéros » n'engageant donc pas tous les élèves en même temps.

A titre indicatif, la production d'une classe est d'une durée maximale de 5 à 8 minutes.

- le choix des musiques retenues, le montage souvent nécessaire, relancera, accompagnera la production. Ce montage servira par ailleurs de cadre, permettant aux élèves de se repérer.

Il faut noter, par ailleurs que l'aménagement matériel, voire la matérialisation d'espaces, pour les plus jeunes, aideront également au repérage des élèves.

- La mise scène sera finalisée par le choix de la tenue. Les tenues peuvent être très simples mais harmonisées donc « visuelles », des accessoires, costumes, maquillages pouvant être éventuellement envisagés. Ces choix serviront également de repères tant aux acteurs (reconnaissance des groupes...) qu'aux spectateurs.

On pourra, bien sûr, se rapprocher des professeurs de musique, d'arts visuels et d'EPS pour élaborer et enrichir ce projet.

Outre le regard des élèves tout au long de l'élaboration, notez que le regard extérieur d'un collègue, maître, professeur, directeur, CPC...pourra être de grande utilité.

Il est important de noter que la « force » de la présentation sera intimement liée à la qualité de « présence », de concentration, d'écoute de l'ensemble des acteurs en scène. Ce véhicule de l'émotion est l'objet d'un travail tout au long de l'apprentissage.

(texte extrait et adapté du projet pédagogique d'Annie Sébire CPDEPS Académie de Paris)

6 Contacts

yanncostaclown@gmail.com 00 33 6 83 64 47 23

www.yanncostaclown.org Facebook / Youtube : Yann Costa Clown