

ESPACE JEUX

SPECIAL CIRQUE

SOMMAIRE :

Le Dompteur

1. dompteur
2. charmeur de serpent
3. puce savante

Acrobaties et équilibres

1. roulades arrière
2. roulades avant
3. roulades et équilibres
4. roulades avec porteur
5. roulades en rouleau !
6. Roulades à mille-pattes
7. équilibre en trépied
8. appui tendu renversé
9. roue (la)
10. proue faciale à trois
11. roue dorsale à trois
12. pyramide à deux
13. pyramide à trois
14. pyramides à plusieurs
15. la marche sur un fil

Pantomimes Truquées et Mimes

1. La somnambule et le papillon
2. la cible humaine
3. L'homme le plus fort du monde

Illusions et magie

1. Les conseils
2. ballon increvable
3. eau qui ne coule pas
4. mouchoir troué
5. nombre deviné
6. corde reconstituée
7. foulards noués
8. évasion du sac
9. boîte au lapin
10. apparition aux colonnes
11. Le médium 1
12. Le médium 2

Le jonglage

1. les conseils pour le jonglage
2. exercices d'entraînement
3. exercices avec une balle et une main
4. exercice des balles croisées
5. exercices à 2 balles et à 2 mains
6. exercice avec deux balles et une main
7. jonglant avec trois balles
8. jonglage avec des foulards
9. Lasso
10. banderole chinoise

Histoires de Clown et intermèdes

1. Les conseils
2. c'est dommage !
3. parce qu'ici y'a de la lumière
4. le pique-nique
5. Le château du conte Mc Adam
6. Le lac des cygnes
7. Le metteur en scène
8. Les nains sont de sortie
9. Pretty Funny

Le PSALACRE fait son cirque....

Le Dompteur

SOMMAIRE :

1. [dompteur](#)
2. [charmeur de serpent](#)
3. [puce savante](#)

LE DOMPTEUR

A partir de :	6 ans	Effectif +/- :	3 minimum - 10 Maximum
Durée :	8 min	Lieu :	intérieur/extérieur
Intérêts :	Mise en scène, expression corporelle, coopération, activités manuelles pour mettre en place les décors.		
Conseils sécurité :	Tous les costumes sont incompatibles avec le l'usage du feu ou de sources très chaudes comme les spots, lumières, etc. Soyez très vigilants. Porter un costume sous les projecteurs est très éprouvant, adaptez la durée du show à l'âge des enfants.		
Matériel :	Carton, crépon, colle, scotch, ciseaux, élastique de couturière, pinceau, peinture, laine... de quoi créer des costumes de toute pièce.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : montrer un numéro avec des animaux sauvages. comme au cirque.</p> <p>Ce qu'il est possible de faire :</p> <p>Lions tigres ours... sont représentés pas des enfants en costume intégral, fabriqué maison si cela a pu entrer dans un projet de réalisation de spectacle. Prévoir masque, combinaison, gants, la queue...</p> <p>Le fond sonore... est important dans un spectacle de cirque. Outre l'orchestre qui ne cesse de jouer, on peut aussi trouver des cris d'animaux. La bande son peut-être aussi, si l'on veut donner un aspect comique un enfant en voix off qui annonce les réflexion et les pensées des animaux présents sur la scène... En règle général on ne cherche pas à faire de vrais animaux mais plutôt à créer une scène comique, une parade, une chorégraphie qui sorte un peu de l'ordinaire. Retenez que toutes les copies seront de toutes les façons plus pâles que l'originale... Alors soyez créatif.</p> <p>La posture des animaux.... On peut penser aux parades comme indiqués ci-dessus mais aussi au salut dresseur les pattes arrière - saut dans un cerceau tenu par le dompteur - Saut dans un cube ou d'une auteur, d'un bloc vers un autre... - équilibre sur tonneau ou sur autre objet - escalade d'une échelle...</p>		
Ressources :	<p>Pour les cris d'animaux, en voici une sélection que vous pouvez télécharger sur votre ordinateur (MP3 et .WAV). Pour cela il suffit de vous positionner sur son que vous souhaitez télécharger, faites un clique droit avec votre souris puis sélectionner "<i>enregistrer la cible sous...</i>"</p> <p>Alligator 1 - Alligatoir 2 - Alpage - Ane - Bouquetin - Chamois 1 - Chamois 2 - Cheval - Chien - Coyote - Criquet - Daim - Dromadaire - Elan - Eléphant d'Afrique - Eléphant d'Asie - Grenouille - Hippopotame - Lion 1 - Lion 2 - lion 3 - lion 4 - lion 5 - d'autres lions : 1, 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8 et 9 - Loup - Lynx - Manchot - Maormotte 1 - Marmotte 2 - Moustique - Mouton</p>		

- [Orques](#) - [Ours](#) - [Panthère](#) - [Python](#) - [Renard](#) - [Rhinocéros](#) - [sangliers](#) - [vache_1](#) - [Vache_2](#)

(Cris d'animaux d'après : <http://www.naturophonia.fr>)

Certains animaux ne sont pas ceux que l'on trouve habituellement dans un cirque...C'est peut-être justement l'occasion de se démarquer et de créer un effet comique !!!

Retrouvez d'autres cris d'animaux :

http://www.naturophonia.fr/index.php?option=com_content&view=article&id=50&Itemid=1

<http://www.randonneur.net/pages/divers/sons.php#cris>

<http://www.oreilleverte.com/www/>

<http://www.universal-soundbank.com/animaux.htm>

http://www.dinosoria.com/sons_nature.htm

Petites mise en scène avec un lion :

[Le lion qui voulait devenir dompteur.](#)

Conseil :

Les costumes ne se limitent pas à un masque, c'est justement ce qui fait tout l'intérêt de ce genre de numéro. Ils doivent être réalisés dans le cadre d'un projet et non du jour au lendemain de manière occupationnelle. Ce genre de projet déclenche toute une série d'activités qui vous remplissent aisément une semaine de centre. passionnée.

LE CHARMEUR DE SERPENT

A partir de :

Effectif +/- :

3 minimum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Mise en scène, expression corporelle, coopération, activités manuelles pour mettre en place les décors.

**Conseils
sécurité :**

Tous les costumes sont incompatibles avec le l'usage du feu ou de sources très chaudes comme les spots, lumières, etc. Soyez très vigilants.

Porter un costume sous les projecteurs est très éprouvant, adaptez la durée du show à l'âge des enfants.

Matériel :

le serpent : un cylindre de tissus dans lequel est enfoncée une tige en fer tordue en spirale. Deux ampoules montées en parallèle et reliées au fil électrique pour représenter les yeux

De quoi faire une perche avec un bout de ficelle rattachée à la tête du serpent (ficelle noire).

De quoi faire un fond noir dans lequel on fera 2 trous pour les yeux afin que le manipulateur du serpent puisse voir la scène (voir l'image).

Un instrument de musique commune flûte, flûtes à bec, ou autres instruments loufoques...

Un costume pour le charmeur de serpent.

**Déroulement
/ Règles :**

✚ **But du jeu** : donner l'illusion qu'un serpent réagit au chant d'un instrument.

le mouvement du serpent est assuré au moyen d'un fil de nylon, ou d'un fil noir, suspendu à une canne à pêche noire. L'assistant, qui la manipule, et dissimulé vers un écran noir percé de deux trous permettant de voir le serpent.

Le charmeur et l'assistance sont entraînés à régler leurs mouvements d'après la musique. (La musique peut être jouée en direct être placée sur une bande-son). L'éclairage est

concentré le plus possible sur le charmeur et le serpent de sorte à ne pas dévoiler l'arrière-plan du décor.

Points Pratique et exemple de scénario :

Pendant que l'éclairage est centré sur le présentateur, M. loyal, un garçon de piste apporte un grand écran noir, derrière lequel se cache en assistant. Un autre garçon de piste apporte la corbeille du serpent, simulant le fait que celle-ci est bien lourde, et remet discrètement la canne à l'assistant.

Entrée du fakir qui commence à jouer un morceau de flûte classique. Rien ne se passe. Changement pour de la musique orientale, le serpent se décide à sortir.

Puis la musique ralentit, le fakir allume les yeux du serpent (tandis que l'on baisse d'éclairage de scène). Peu à peu le serpent hypnotise le charmeur qui répète les mêmes mouvements. Finalement les deux s'endorment.

Ressources :

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=1EGMqfX9P9k

Vidéo de vrais charmeurs de serpent... A ne pas reproduire naturellement :

Conseil :

-

LA PUCE SAVANTE

Le Dompteur

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

2 minimum

Durée :

20 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Jeu de scène - Faire participer le public - développer l'imaginaire et la créativité...

Conseils

Attention à la manipulation des pétards et fumigènes en intérieur. Cela sera confié aux adultes. Vérifier de ne pas déclencher votre système d'alarme pendant les répétitions ou le spectacle !

sécurité :

Matériel :

Selon votre imagination. On peut utiliser un animal réel bien traité naturellement, un animal en bois ou encore un animal imaginaire que l'on ne voit pas.

Déroulement

/ Règles :

- But du jeu : faire croire au public que l'animal que l'on dresse est capable de prouesses.

Dans cette série on peut faire faire des opérations à des animaux (additions, soustractions multiplications, divisions).

les animaux seront réels, on leur aura appris quelques petits trucs afin de simuler leurs soit disant compétences, ils seront joués par des personnages avec un costume, par exemple, ou ils seront fictifs, invisibles comme une puce par exemple...

Scénario 1 :

Lulu, la puce savante est présentée au public de manière originale. Dans un premier temps le dompteur la présente comme un animal savant sans dire qu'il s'agit d'une puce (capable de choses extraordinaires, vous n'avez jamais vu un tel animal, capable de se transformer en canon, etc.). On peut sortir de sa poche ou d'une grande valise une toute petite boîte ou alors une toute petite valise dans laquelle on dit avoir placé son animal savant qui est en train de faire une sieste.

À ce moment il faut soigner la mise en scène et le rôle des acteurs. Les répétitions seront donc nécessaires et les effets de scène sont à évaluer en groupe.

Lulu se réveille et fait quelques exercices physiques. Elle peut sauter de main en main (voir la exemple 1). Ensuite elle se transforme en "puce canon" à la manière de "l'homme canon". Pour cela, le dompteur remet à un spectateur une baguette munie d'un petit réceptacle siège de *Playmobil* par exemple) pour la puce.

Le dompteur place la puce dans le canon et l'allume (effet pétard et fumée à préparer). Or lorsque l'acteur se dirige vers le réceptacle le siège tenu par un spectateur) Lulu n'y est pas !!! Il la cherche partout. il pense la retrouver sur la tête d'un spectateur, il s'en saisit, il inspecte entre ses doigts et finalement il ne reconnaît pas Lulu et rend la puce inconnue à son propriétaire. Il se remet en quête de Lulu et la retrouve sur la tête d'un autre spectateur.

Le dompteur recommence la scène et cette fois Lulu arrive bien dans le réceptacle. Il la récupère entre ses doigts et la pose sur la paume de sa main. Il la montre aux spectateurs et encourage les applaudissements.

Pour conclure, il redemande des applaudissements en montrant au public comment applaudir, l'acteur a oublié que Lulu est dans sa main, il la réduit en miettes et s'en aperçoit peu de temps après. Il en fait une boule et demande un dernier applaudissement pour Lulu avant de souffler dans sa main pour l'envoyer vers le ciel.

Scénario 2 :

Lulu se trouve au sommet d'un perchoir qu'elle a gravi avec difficultés sous les encouragements de son dompteur. Une fois arrivée là-haut, le but est de sauter dans une piscine. La piscine est représentée par un dé de couturière.

le dompteur remet un instrument de type tambour à baguette, tambourin ou même plusieurs instruments aux spectateurs, des cymbales par exemple pour simuler la musique dramatique avant l'exploit d'un artiste au cirque. il peut procéder à quelques répétition et créer quelques effets comique la dessus pendant une quelques temps... Il fait quelques allers et venues pour faire mine de prendre l'avis de Lulu en compte.

Le dompteur compte jusqu'à trois pour que Lulu effectue le grand saut en exécutant plusieurs saltos par exemple, mais lorsque le coup de cymbales retentit Lulu ne bouge pas...

Le dompteur place son oreille près du perchoir et demande aux spectateurs de ne faire aucun bruit car Lulu ne parle pas très fort. Il fait mine de ne pas comprendre ce qu'elle dit : il fait trop chaud ? Tu es fatiguée ? Tu n'as pas de maillot de bain ? Comment ça il n'y a pas d'eau ? Et le dompteur de s'apercevoir que le dé à coudre et vide... Il va donc chercher un arrosoir pour remplir le dé à coudre puis la scène recommence.

Lulu fini par effectuer son saut sous les yeux du dompteur et du public et elle sera couverte d'applaudissements.

Ressources :

Vidéos exemples pour la puce savante...

http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=PQsXZgSERHk
http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=8U3gxeJvrwU

Conseil :

-

SOMMAIRE :

1. roulades arrière
2. roulades avant
3. roulades et équilibres
4. roulades avec porteur
5. roulades en rouleau !
6. Roulades à mille-pattes
7. équilibre en trépied
8. appui tendu renversé

Acrobaties et équilibres

9. roue (la)
10. proue faciale à trois
11. roue dorsale à trois
12. pyramide à deux
13. pyramide à trois
14. pyramides à plusieurs
15. la marche sur un fil

L'échauffement

Il faut absolument qu'il soit **sérieux**. le but est **d'assouplir** le corps en travaillant toutes les articulations en particulier (le cou, les épaules, la nuque, les chevilles, les poignets, le dos, les hanches...). Il convient de le faire avant chaque séance de préparation et de **prévoir un temps avant le spectacle** pour que les enfants arrivent sur scène échauffés.

Conseils sécurité

Enlever tous les petits objets qui peuvent traîner sur le sol pour dégager une surface de travail la plus nette qu'il soit. Prévoir des **tapis** de gymnastique qui ne glissent pas sur le sol. **Ne pas remplacer par des couvertures** posées sur le sol, faute de tapis, car elles glissent et peuvent provoquer chutes et accidents. On peut à la limite prévoir, pour la réception des exercices de **vieux matelas**. Les matelas ou au pis les couvertures pliées ne servent pas de support pour les équilibre mais de protection autour des acrobates. Les mains sont posées sur le sol. les élans sont pris à partir le sol. On en termine pas une prise d'élan sur un matelas ou une couverture, c'est le meilleur moyen de se casser la margoulette.

Si vous avez vous-même, lors d'un atelier d'activité manuelle, fabriqué du matériel, vérifiez le régulièrement pour ne pas qu'il casse ou fasse défaut durant les répétitions et les spectacles.

Assurer toujours les artistes durant leurs prestations. Un animateur peut s'en charger en se trouvant près de ceux qui exécutent des mouvements et des acrobaties entraînant un risque de chute. D'autant que l'animateur aura pu mesurer ce risque durant les entraînements.

Tenue :

Plutôt moulante, la tenue, pour que l'on puisse apprécier les mouvements effectués et pour ne pas se prendre les pieds et les mains dans les fanfreluches d'une tenue ample.

Rythme :

Il s'agit d'acrobaties certes, mais il faut plutôt envisager la chose **sous la forme d'une chorégraphie**. On commence par les exercices les plus simples, sur une danse chorégraphiée avec quelques roulades individuelles, puis croisées, puis quelques autres acrobaties qui s'enchaînent sur un fond musical par exemple.

La fin du numéro doit être soigné... Un peu de suspense doit être perceptible et faire naître l'idée de : "*vont-ils réussir cette figure exceptionnelle qui est le clou du numéro ?*". On peut aussi demander les commentaires et la participation de Monsieur LOYAL.

Dans un tout autre registre on peut imaginer un thème sur les numéros d'acrobaties réalisées par des clowns, ou autres personnages loufoques...

Conseils :

Il n'y a pas de durée indiquée pour ces "jeux", exercices ou numéros, car c'est la combinaison plus ou moins longue de ces exercices qui créera le numéro; En tout état de cause, la durée est comprise entre 7 et 18 mn, avant que le public ne s'ennui.

LES ROULADES**ARRIERES****Acrobaties et équilibres****A partir de :** 8 ans**Effectif +/- :**

1 minimum

Difficulté : 1/5**Lieu :**

Intérieur sol souple

Intérêts :

Travailler la coordination, Jouer avec son corps, prendre conscience des différents points d'appuis et d'équilibre.

Conseils sécurité :Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer.

Matériel :

De quoi rendre le sol souple (tapis...).

Déroulement /

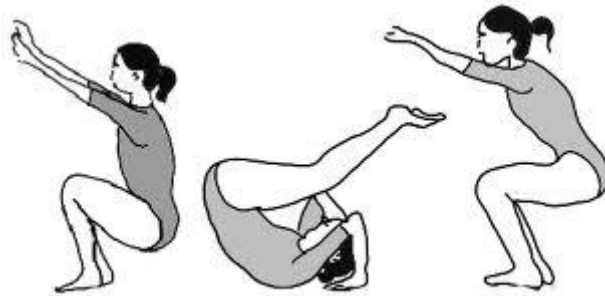
But du jeu : Présenter à un public une belle roulade fluide.

Règles :

Afin de travailler sur la fluidité de la roulade, il peut être intéressant de commencer par rouler à l'envers...

Allongé sur le dos, les bras le long du corps on monte les genoux en poussant sur les mains, en donnant une impulsion et on place les bras près des oreilles pour accagner le mouvement des jambes qui entraîne le corps vers l'arrière.

Après quelques essais : départ allongé on peut passer au départ debout ! La roulade arrière est plus simple et moins impressionnante pour les enfants que la roulade avant.



Il est possible ensuite, juste en roulade arrière, de faire des parcours, en cercle ou autre pour un début de numéro acrobatique au cirque...

Variante :

Pour aider les enfants vous pouvez travailler sur un plan incliné...



Petit à petit on enlève le plan incliné dès que les enfants prennent confiance et plaisir à faire des roulades arrière.

Autre variante de la roulade arrière :

**Conseil :**


Ne faites pas de roulades avant sur le plan incliné pour la première roulade des enfants... Cela va accélérer le mouvement et risque de ne pas convenir aux moins téméraires. Attendez

qu'ils soient plus à l'aise et après ils adoreront à coup sûr.

On peut démarrer les roulades arrière accompagnées par l'animateur, comme sur l'image ci-dessus, dès l'âge de 3 ans. L'autonomie est réellement totale, pour une roulade très fluide vers l'âge de 10 ans. Mais cela dépend avant tout de chaque enfant !

LES ROULADES AVANT

Acrobaties et équilibres

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Difficulté :	1/5	Lieu :	Intérieur sol souple
Intérêts :	Travailler la coordination, Jouer avec son corps, prendre conscience des différents points d'appuis et d'équilibre.		
Conseils sécurité :	Pratiquer quelques exercices <u>d'échauffement</u> avant de commencer.		
Matériel :	De quoi rendre le sol souple (tapis...)		
Déroulement / Règles :	 But du jeu : Présenter à un public une belle roulade avant fluide. Partir de la position qu'on appellera ici " <i>chandelle</i> " puis exécuter les mouvements un peu comme un automate.		



Finir le mouvement en se remettant en position de chandelle. Exécuter cet exercice et filmer les enfants, si possible, pour qu'ils puissent se voir et corriger les mouvements, les positions et les équilibres si nécessaire.

Pour les moins habiles voici comment vous pouvez travailler sur les roulades avant :



Cet exercice vous permettra très vite d'accéder aux roulades avec élan ou aux roulades au-dessus d'objets ou d'autres personnes.

Variante : Les roulades avant plongées :



On peut ainsi commencer une série de roulade ensemble sur une chorégraphie bien huilée dans un spectacle de cirque.

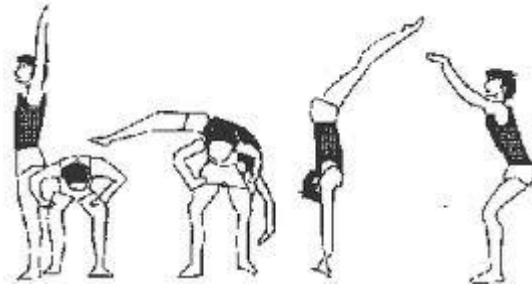
Conseil :

-

LES ROULADES EQUILIBRE

Acrobaties et équilibres

A partir de	8 ans	Effectif +/- :	2 minimum
Difficulté :	3/5	Lieu :	Intérieur sol souple
Intérêts :	Travailler la coordination, Jouer avec son corps, prendre conscience des différents points d'appuis et maintenir un équilibre sur les mains quelques temps.		
Conseils sécurité :	Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer.		
Matériel :	De quoi rendre le sol souple (tapis...).		
Déroulement / Règles :	<p>⚡ But du jeu : Se tenir en équilibre sur les mains quelques seconde en effectuant une roulade.</p> <p>Idem que pour l'apprentissage de la roulade simple, on peut commencer par l'arrière ou l'avant finalement. En étant deux, on peut s'entraîner et se faire confiance.</p>		



Cette position en duo permet de se relever doucement et de prendre conscience des points d'appuis qui vont permettre de maintenir plus tard le corps en équilibre. Toutefois, cet exercice est un numéro d'acrobaties à lui seul car il présente au sens visuel un certain côté spectaculaire.

Variante : -

Conseil : L'animateur doit dans un premier temps rassurer et maintenir l'équilibriste en lui tenant les chevilles par exemple, lorsque celui-ci est en équilibre sur les mains.

LES ROULADES AVEC PORTEUR

Acrobaties et équilibres

A partir de : 10 ans

Effectif +/- :

2 minimum - 2 Maximum

Difficulté : 4/5

Lieu :

Intérieur sol souple

Intérêts :

Travailler la coordination à plusieurs - se faire confiance - prendre conscience des points d'appuis.

Conseils

Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants.

sécurité :

Matériel :

De quoi rendre le sol souple (tapis...).

Déroulement

✚ **But du jeu :** tenir une autre personne en équilibre sur soi-même.

/ Règles :

Par dessus un porteur couché sur le dos, les mains au niveau des genoux (1).

Le porteur accompagne le mouvement de l'acrobate en le poussant sur les épaules. Attention si le porteur pousse trop, l'acrobate risque de tomber sur le dos. (2) - (3).



Variante :

Conseil :

L'animateur doit assurer la parade en mettant une main sur une épaule et l'autre dans le bas du dos de l'acrobate.

ROULADES EN ROULEAU !**Acrobaties et équilibres****A partir de :**

10 ans

Effectif +/-

2 minimum - 2 Maximum

Difficulté :

3/5

Lieu :

Intérieur sol souple

Intérêts :

Travailler la coordination à plusieurs - se faire confiance - prendre conscience des points d'appuis.

Conseils

Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercices pieds nus.

sécurité :**Matériel :**

De quoi rendre le sol souple (tapis...).

Déroulement

✚ **But du jeu :** donner une impression de fluidité et de légèreté en roulant à deux.

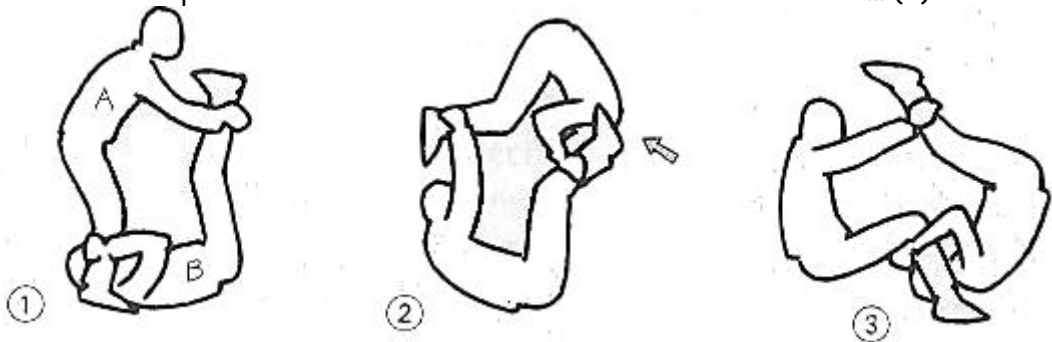
/ Règles :

Prendre la position (1) pour le départ. Il faut se tenir assez fermement. L'acrobate **A** vient placer sa tête entre les jambes de l'acrobate **B**.

B freine la descente de **A** en descendant ses pieds et en poussant légèrement sur les jambes (2). La clé de la réussite dépend de la bonne compréhension de la répartition des poids au moment de l'exercice. Tantôt il faudra retenir, tantôt il faudra accompagner les mouvements. Cela s'acquière très rapidement avec l'expérience et devient presque naturel.

A utilise alors les pieds du partenaire qu'il tient par les chevilles comme ses propres mains une fois qu'ils touchent le sol. Une fois les pieds de **B** bien posés sur le sol il roule la tête entre les pieds de **B** et pose les hauts des épaules sur le sol. C'est un peu comme si l'on pratiquait une roulade au ralenti. (3).

Arrivé dans cette position **A** aide **B** à se relever en tirant sur les chevilles... (3)

**Variante :****Conseil :**

L'animateur doit assurer une parade en plaçant une main sous la tête de celui qui descend vers le sol et l'autre main en le maintenant dans le bas du dos.

[haut](#)

Version Imprimable indisponible


ROULADES A MILLE-**Acrobaties et équilibres**

PATTES

A partir de : 10 ans **Effectif +/- :** 3 minimum - Maximum à voir selon le cas.
Difficulté : 3/5 **Lieu :** Intérieur sol souple
Intérêts : Travailler la coordination à plusieurs - se faire confiance - prendre conscience des points d'appuis.

Conseils sécurité : Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus.

Matériel : De quoi amortir une chute et créer un sol souple.

Déroulement / Règles :  **But du jeu :** maintenir un équilibre à plusieurs (au moins 3) et exécuter ensemble un déplacement.

Placer les acrobates en fonction de leur capacité à porter un poids plus ou moins lourd. En effet dans cet exercice le poids le plus lourd sera porté par **A**.

Pour se placer dans la position (1) il faut que cela se fasse sous la forme d'une chorégraphie, ou d'un jeu de scène... Pour que le spectacle soit digne de ce nom !

A fait une roulade avant qu'il termine assis, jambes écartées.

B puis **C** font de même. Le but est de se retrouver assis les uns derrière les autres. Pour cela il faudra calibrer la distance élan, roulade et réception pour que ce soit tout à fait juste et qu'ils puissent passer les jambes au-dessus de de celles de celui qui les précède (2).

Ils doivent ensuite pivoter ensemble sur le côté. Il faut garder l'autre fermement entre les jambes pour que cela réussisse et synchroniser le mouvement.

Une fois en position ils croisent tous les pieds sur le dos de leur partenaire. Attention les genoux ne sont pas positionnés sur les dos ! La tête sort part la hanche gauche ou droite de la personne qui précède et tout le monde dans le même sens ! Ne laissez pas la tête entre les jambes, d'abord on voit rien, et pour les garçons ça risque de provoquer un écrasement ou des un choque sur les testicules, ce qui ne va pas les mettre à l'aise ou les rassurer.

A marche sur les pieds. Le mille-pattes peut ensuite effectuer des déplacements. Cette position est gourmande en énergie, elle ne doit pas s'éterniser.



Variante :

Conseil : Pour rassurer les garçons qui se disent souvent qu'ils vont être "castrés" par cet exercice, commencez par la position finale pour bien placer la tête au niveau de la hanche. une fois rassurés par cela ils seront plus concentrés sur les autres mouvements.

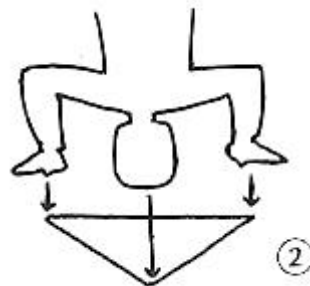
Commencer par la position finale, puis la (2) peut aussi aider les acrobates à mieux comprendre la dynamique de mouvements coordonnées à mettre en place pour se retrouver

dans cette position (3) à partir du sol en étant assis.

ÉQUILIBRE EN TREPIED

Acrobaties et équilibres

A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Difficulté :	2/5 min	Lieu :	Intérieur sol souple
Intérêts :	Travailler l'équilibre de manière individuelle - prendre conscience des points d'appuis - prendre conscience du point de gravité en fonction des postures		
Conseils sécurité :	Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibre.		
Matériel :	De quoi amortir une chute et créer un sol souple.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : Tenir en équilibre vertical sur 3 points d'appui.</p> <p>Placez en triangle le front (et surtout pas le sommet de la tête) et les mains, écartées de la largeur des épaules comme sur la figure 1. Amener les genoux contre la poitrine.</p> <p>Sans à-coups, élever les genoux en regroupant les talons sur les fesses et fesses et le bus à la verticale (figure 2). le poids du corps doit reposer également sur les mains et le front.</p> <p>Dépliez lentement les jambes en tendant la pointe des pieds. Bien agripper le sol pour se maintenir stable.</p> <p>Revenir à la position de départ par les mêmes étapes et en les contrôlant une à une.</p>		
Variante :	On peut faire le poirier en écartant les jambes en levant une seule jambe et en pliant l'autre au niveau du genou, en tournant les jambes pour faire des arcs de cercle...		
Conseil :	L'animateur peut tenir les acrobates au niveau des hanches, dans un premier temps pour assurer la parade et rassurer les futurs acrobates.		

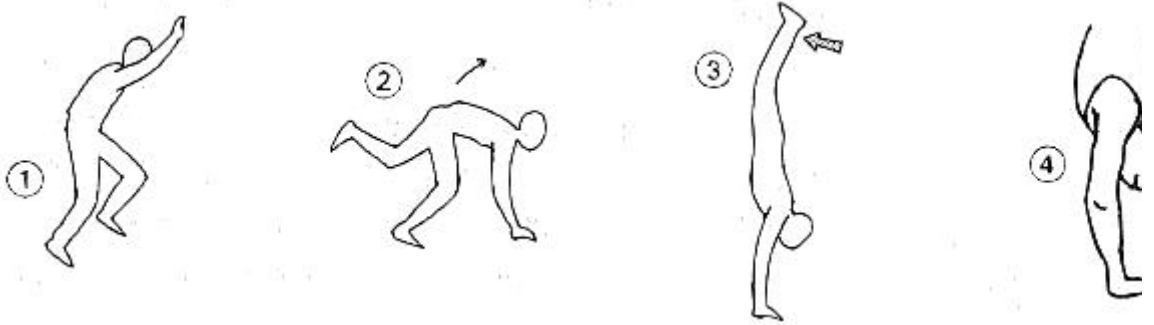


APPUI TENDU RENVERSE

Acrobaties et équilibres

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Difficulté :	4/5	Lieu :	Intérieur sol souple

Intérêts :	Travailler l'équilibre de manière individuelle - prendre conscience des points d'appuis - prendre conscience du point de gravité en fonction des postures
Conseils sécurité :	Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibre.
Matériel :	De quoi amortir une chute et créer un sol souple.
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : tenir en équilibre sur les mains le corps tendu à la verticale.</p> <p>Faire un grand pas pour prendre de l'élan, les bras levés, les yeux regardent le point où l'on va poser les mains (figure 1).</p> <p>Poser les mains au sol et lancer la jambe arrière tendue en poussant sur la jambe avant (figure 2).</p> <p>Une fois en position, tenir le corps droit : veiller à rentrer le ventre et à ne pas cambrer le dos. Écarter les doigts et bien agripper le sol (figure 3) ; sentir le poids du corps au bout des doigts et sur la paume, en arrière du pouce. Contrôler son équilibre avec les doigts.</p> <p>Pour la cambrure de la nuque, regarder un point situé à 20 cm en avant (figure 4).</p>
Variante :	On peut ensuite essayer de tenir l'équilibre avec les jambes repliées (l'une ou l'autre ou les deux), les jambes écartées ou encore marcher sur les mains.
Conseil :	Pour assurer la parade, l'animateur peut placer ses mains sur les hanches de l'acrobate lors de la phase 2. Il placera ensuite ses mains sur les chevilles pour le réceptionner lorsqu'il sera en équilibre lors de la phase 3.



LA ROUE

Acrobaties et équilibres

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Difficulté :	3/5	Lieu :	Intérieur sol souple
Intérêts :	Travailler l'équilibre de manière individuelle - prendre conscience des points d'appuis - prendre conscience du point de gravité en fonction des postures		
Conseils sécurité :	Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibre.		

Matériel :
Déroulement
/ Règles :

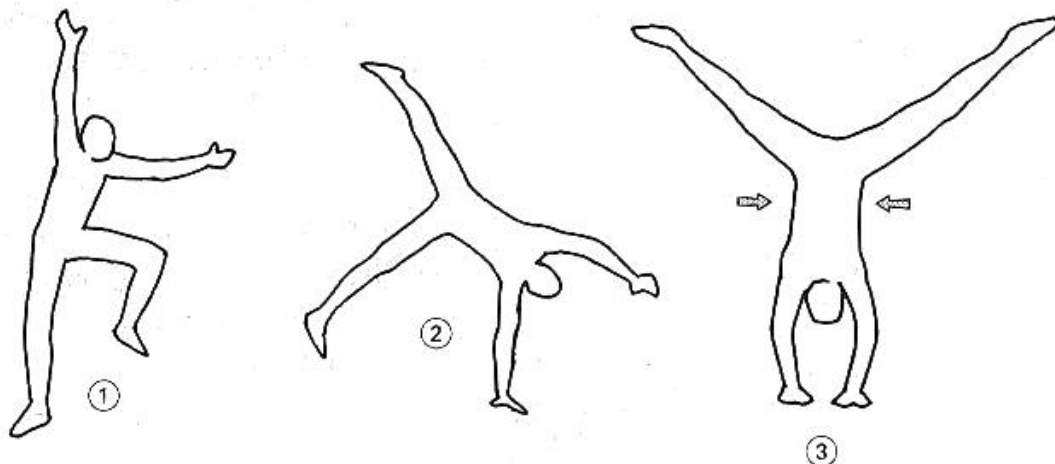
De quoi amortir une chute et créer un sol souple.

✚ **But du jeu :** réaliser une roue corps tendu, en équilibre à la verticale.

Le départ se fait toujours face à ligne d'exécution de la roue (figure 1). Poser les mains loin, la première perpendiculaire à la ligne ; bien tendre la jambe d'appui au sol (figure 2).

Position d'équilibre, jambes bien écartées (figure 3).

Pousser sur les deux bras en même temps, poser un pied après l'autre. Terminer les jambes écartées et les bras tendus à l'horizontale.



Variante :

Cette figure permet d'entrer sur la scène et d'en sortir de manière plus dynamique et différente. Elle permet aussi de réaliser des déplacements rapides et aux différents acrobates de se croiser en formant des roues...

Conseil :

L'animateur peut se placer en parade en positionnant ses mains au niveau de la taille de l'acrobate.

L'apprentissage sera plus facile si l'acrobate pose les mains et les pieds sur la circonférence d'un cercle de 2 à 3 m de diamètre tracé au sol

PROUE FACIALE A TROIS

A partir de : 10 ans

Difficulté : 2/5

Intérêts :

Travailler l'équilibre de manière collective - prendre conscience des points d'appuis et de l'équilibre des forces en utilisant les points de gravité - se faire confiance - savoir se placer en soutien d'un figure en équilibre.

Conseils
sécurité :

Pratiquer quelques exercices d'échauffement avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibre.

Porteur en position stable il fixe (**ne pas plier les bras, ne pas arrondir ou creuser le dos**), jusqu'à ce que le dernier voltigeur soit revenu à terre.

Acrobaties et équilibres

Effectif +/- :

3 minimum

Lieu :

Intérieur sol souple

Matériel :
Déroulement
/ Règles :

Montée des voltigeurs en souplesse ; poser les pieds ou les mains sur les parties du corps aptes à supporter une poussée : haut des épaules, bas du dos (mais **jamais au milieu du dos.**)

De quoi amortir une chute et créer un sol souple.

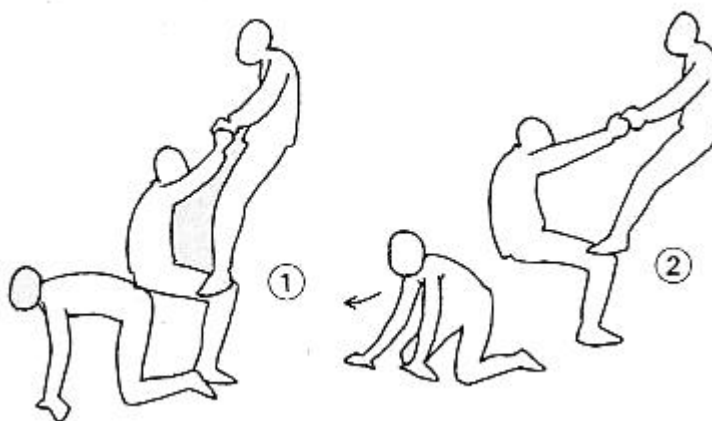
✚ **But du jeu :** maintenir un équilibre à deux avec l'aide d'un troisième larron.

L'acrobate, dit : « le support », se place à quatre pattes ; l'acrobate dit : « le porteur » est assis sur le bas du dos du support.

L'acrobate dit : « le porté », prend les mains du porteur (prise mixte mains poignées) et monte sur ses cuisses à la verticale (figure 1).

Le porteur et le porté s'incline en arrière. Le porteur se lève légèrement, grâce au centre de gravité qui se déplace avec le poids du porté, ce qui permet au support de se dégager (figure 2).

L'équilibre est maintenant maintenu par un jeu de force entre le porteur et le porté.



Variante :

Voir [proue dorsale à trois](#).

Conseil :

Veiller à ce que les acrobates soient de même corpulence.

PROUE DORSALE A TROIS

Acrobaties et équilibres

A partir de : 8 ans

Effectif +/- :

2 minimum

Difficulté : 2/5

Lieu :

Intérieur sol souple

Intérêts :

Travailler l'équilibre de manière collective - prendre conscience des points d'appuis et de l'équilibre des forces en utilisant les points de gravité - se faire confiance - savoir se placer en soutien d'une figure en équilibre.

Conseils
sécurité :

Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercices pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibre.

Porteur en position stable il fixe (**ne pas plier les bras, ne pas arrondir ou creuser le dos**), jusqu'à ce que le dernier voltigeur soit revenu à terre.

Matériel :
Déroulement
/ Règles :

Montée des voltigeurs en souplesse ; poser les pieds ou les mains sur les parties du corps aptes à supporter une poussée : haut des épaules, bas du dos (mais jamais au milieu du dos.)

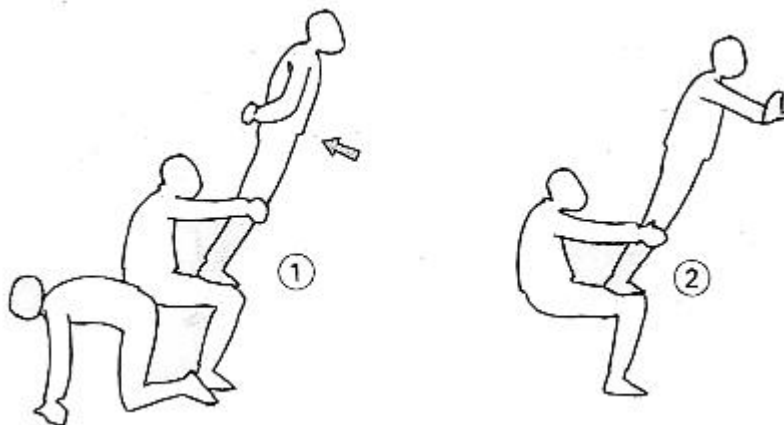
De quoi amortir une chute et créer un sol souple.

✚ But du jeu : maintenir un équilibre à deux avec l'aide d'un troisième larron.

Même départ pour le support et le porteur que dans [la proue faciale à trois](#) ; ce dernier tient le porter, qui lui tourne le dos, parler hanches.

Le porter mon sur mes cuisses du porteur et se tient à la verticale (figure un).

Le porteur s'inclinant en arrière, en tenant par les cuisses de porter qui se penche en avant. Support se dégage tandis que le porter écartent les bras (figure deux).



Variante :
Conseil :

Voir [proue faciale à trois](#).

Veiller à ce que les acrobates soient de même corpulence.

LA PYRAMIDE DEUX

Acrobaties et équilibres

A partir de : 10 ans

Effectif +/- :

2 minimum

Difficulté : 5/5

Lieu :

Intérieur sol souple

Intérêts : Travailler l'équilibre de manière collective - prendre conscience de l'équilibre - se faire confiance.

Conseils
sécurité :

Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibres.

Porteur en position stable il fixe (**ne pas plier les bras, ne pas arrondir ou creuser le dos**), jusqu'à ce que le dernier voltigeur soit revenu à terre.

Montée des voltigeurs en souplesse ; poser les pieds ou les mains sur les parties du corps aptes à supporter une poussée : haut des épaules, bas du dos (mais jamais au milieu du dos.)

De quoi amortir une chute et créer un sol souple.

✚ But du jeu : tenir en équilibre à deux l'un sur l'autre.

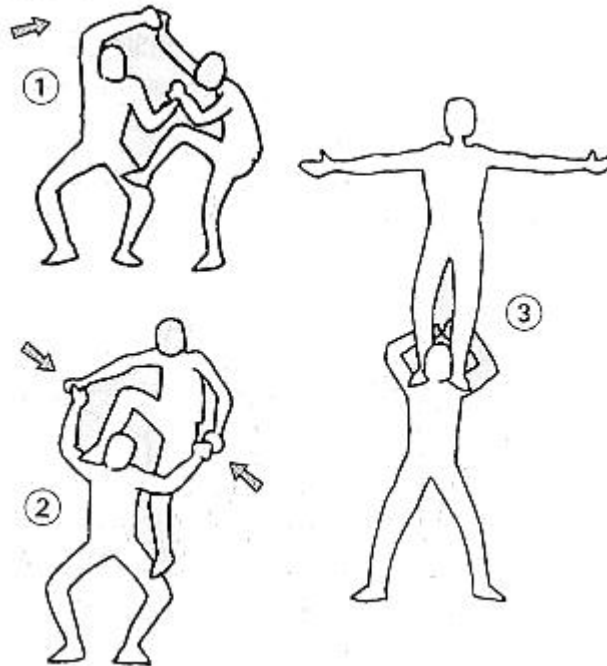
Matériel :
Déroulement
/ Règles :

Il y a différentes façons de monter l'un sur l'autre pour effectuer un équilibre.

La montée debout par le côté :

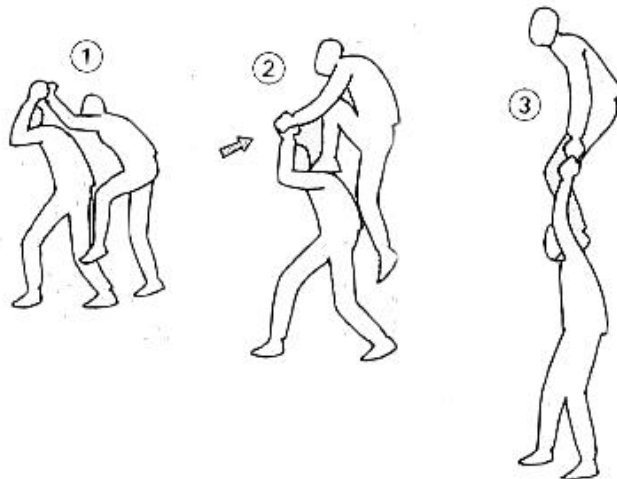
le porté place un pied sur la cuisse horizontale du porteur (figure 1). Celui-ci tire vers lui de porter qui met un pied sur son épaule (figure 2).

Le porteur tire le porté vers l'avant ; avec ses mains, il bloque les jambes du porté par derrière les genoux (figure 3). Lâcher les jambes quand on sent le porté bien en équilibre.

**La montée debout arrière :**

le porteur en station avant, jambe arrière pliée. Le porté saisit par derrière les mains du porteur et pose un pied sur sa jambe arrière, au niveau du mollet sous le genou (figure 1 ci-dessous). Le porteur tire vers l'avant le porté qui pose d'abord un genou, puis un pied sur son épaule (figure 2 et 3 ci-dessous).

Avec ses mains, il bloque les jambes du porté par derrière les genoux (figure 3 ci-dessus). Lâcher les jambes quand on sent le porté bien en équilibre.



Variante :**Conseil :**

L'animateur se place en parade devant et tient les mains des deux acrobates, pour assurer la parade, dans le cas de la montée debout par le côté.

L'animateur se place en parade devant et aide le porteur en tirant sur ses mains dans le cas de la montée debout par derrière.

LA PYRAMIDE A TROIS**Acrobaties et équilibres****A partir de**

12 ans

Effectif +/- :

3 minimum

Difficulté :

5/5

Lieu :

Intérieur sol souple

Intérêts :

Travailler l'équilibre de manière collective - prendre conscience des points d'appuis et de l'équilibre des forces en utilisant les points de gravité - se faire confiance - savoir se placer en soutien d'un figure en équilibre.

Conseils sécurité :

Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibres.

Porteur en position stable il fixe (**ne pas plier les bras, ne pas arrondir ou creuser le dos**), jusqu'à ce que le dernier voltigeur soit revenu à terre.

Montée des voltigeurs en souplesse ; poser les pieds ou les mains sur les parties du corps aptes à supporter une poussée : haut des épaules, bas du dos (mais **jamais au milieu du dos.**)

Matériel :

De quoi assurer amortir une chute et créer un sol souple.

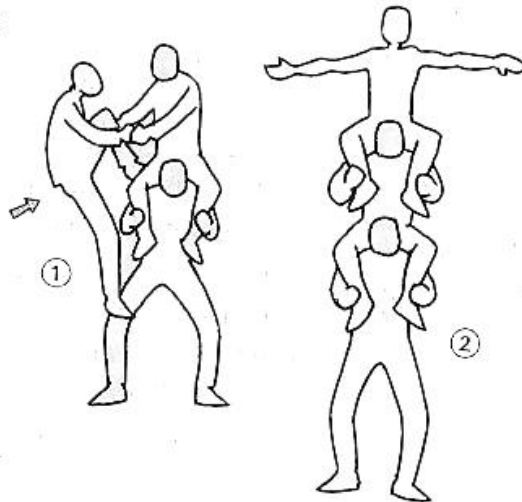
Déroulement / Règles :

✚ **But du jeu** : tenir un équilibre à trois grimpés sur les autres à la verticale.

Dans ce genre de configuration il devient important de choisir les acrobates en fonction de leur corpulence, leur robustesse, leur taille, etc.

Le premier acrobate s'assoit sur les épaules du porteur (figure 1).

Le second acrobate prend appui sur les cuisses du premier, puis du second porteur en lui donnant les mains (figure 2).

**Variante :**

On peut simplifier la mise en place en utilisant des plinthes qui permettent de monter sur les épaules du porteur sans passer par la phase de grimpe. Eviter les à-coups.

**Conseil :**

Il ne faut surtout pas solliciter le porteur pour qu'il se relève ou qu'il pousse sur les jambes lorsqu'il a un poids sur le dos. Son rôle est de maintenir un équilibre très vertical reposant davantage sur la rectitude du corps que sur les muscles des jambes.

LES PYRAMIDES A PLUSIEURS

Acrobaties et équilibres

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

4 à 7 participants

Difficulté :

4/5

Lieu :

Intérieur sol souple

Intérêts :

Travailler l'équilibre de manière collective - prendre conscience des points d'appuis et de l'équilibre des forces en utilisant les points de gravité - se faire confiance - savoir se placer en soutien d'un figure en équilibre.

Conseils sécurité :

Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus. Le travail de la nuque et des épaules est très important pour ce type d'équilibres.

Porteur en position stable il fixe (**ne pas plier les bras, ne pas arrondir ou creuser le dos**),

Matériel :
Déroulement / Règles :

jusqu'à ce que le dernier voltigeur soit revenu à terre.

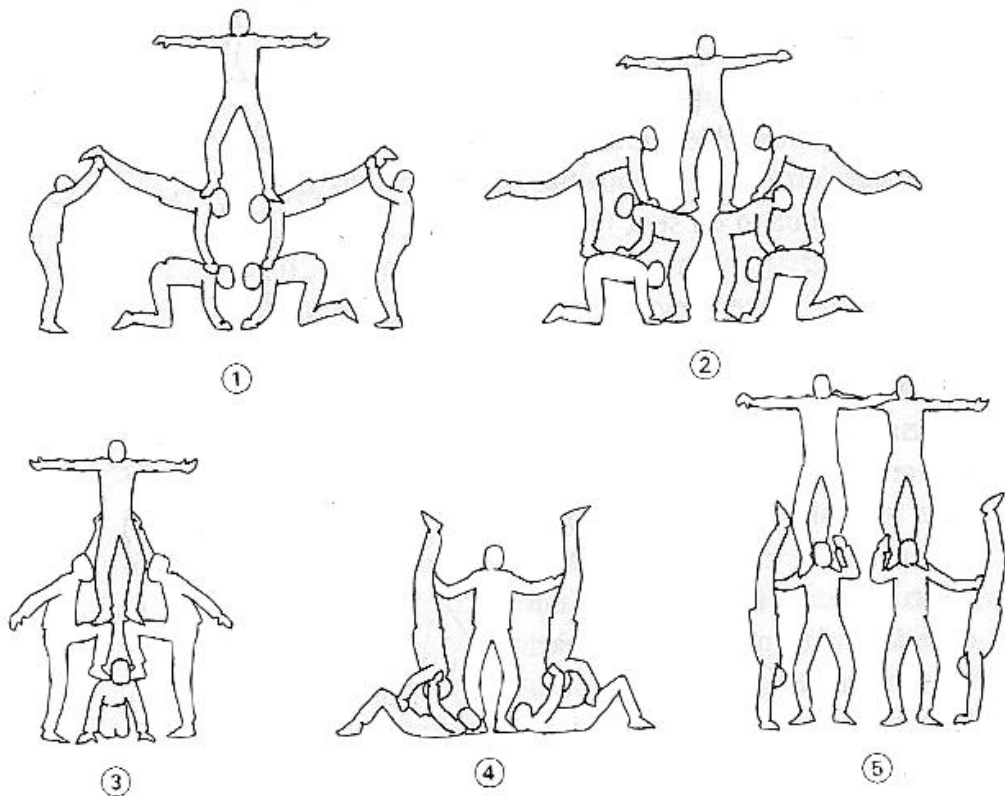
Montée des voltigeurs en souplesse ; poser les pieds ou les mains sur les parties du corps aptes à supporter une poussée : haut des épaules, bas du dos (mais jamais au milieu du dos.)

De quoi assurer amortir une chute et créer un sol souple.

✚ **But du jeu :** Tenir en équilibre les uns sur les autres, les uns avec les autres.

Il convient pour réaliser ce type d'équilibre et de pyramides de ce référer aux portés de base du type proue faciale à 3 ou proue dorsale à 3.

Mettre en premier lieu les porteurs primaire et secondaire. Puis les équilibre ensuite.



Variante : -

Conseil :

La présentation de ce type d'acrobaties et d'équilibre permet de conclure une séquence de cire que sur la partie acrobatie justement.

N'oublions pas que les placements et déplacements font partie intégrante du spectacle qu'ils doivent être mis en scène.

LE ROULEAU AMERICAIN

Acrobaties et équilibres

A partir de :

6 ans

Effectif +/- :

1 minimum

Difficulté :

1/5

Lieu :

Intérieur sol dur

Intérêts :

Travailler l'équilibre sur objet de manière individuelle - prendre conscience des points d'appuis et de l'équilibre des forces en utilisant les points de gravité.

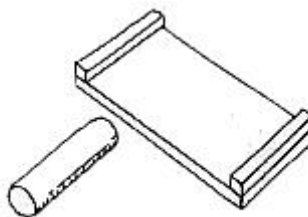
Conseils sécurité :

Pratiquer quelques exercices [d'échauffement](#) avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus.

Matériel :

Le matériel est facile à réaliser soi-même : une planche en bois, d'environ 30 X 70 cm, solide et bien poncée (lisse et sans échardes) avec des bords arrondis ; pour les débutants, visser aux extrémités de petits taquets qui empêcheront le pied de glisser.

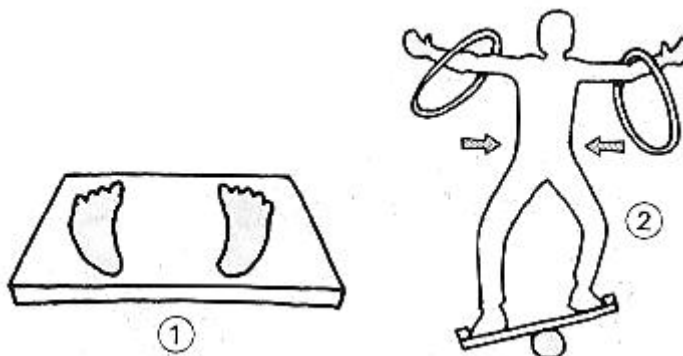
Le cylindre est en bois, en fer ou en tuyau de PVC d'environ 12 cm de diamètre sur 30 cm de long ; plus le cylindre est lourd, plus l'apprentissage est facile.

**Déroulement / Règles :**

✚ **But du jeu :** Tenir en équilibre debout sur la planche elle-même posée sur le rouleau.

Monter sur la planche tenue par un assistant au début ; ensuite, sauter dessus en posant les deux pieds à la fois, légèrement ouvert (figure 2).

Se maintenir en équilibre en fléchissant alternativement une jambe et l'autre. Au début, s'appuyer sur une barre horizontale par exemple pour maintenir un équilibre certain.

**Variante :**

On peut facilement mettre en scène ce type d'exercice qui n'est pas très spectaculaire au demeurant.

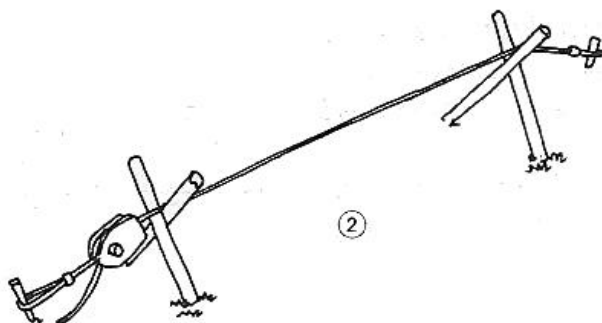
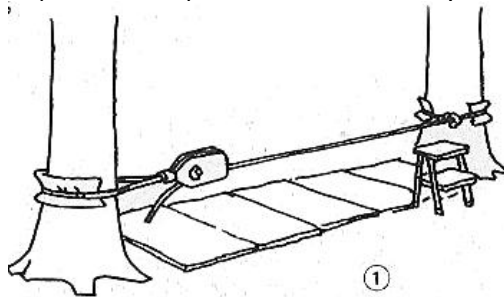
Exemple : dénouer un foulard attaché à la cheville ; faire tourner des cerceaux passés autour des poignets (figure 2); ajouter un partenaire qui s'agenouille entre les jambes du premier ; se tenir en équilibre sur les mains pour ceux qui maîtrisent ce type d'exercice.

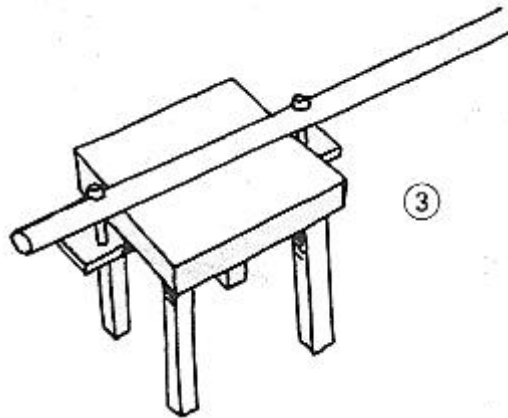
Conseil :

l'animateur, pour assurer une parade peut se placer derrière afin de retenir l'équilibriste par la taille si nécessaire.

LA MARCHÉ SUR UN FIL**Acrobaties et équilibres**

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Difficulté :	3/5	Lieu :	Intérieur - extérieur sols souples.
Intérêts :	Travailler l'équilibre sur objet de manière individuelle - prendre conscience des points d'appuis et de l'équilibre des forces en utilisant les points de gravité.		
Conseils sécurité :	Pratiquer quelques exercices <u>d'échauffement</u> avant de commencer. Dans les premiers temps prévoir un accompagnement sérieux avec les animateurs pour assurer les enfants. Exécuté ces exercice pieds nus.		
Matériel :	Il y a différentes façons d'installer un fil, ou ce qui peut y ressembler. Un câble métallique tendu au moyen d'un plant, entre deux points fixes (gros arbres protégés par les morceaux de pneu par exemple - figure 1) ; croisillons et gros piqués enfoncés dans le sol (figure 2) ; autre solution : une perche bois d'au moins 3 m de long et 15 cm de diamètre, solidement fixée à deux tables elles-mêmes ancrées au sol (figure 3). Un marchepied ou un petit escabeau. Des tapis pour assurer les équilibristes qui chutaient au sol à placer sous le fil.		





Déroulement / Règles :

✚ **But du jeu** : tenir en équilibre sur un fil tendu à quelques dizaines de centimètres du sol.

Au départ, placer le fil à une hauteur inférieure à l'entrejambe.

Commencer l'entraînement sur un fil bas que l'on élèvera peu à peu jusqu'à 1 m 50.

L'équilibre se révèle généralement assez facile à trouver.

Le buste et la tête doivent rester bien droits, comme si un fil tirait le sommet du crâne vers le haut. Le regard est placé au loin.

Rééquilibrer la position en se servant de la jambe libre et des bras, sans basculer le buste. On peut aussi tenir une perche dans les mains qui aidera à maintenir cet équilibre dans un premier temps.

Avancer en glissant un pied après l'autre.

Ne pas accélérer au bout du fil car on risque de perdre le contrôle et l'équilibre.

Variante :

Ce numéro peut être mis en scène. Par exemple : le garçon de café (porter sur une main un plateau avec divers objets) ; le singe (parcours accroupi, en traversant un cerceau...) ; le jardinier (cueillir de grandes fleurs en papier tenues par des partenaires) ; etc.

Conseil :

L'animateur, afin d'assurer une parade peut se tenir à côté du fildefériste.

Pantomimes Truquées et Mimes

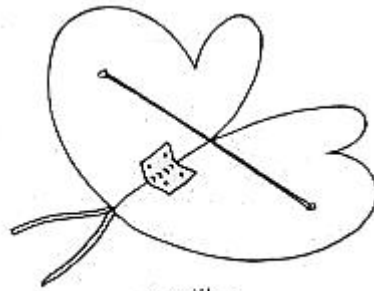
SOMMAIRE :

1. [La somnambule et le papillon](#)
2. [la cible humaine](#)
3. [L'homme le plus fort du monde](#)

LA SOMNAMBULE ET LE PAPILLON

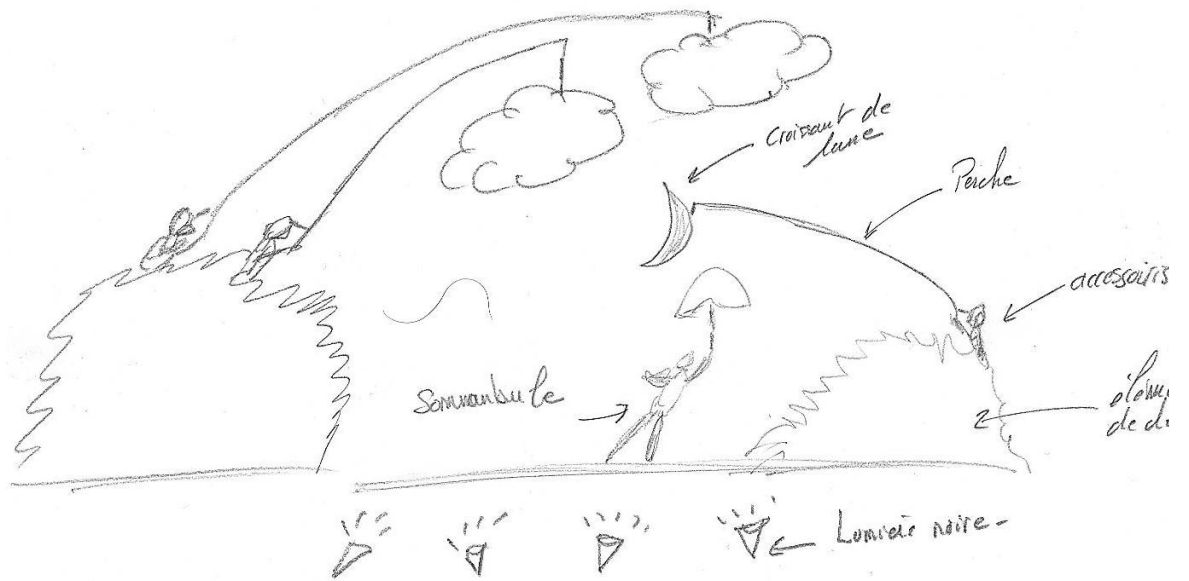
A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	4 minimum - 10 Maximum
Durée :	8 min	Lieu :	intérieur
Intérêts :	Créer un imaginaire, travailler en équipe, se mettre en scène et mettre en scène un décor.		
Conseils sécurité :	-		
costumes et accessoires :	<p>Les costumes : une funambule (pyjamas, ombrelle, chaussons) - les manipulateurs (tout en noir, y compris le visage et les mains) ;</p> <p>Les accessoires : grosse corde blanche posée sur le sol - pour les papillons, des ailes articulées et retenues par un élastique lâche pour donner l'impression du mouvement - réverbère, croissant de lune, nuages en carton - longue canne à pêche noir fil de nylon pour soutenir les éléments aériens (l'une, papillon, images).</p> <p>L'éclairage : en lumière noire : personnages et accessoires de couleur blanche et fluorescente, piste dans le noir complet.</p> <p>La musique : fond musical crédit, bruitages.</p>		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : créer un décor de lumière et donner l'illusion qu'une funambule se balade dans le ciel.</p> <p>Au début, apparition d'un croissant de lune, suspendu en l'air. Entrée d'une somnambule portant une ombrelle elle évite d'abord un réverbère, puis monte sur le fil et avance tranquillement.</p> <p>Bruit fort (sifflet de train, cloches...) Qui réveille la somnambule. Réaction d'inquiétude quand elle s'aperçoit qu'elle est sur un fil. Elle progresse lentement, rattrape une ou deux fois son équilibre.</p> <p>Arrivée d'un papillon qui se met à voler autour d'elle. En ouvrant et fermant son ombrelle, elle commence à imiter les mouvements du papillon. Elle continue à avancer, dépasse l'extrémité du fil. Elle s'envole avec le papillon (effet rendu par les nuages descendants en diagonale derrière eux).</p> <p>Bruit de vent croissant, coup de tonnerre. Inquiétude de la jeune fille qui décide de redescendre, utilisant son ombrelle comme un parachute (effet : les nuages montent derrière elle). Elle salue de la main le papillon qui s'éloigne.</p>		
Accessoires :			

Le papillon :



papillon

Le décor :



Conseil :

Il faut bien répéter ce numéro avec les accessoiristes et l'acteur car ils n'ont aucune visibilité de ce qui se passe pour le public.

LA CIBLE HUMAINE

A partir de :

8 ans

Effectif +/- :

2 minimum - 4 Maximum

Durée :

8 à 15 min

Lieu :

intérieur espace scénique

Intérêts :

Se mettre en scène - travailler les effets comiques - faire participer le public - coopérer, travailler en équipe.

**Conseils
sécurité :**

Attention même si le manipulateur (le complice) est proche du volontaire (personne du public) il faut bien s'assurer que de dernier ne bouge pas. D'autre part nous ne sommes pas à l'abri d'un faux mouvement il faut donc bien répéter la scène et ne pas prendre ce rôle à la légère. (celui qui plante les couteaux dans la cible doit être un adulte). Il faut bien prévenir le volontaire de ne pas bouger.


**costumes et
accessoires :**

le lanceur de couteau : borgne (ou pas) avec un bandeau sur un œil, costume de cow-boy, des couteaux pointus.

une cagoule - du papier - du carton - un marqueur - un foulard.

cible : de quoi dessiner une silhouette sur laquelle devra se positionner la personne choisie dans le public, le volontaire. il faut que la cible soit souple afin que l'on puisse planter des couteaux en toute discrétion et que ceux-ci puissent tenir verticalement.

**Déroulement /
Règles :**

 **But du jeu :** faire croire à une personne du public qu'un lanceur de couteau professionnel va tirer sur la cible sans le toucher.

A la piste, on présente maintenant le lanceur de couteaux le plus "méconnu" du cirque français. Il fait son entrée sur scène dans un style très macho avec son assistante qui est couverte de pansements.

Pendant ce temps les accessoiristes mettent en place une cible sur laquelle est dessinée une forme humaine (voir schéma). M. loyal demande maintenant dans le public un volontaire. L'assistante ira chercher un volontaire masculin. Elle lui demande de s'installer contre la cible est de prendre la position de la silhouette ; bras tendus sur les côtés et jambes écartées. On peut accentuer la mise en scène en demandant le nom de la personne, si elle est rassurée... On lui place alors une cagoule sur la tête ou un bandeau sur les yeux (il faut que le bandeau soit efficace, que la personne ne voit ni au-dessus, ni en dessous, ni sur les côtés). Une musique peut venir agrémente le tout.

Pendant ce temps le lanceur de couteaux se prépare et fait quelques étirements. Il peut alors se diriger vers le public pour faire contrôler ses couteaux. Puis la musique s'accroît, le volume augmente et l'on demande au volontaire de ne surtout pas bouger d'un seul pouce. Roulement de tambour (si possible) et premier jet de couteau. Évidemment le tireur ne lance pas le couteau, c'est son assistante qui plantera un couteau près du volontaire.

Afin de planter le couteau en toute sécurité (près d'un des bras du volontaire), l'assistante tape avec la main à l'endroit où elle va ensuite planter le couteau discrètement.

Ne jamais planter un couteau directement.

On enlève le bandeau du volontaire afin qu'il constate la réussite du tir. Le public rendu complice par l'assistante applaudit. Un accessoiriste caché derrière la cible peut montrer un panneau "applaudissez s'il vous plaît".

On recommence ensuite avec les couteaux, un dans chaque main, que le lanceur de couteaux prépare devant les yeux du volontaire. On demande alors au volontaire s'il est toujours en confiance puis on repositionne la cagoule ou le bandeau sur ses yeux.

Un nouveau panneau peut alors sortir de derrière la cible sur lequel il est inscrit : "faites entendre que vous êtes inquiets ". Puis les couteaux sont lancés (musique, etc.) Et ils sont

plantés de chaque côté du visage de la personne volontaire. Pour mettre les couteaux réels en place on demande l'aide de la personne qui se trouve derrière la cible (l'accessoiriste). Pancarte au public : "*vous êtes soulagés, applaudissez très fort, merci !*" tout le monde applaudit alors. On poursuit avec un quatrième couteau. Avant le lancer, le lanceur de couteaux demande aux volontaires : "*avez-vous des enfants ?*" en fonction de la réponse du volontaire, le lanceur de couteaux lâche un : « *Tant mieux !* » Ou alors un : « *dommage !* ». Musique, etc. et le couteau est lancé entre les jambes du volontaire. pancarte, "*applaudissements...*" il ne faut pas hésiter à théâtraliser la scène et à en rajouter une couche si nécessaire.

Enfin le clou du spectacle. On enlève alors le bandeau des yeux du volontaire pour qu'il assiste à la préparation du lanceur de couteaux qui cette fois va tirer un couteau les yeux bandés. Pour cela on va préparer le volontaire en lui mettant un ballon de baudruche entre les dents et en l'invitant à se placer de profil est en avant, contre la cible. On lui bande de nouveau les yeux (au volontaire). Bien sûr on perce le ballon avec une aiguille puis on y place un couteau délicatement... Le public est en délire (panneau)... L'assistante n'en revient pas et elle congatule vigoureusement le volontaire... Le lanceur de couteau et ovationné et tous quittent la scène sous les applaudissements...

Variante : L'assistante du lanceur de couteau peut se mettre en place sur la cible, comme à son habitude, et renoncer au dernier moment et demandé à un volontaire dans le public de prendre sa place.

Conseil : Instaurer une complicité avec le public qui prendra son rôle très au sérieux.

L'HOMME LE PLUS FORT DU MONDE

A partir de :	8 ans	Effectif +/- :	2 minimum - 4 Maximum
Durée :	6 min	Lieu :	intérieur sur espace scénique
Intérêts :	Jouer avec le public, se mettre en scène		
Conseils sécurité :	-		
costumes et accessoires :	<p>haltérophile : maillot rayé style 1900, une grosse médaille, une grosse moustache éventuellement.</p> <p>Haltère : 2 ballons en plastique enfilée sur un manche a balai peint en noir.</p> <p>Petite-fille : vêtements clairs, avec un chapeau.</p>		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du jeu : faire croire au public qu'un seul homme est capable de soulever de tonnes.</p> <p>4 garçons de piste apportent avec beaucoup de peine l'haltère jusqu'au tapis au centre de la piste.</p> <p>M. Hercule salue le public et exhibe sa musculature, présenté par M. loyal.</p> <p>Une petite fille entre à cloche-pied. Elle regarde l'haltère et ses poids avec admiration.</p> <p>Après plusieurs tentatives, l'haltérophile parvient à lever de justesse l'haltère. applaudissements de la petite fille. (et du public).</p> <p>Depuis les coulisses, une voix réclame M. Hercule au téléphone pour un appel urgent. La petite fille s'approche de l'haltère et s'aperçoit avec surprise qu'elle peut la soulever d'une seule main !</p> <p>Furieuse, elle chasse l'athlète à grands coups d'haltère quand il revient sur la piste.</p>		

LE MIME KEY !

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Durée :	8 min	Lieu :	intérieur espace scénique
Intérêts :	Mimer et jouer avec son corps avec peu d'entraînement.		
Conseils sécurité :	Il est assez aisé d'obtenir un résultat pour tenir quelques minutes en s'entraînant à bouger comme cela. Notamment le coup de la valise, ou de la boule. tout est une histoire de pratique. Mais contrairement à la pratique du trapèze cela n'est pas dangereux. Toutefois un bon échauffement est de rigueur... Surtout pour le cou.		
Matériel :	Une valise, les gants de Mickey et une boule... ou un ballon de baudruche... Un costume.		
Déroulement / Règles :	http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=79KsitsRxK4 <i>D'après : Andrew Vinokurov - www.loudmimeart.com</i>		
Variante :	-		
Conseil :	-		

AMAZING SHOW

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	1 minimum
Durée :	8 min	Lieu :	intérieur sur espace scénique
Intérêts :	Mimer et jouer avec son corps avec peu d'entraînement.		
Conseils sécurité :	Il est assez aisé d'obtenir un résultat pour tenir quelques minutes en s'entraînant à bouger comme cela. Tout est une question de pratique. Mais contrairement à la pratique du trapèze volant ça n'est pas dangereux. Toutefois un bon échauffement est de rigueur... Surtout pour le cou. Le corps tout entier est très sollicité ici		
Matériel :	Aucun		
Déroulement / Règles :	http://www.youtube.com/watch?feature=player_embedded&v=GKabCvIcZog <i>D'après : Tyson Eberly</i> http://www.youtube.com/watch?v=HmUZqogrIYA&feature=player_embedded		
Variante :	-		
Conseil :	-		

Illusions et magie

Sommaire :

- | | |
|--|---|
| 13. Les conseils | 19. foulards noués |
| 14. ballon increvable | 20. évasion du sac |
| 15. eau qui ne coule pas | 21. boîte au lapin |
| 16. mouchoir troué | 22. apparition aux colonnes |
| 17. nombre deviné | 23. Le médium 1 |
| 18. corde reconstituée | 24. Le médium 2 |

LES CONSEILS PRATIQUES AUX PRESTIDIGITATEURS**la préparation
du numéro :**

Répétez devant une glace, ce qui permet de se mettre à la place du public et de constater les imperfections.

Comme personnage, rester dans les classiques (magicien en smoking, fakirs hindous, Merlin l'enchanteur) ou en inventer un nouveau, burlesque ou inquiétant. Essayez de bâtir une trame qui reliera les différents tours.

En « ouverture » : un tour bref et saisissant, qui va retenir l'attention du public.

Au milieu : les tours les plus longs, ils font éventuellement appel à un assistant.

Pour le « final » : le tour le plus spectaculaire, avec une préférence pour une apparition d'objets.

Faites suivre rapidement les numéros sans laisser au spectateur le temps de se poser des questions. Rangez le matériel dans l'ordre d'utilisation avant le spectacle.

Empruntez au spectateur le plus possible d'accessoires, ceux-ci n'étant pas suspects d'être truqués. Dans le même ordre d'idées, prendre son partenaire dans le public.

**l'art de la
feinte :**

Faussez l'observation : amenez le public à mal interpréter ce qu'il voit (en faisant semblant de passer une pièce de monnaie d'une main à l'autre, le public croira avoir vraiment vu la pièce changer de main).

Faites diversion : orientez le regard du public qui aura tendance à regarder la même chose que vous (si vous fouillez ostensiblement dans une poche, personne ne remarque ce que vous faites avec l'autre main) ; produire un bruit fort, un grand geste qui va en cacher un autre plus discret.

Répétez un geste : le public relâche alors son intention (battre un jeu de cartes plusieurs fois normalement avant de le faire en trichant).

Faites passer le temps, ce qui fait oublier la présence d'un accessoire (intercaler divers rebondissements avant de se débarrasser d'un accessoire).

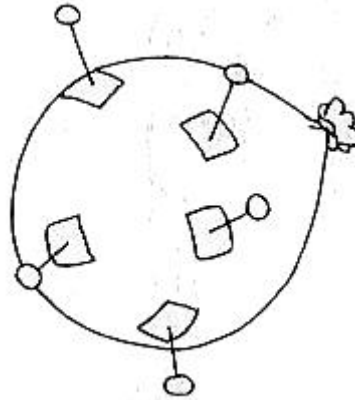
Conseil :

Ne refaites jamais deux fois le même tour. Les spectateurs pourraient comprendre la manipulation ce qui n'est pas dans votre intérêt.

Ne réalisez pas un tour que vous ne maîtrisez pas entièrement, les prestidigitateurs sont de fins manipulateurs d'objets en tout genre, entraînez-vous encore et encore, même avec les gadgets vendus dans le commerce et les magasins de jouets.

LE BALLON INCREVABLE

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	1 minimum -2 Maximum
Durée :	20 min	Lieu :	intérieur
Intérêts :	Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...		
Conseils	-		
sécurité :	-		
Matériel :	1 ballon de baudruche, des épingles, du ruban adhésif transparent.		
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du tour : planter des épingles dans un ballon sans le faire éclater.</p> <p>Gonflez le ballon à moitié écoulés plusieurs carrés de ruban adhésif bien à plat sur la surface. Gonfler moyennement le ballon : la surface doit s'enfoncer légèrement sous la pression du doigt. Enfoncez doucement les épingles au milieu des morceaux d'adhésif. Les épingles tiennent en place sans que le ballon éclate.</p>		



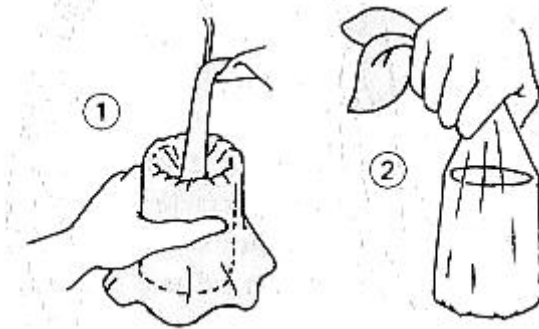
Variante :

Conseil : Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

L'EAU QUI NE COULE PAS

A partir de :	9 ans
Durée :	5 min
Intérêts :	Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...
Conseils	-
sécurité :	-
Matériel :	Un verre, un mouchoir, une carafe d'eau.
Déroulement / Règles :	<p>✚ But du tour : retourner un verre plein d'eau sans que celle-ci ne coule.</p> <p>Montrez le mouchoir, ou, emprunter celui d'un spectateur. Placez le mouchoir sur un verre. Faire un creux dans le mouchoir et remplir le verre d'eau jusqu'aux 3/4 (1). Serrer fort le mouchoir par-dessus le verre. Retournez le verre (2). Il n'y a pas de truc :</p>

c'est la pression de l'air qui empêche l'eau de couler...



Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LE MOUCHOIR TROUÉ

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 2 Maximum

Durée :

5 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Une baguette de 20 cm (ou une règle), un mouchoir.

Déroulement /

Règles :

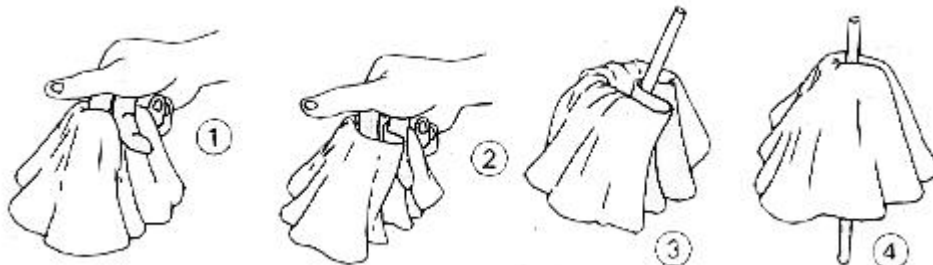
✚ But du tour : traverser un mouchoir avec une baguette et réparer ensuite le trou.

Posez le mouchoir sur la main gauche et refermez à moitié le poing (1).

Enfoncez le milieu du mouchoir avec l'index droit, tout en repoussant discrètement, avec le majeur droit, un pli du mouchoir à l'intérieur du poing (2).

Enfoncez la baguette dans le repli du tissu (3), en faisant semblant de heurter plusieurs fois le fond du mouchoir, avant de le crever brusquement (4).

Laissez tomber la baguette, assemblez mouchoir en boule entre les mains de présenter le intact au public.




Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

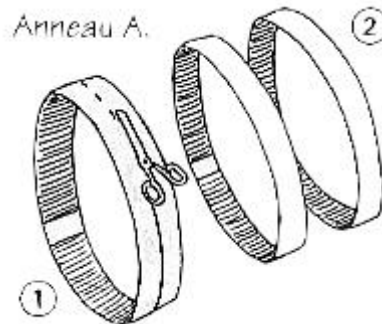
LES ANNEAUX ENSORCELES

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	1 minimum - 2 Maximum
Durée :	5 min	Lieu :	intérieur
Intérêts :	Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...		
Conseils	-		
sécurité :	-		
Matériel :	3 bandes de papiers (kraft par exemple) d'environ 100 cm X 3 cm, une paire de ciseaux, du ruban adhésif.		

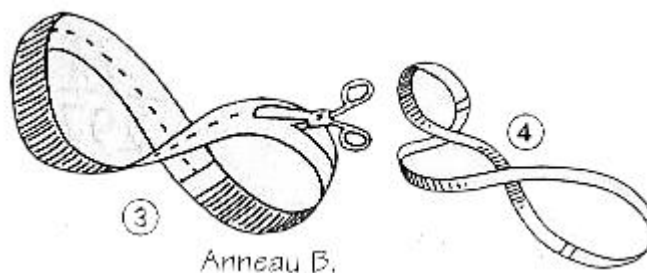
Déroulement / Règles :  **But du tour :** couper en deux les anneaux de papier (apparemment) identique et montrer qu'on obtient tantôt un tantôt deux anneaux. Ce tour est inspiré des travaux d'un grand mathématicien du XIXe siècle Auguste Möbius.

Préparer 3 anneaux de papier assemblés différemment ; ils seront présentés au public en plusieurs boucles afin de masquer ces différences.

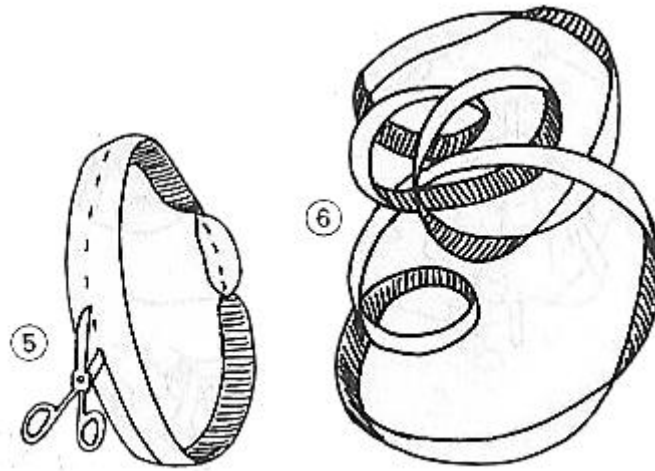
Anneau A : collez les extrémités normalement l'une à l'autre (1). En coupant la bande de papier en 2 dans le sens de la longueur, on obtient 2 anneaux étroits (2).



Anneau B : retournez l'une des extrémités avant de la coller sur l'autre (3). Le découpage donne un seul anneau plus étroit, deux fois plus long que celui du départ est légèrement entortillé (4).



Anneau C : retournez une des extrémités 2 fois avant le collage (5). le découpage donne deux anneaux plus étroits et entortillés l'un dans l'autre (6).



Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LE NOMBRE DEVINE

A partir de : 12 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 2 Maximum

Durée : 8 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Un panneau, une grande feuille de papier, un marqueur, une feuille de papier sur laquelle figure le chiffre de 197.

Déroulement /

Règles :

✚ But du tour : deviner le résultat d'une addition ; le tour demande un minimum de capacité en calcul mental ; on ne peut le faire qu'une fois car le résultat est toujours le même.

Demandez à un spectateur d'écrire un nombre entre un et 1000. Écrire soi-même en dessous un second nombre qui fasse avec le premier la somme de 99.

Faire écrire un autre nombre par un spectateur. En rajouter un autre dont la somme avec le nombre précédent fasse encore 99.

Refaire la même chose une troisième fois.

Tournez le dos aux panneaux et demandés aux spectateurs de faire l'addition : en effet, cela revient dans tous les cas à ajouter 3×99 soit 297

Tirez de votre chaussure, ou d'ailleurs, la feuille pliée avec le résultat.

$$\begin{array}{r}
 67 \\
 32 \\
 41 \\
 58 \\
 26 \\
 73 \\
 \hline
 297
 \end{array}$$

Variante : Avec 999, on peut faire la même chose en utilisant des nombres à trois chiffres, le résultat de l'addition étant de 2997.

Conseil : Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LA CORDE RECONSTITUEE

A partir de : 12 ans

Durée : 7 min

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Une cordelette d'environ 1 m 25 de long, pas trop souple (pour que les boucles se tiennent), une bonne paire de ciseaux.

Déroulement /

But du tour : reconstituer en un seul morceau une corde coupée en deux.

Règles :

Faites examiner la corde par des spectateurs.

Tenez la corde dans la main gauche, l'extrémité A dans le creux du pouce, l'autre extrémité B entre l'index et le majeur. La corde forme un grand anneau C qui pend de la main (1).

Avec la main droite, prenez l'extrémité de la boucle C et la remontée au niveau de la main gauche (paume tournée vers le haut) (2). À travers l'anneau C, tirez la base du bout A vers la droite (3). Former une petite boucle que l'on fait dépasser au-dessus de la main gauche en la coinçant sous le pouce (4) ; la manipulation est cachée au spectateur par la main gauche.

Coupez la boucle supérieure C et montrer les 4 bouts libres obtenus (5).

Roulez l'ensemble de la corde en boule entre les mains, en continuant à tenir le petit bout coupé A avec le pouce gauche.

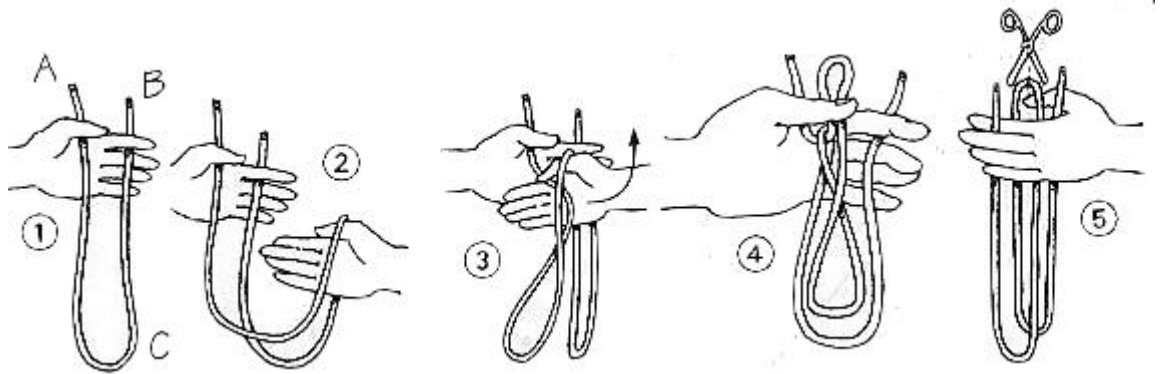
Soufflez sur les mains pour reconstituer magiquement la corde. Titrez une extrémité avec la main droite et montrer la corde apparemment intacte, sans aucun nœuds. En réalité, la corde est devenue un peu plus courte ; le petit morceau coupé est toujours caché sous le pouce gauche.

Effectif +/- :

1 minimum

Lieu :

intérieur



Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LES FOULARDS NOUES

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

1 minimum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

3 foulards rouges, 2 foulards bleus, aiguille et fil rouge, un grand verre, un corner en carton.

Déroulement /

But du tour : faire disparaître un foulard et le faire réapparaître nouer entre deux autres.

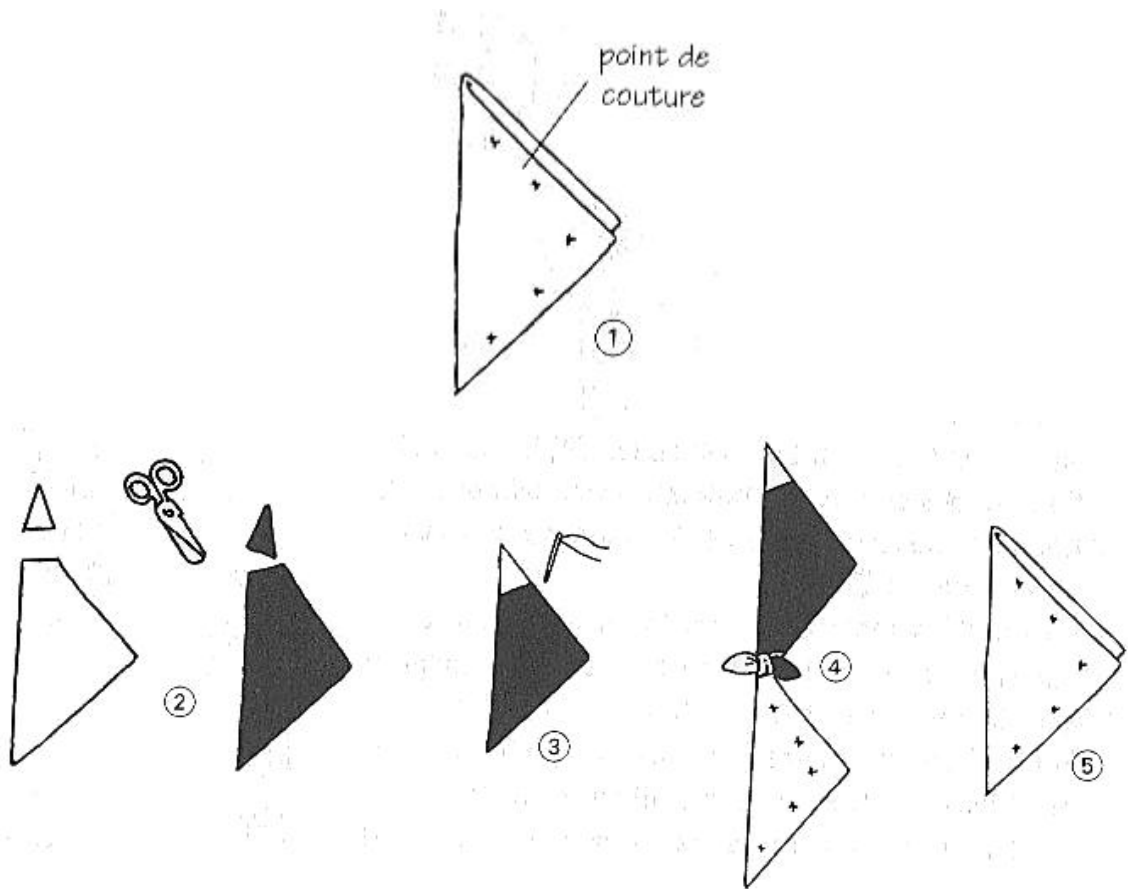
Règles :

Préparation :

Fabriquez un foulard à pochette : pliez un des foulards rouges en deux et cousez ensemble les deux côtés par plusieurs points, en laissant une ouverture ; faire les points à plusieurs centimètres du bord en les espaçant afin que la couture passe inaperçue (1).

Coupez une pointe dans un foulard bleu et dans un foulard rouge (le reste de ce foulard est inutile) (2). Coudre la pointe en tissu rouge sur le foulard bleu (3).

Nouez la pointe du foulard bleu à une des pointes du foulard à pochette (4). Remettez le foulard bleu dans la poche secrète, en faisant seulement dépasser la pointe rouge cousue (5).

**Manipulation :**

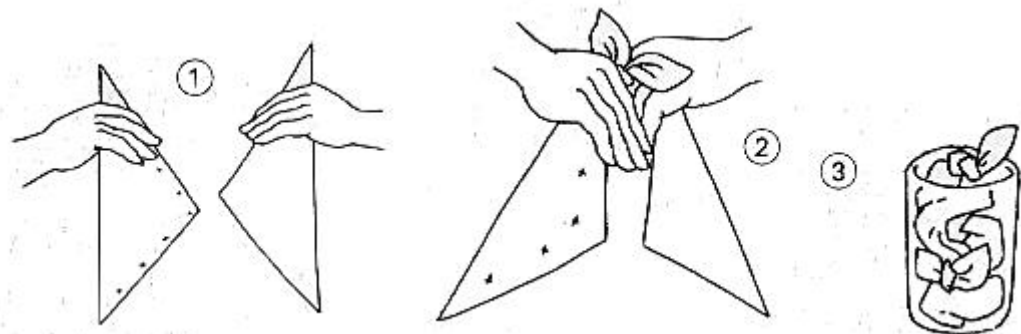
Présentez au public de foulards rouges. Tenez le foulard truqué avec la main droite en masquant l'ouverture de la pochette (1).

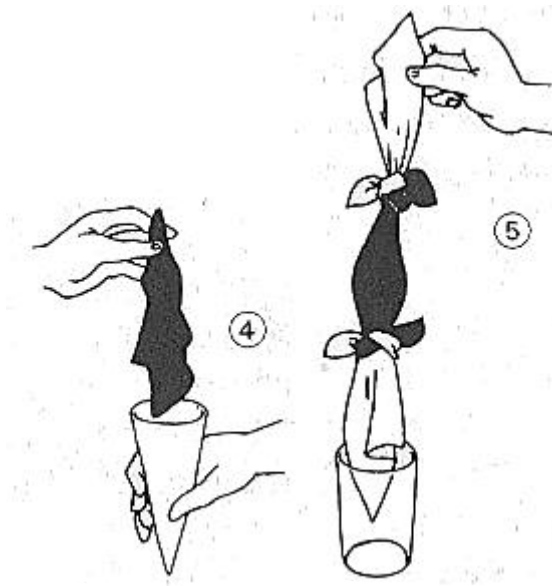
Nouez la pointe rouge du foulard truqué à l'autre foulard (2).

Tassez les deux foulards dans le verre enfonçant le foulard à pochette en premier (3).

Montrez et faites disparaître le deuxième foulard bleu dans le cornet (4).

Reprenez le verre. Sortez en premier le foulard rouge non truqué, puis tirez dessus plusieurs fois pour faire apparaître le foulard bleu (hors de la poche secrète) et le second foulard rouge (5).





Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

L'EVASION DU SAC

A partir de :

12 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 4 Maximum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

Il est absolument inadmissible, inconfortable et très dangereux de réaliser ce tour de magie avec un sac qui ne laisse pas passer l'air.

sécurité :

Matériel :

un sac en toile solide et de taille dont l'ouverture est munie de groseilliers, une corde de 5 mm de diamètre et plusieurs mètres de long (passé dans les alliés), de quoi faire un paravent.

Déroulement /

Règles :

✚ But du tour : réussir à s'évader d'un sac fermé par une corde ; tour de libération aussi étonnant pour le public plus simple à réaliser.

Faites examiner le sac et l'accord de par des spectateurs.

Faites tenir le sac ouvert par l'assistant. En entrant dans le sac, tirez à l'intérieur une boucle de corde d'une cinquantaine de centimètres que l'on enroule autour de la main pour résister à la tension sur la corde lors de la fermeture du sac.

Faites fermer le sac par des spectateurs qui font autant de tours et de nœuds qu'ils le désirent.

L'assistant place le paravent devant le sac, que l'on peut éclairer en ombres chinoises. Après quelques contorsions feintes, pour la vraisemblance, défaites une grande partie des nœuds.

Montrer le sac au public pour prouver qu'il n'y a pas de déchirure.



Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LA BOÎTE AU LAPIN

A partir de :

10 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 2 Maximum

Durée :

7 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

Soyez vigilant au confort de l'animal s'il est réel ! Un animal mis dans un sac quelques minutes ne souffre pas trop logiquement. Faites quelques essais avec celui-ci quelques temps avant en l'enfermant progressivement et juste pour quelques secondes... Puis atteignez peu à peu la durée du numéro. L'animal sera en confiance car conditionné au fait que l'enfermement n'est pas définitif pour lui.

sécurité :

Matériel :

1 boîte peinte ultérieurement en noir mat, un gros fil, un sac en tissu (pas plus long que la longueur de la boîte), 1 piton, A foulard également noir.

Déroulement /



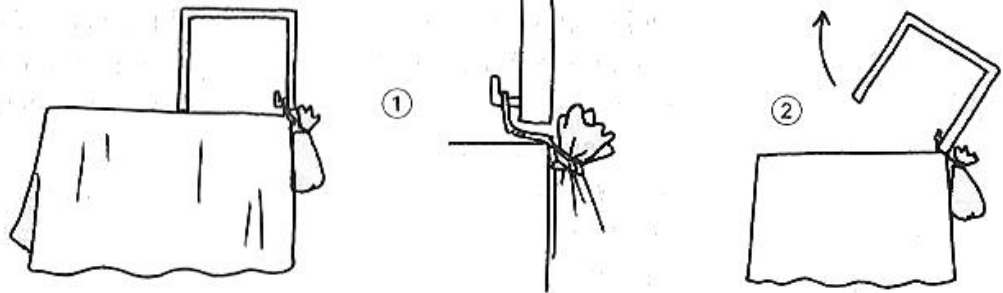
But du tour : Montrer une boîte vide et en sortir ensuite un animal.

Règles :

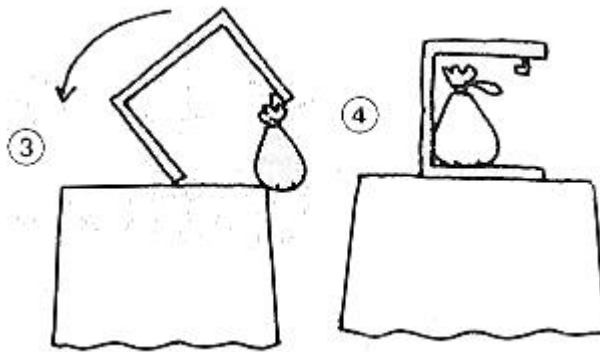
Avant la présentation placer le petit animal (vrai ou en peluche) dans le sac fermé avec un nœud facile à ouvrir. Accrochez le sac au piton. Placez la boîte retournée sur la table, le sac pendant derrière celle-ci (1).

Faites amener la table sur la piste, pas trop en avant pour qu'on ne voit pas le sac.

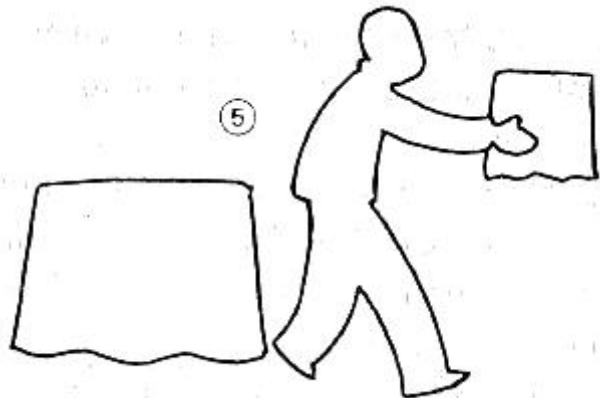
Présentez l'intérieur vide de la boîte en la basculant vers vous, sans la soulever (2).



Basculez la boîte vers l'avant jusqu'à ce que l'ouverture se trouve sur le dessus, le sac et alors rentrer dans la boîte (3 & 4).



Recouvrez la boîte d'un foulard. Soulevez-la de la table et avancez vers le public (5). Prononcez quelques formules magiques avant d'enlever le foulard et sortir l'animal du sac.



Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

L'APPARITION AUX COLONNES

A partir de :

12 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 3 Maximum

Durée :

X min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Manipuler - se mettre en scène - créer un imaginaire, une ambiance...

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Pour les colonnes, 3 grands cartons d'emballage dont l'intérieur est peint en noir et mat.

Colonne extérieure A : Dessus et fond enlevés, 2 ronds percés sur le devant ;**Colonne intermédiaire B** : carton recoupé un peu moins large que la colonne A, dessus et fond enlevés ;**Colonne intérieur C** : Carton recoupé un peu moins large que la colonne B, dessus enlevé, extérieur peint en noir mat ;

Un tissu noir fixé sur un côté de l'ouverture de la colonne C ;

Des ballons de baudruches gonflés.

Déroulement /
Règles :

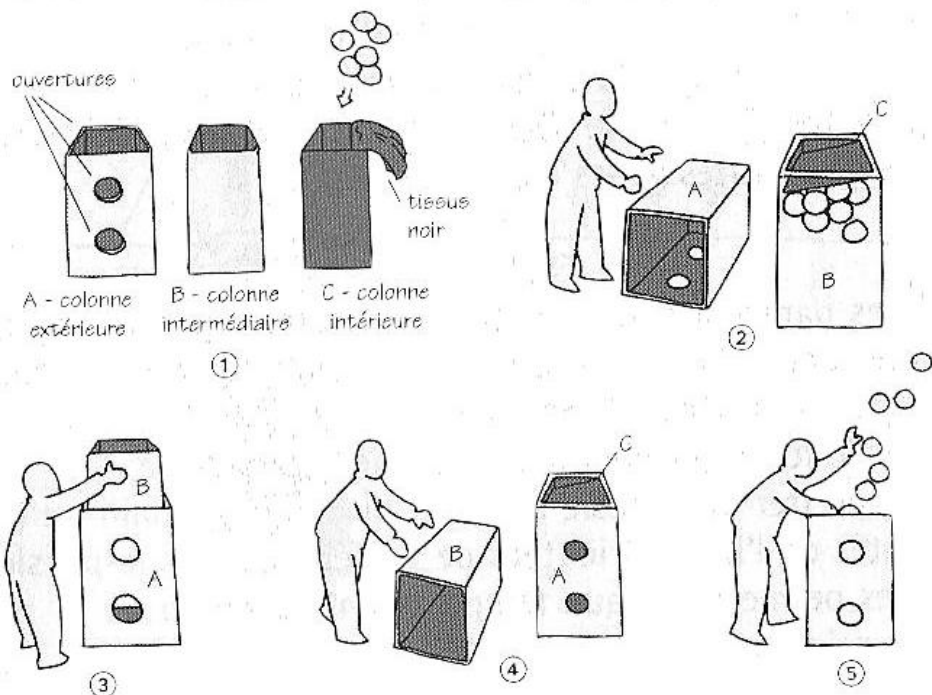
✚ But du tour : Faire disparaître des ballons dans deux grandes boîtes vides emballées.

En coulisse emboîtez les trois colonnes les unes dans les autres. Remplir la colonne intérieure C de ballons de baudruche, recouvrez-là avec un tissu pour éviter qu'ils ne s'envolent (1).

Apportez les trois colonnes sur la piste. Enlever la colonne extérieure A et montrer au public qu'elle est vide (2). La remettre en place.

Sortez la colonne intermédiaire B et montrez qu'elle est vide (3). A travers les ouvertures de la colonne A, les spectateurs croient voir l'intérieur de la cette boîte, alors qu'il s'agit de la paroi extérieure de la colonne C (4).

Remplacez la colonne B entre les deux autres colonnes. en faisant des passes magiques au-dessus des colonnes, écartez le tissu et laissez les ballons s'échapper et s'envoler (5).



Variante :

Conseil :

Testez le tour avant de vous présenter sur scène devant un public.

LE MEDIUM 1

A partir de :

9 ans

Effectif +/- :

2 minimum - 4 Maximum

Durée :

6 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Ruser- improviser - jouer un rôle

Conseils

-

sécurité :

Matériel :

Une grande feuille que l'on peut diviser en 6 ou 9 espaces distincts, marqueur, de quoi accrocher la feuille au mur ou la positionner sur un tableau de conférence pour qu'elle soit bien visible des spectateurs, une règle ou une baguette pour désigner les motifs.

Costume de médium et d'assistante.

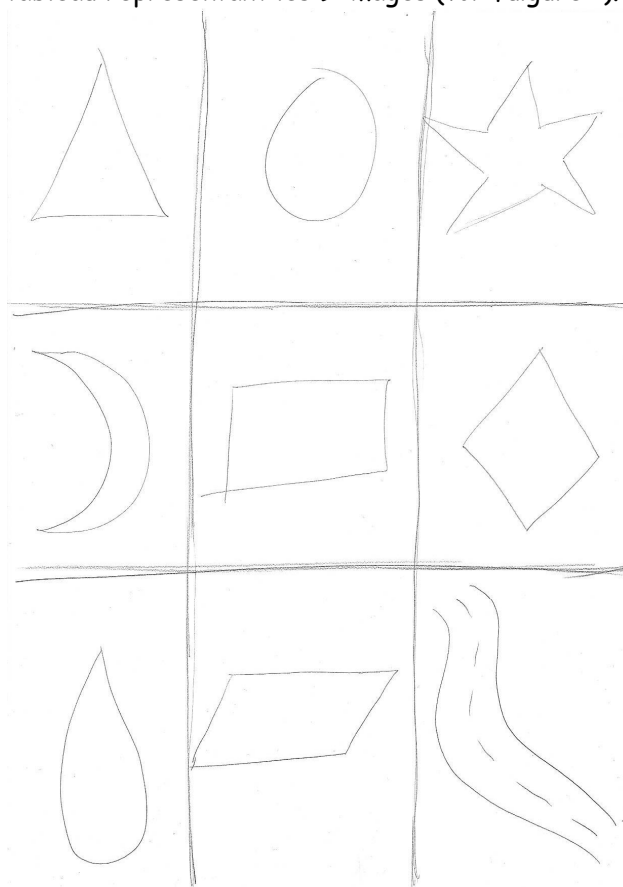
Déroulement /



But du jeu : Faire croire que nous avons affaire à un médium.

Règles :

Déroulement : Le médium entre scène très concentré accompagné d'un assistant (ou d'une assistante). Les accessoiristes positionnent sur l'espace scénique, de sorte à ce que tout le monde puisse le voir, le tableau représentant les 9 images (voir fulgure 1).



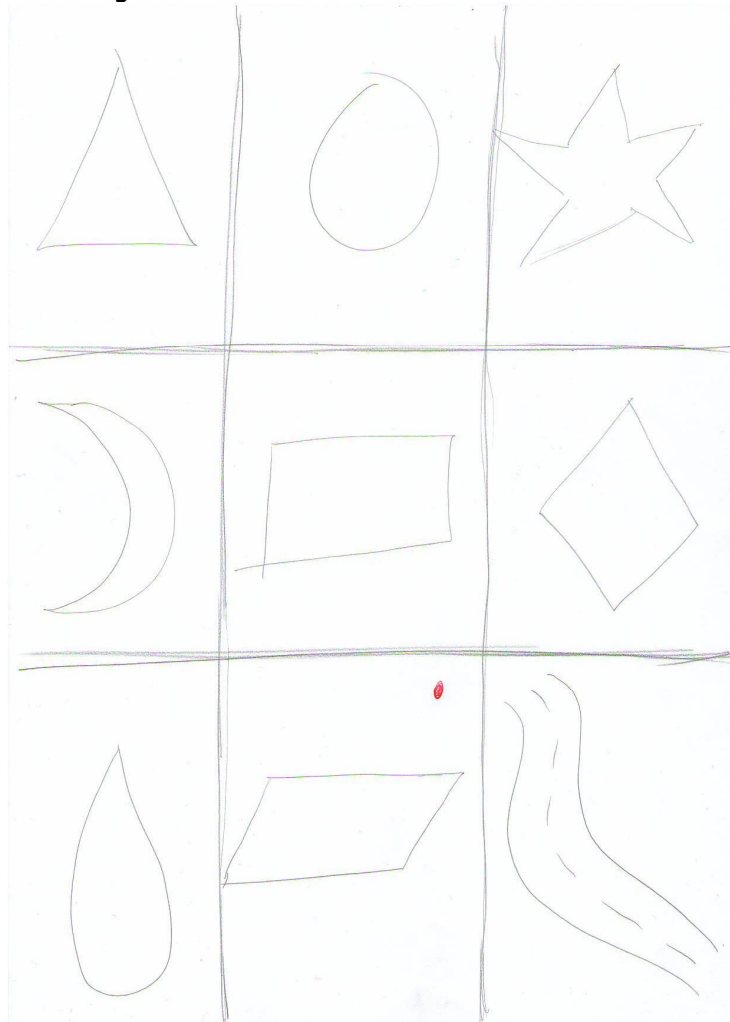
(Figure 1: Exemple de tableau que l'on peut représenter.)

Le médium sort en suite de l'espace scénique et un spectateur est invité, par l'assistante, pour désigner un des dessins sur le tableau. Il n'y a pas de truc, il choisi exactement celui qu'il souhaite. Pour notre explication, imaginons que le spectateur choisisse l'étoile.

Une fois que tout le public a bien visualisé l'icône qui a été choisie, on fait entrer de nouveau le médium. L'assistante lui posera alors plusieurs fois la question suivante : « *grand Manitou s'agit-il de cette image là ?* »

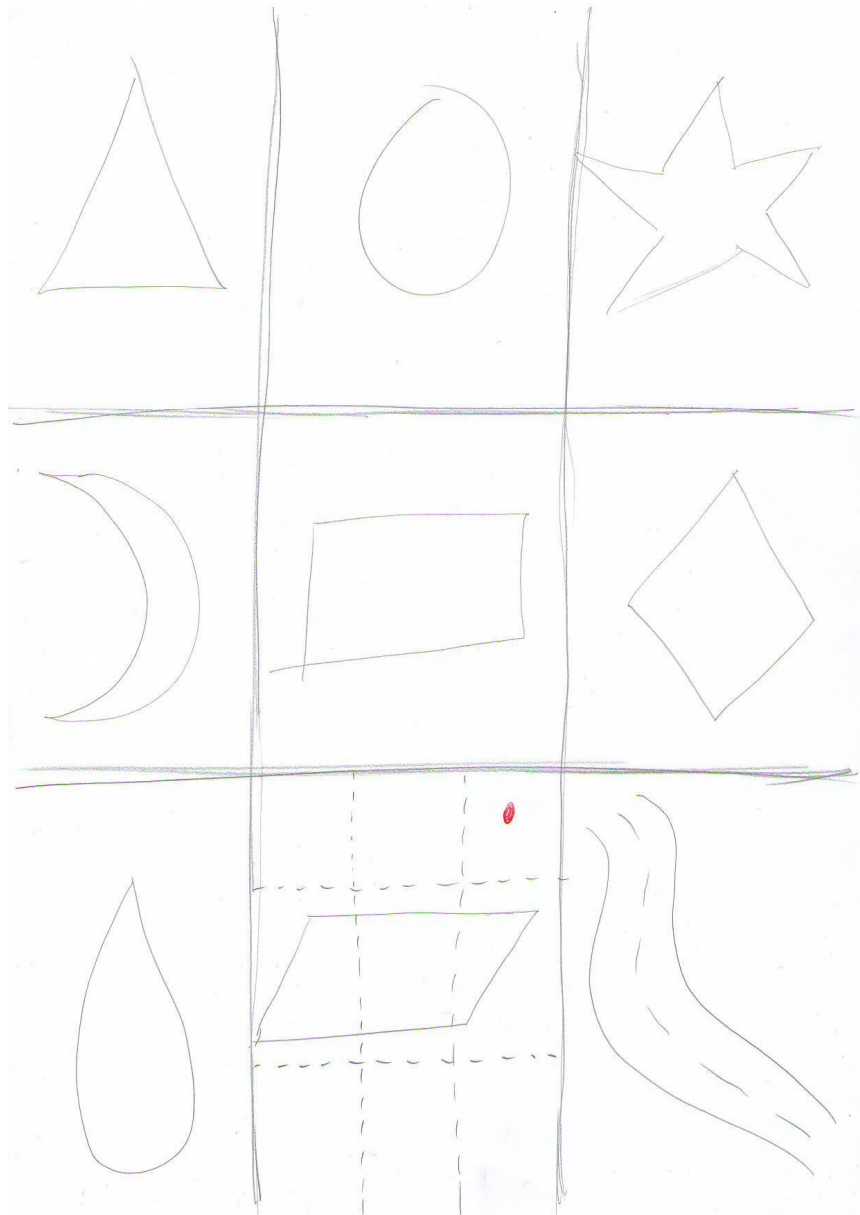
À ce moment très précis, sur la première image qu'elle va désigner, l'assistante positionnera la baguette à l'endroit même où se situe l'image choisie si on redécoupée la case dans laquelle se situe l'icône (ici l'étoile) en six cases comme sur tableau.

Sur la figure, nous avons marqué d'un point rouge l'endroit où l'assistante devra positionner sa baguette pour indiquer au soit disant médium le choix spectateurs. Pour ce faire elle peut utiliser n'importe quelle case du moment qu'elle positionne très correctement sa baguette sur la première case qu'elle désigne au médium.



(Figure 2: voici l'endroit que doit désigner l'assistante en posant la première fois la question au médium)

le médium comprend alors qu'il s'agit de l'étoile :



(Figure 3: la petite icône est redécoupée comme le tableau entier...)

Ensuite, autant de fois qu'elle le souhaite, l'assistante peut montrer n'importe quelle icône est placée sa baguette à n'importe quel endroit et demander au médium : « *grand manitou s'agit-il de cette image là ?* ». Celui-ci répondra oui lorsque la baguette de l'assistante pointera l'étoile.

Deuxième exemple... Choix du spectateur : la lune.

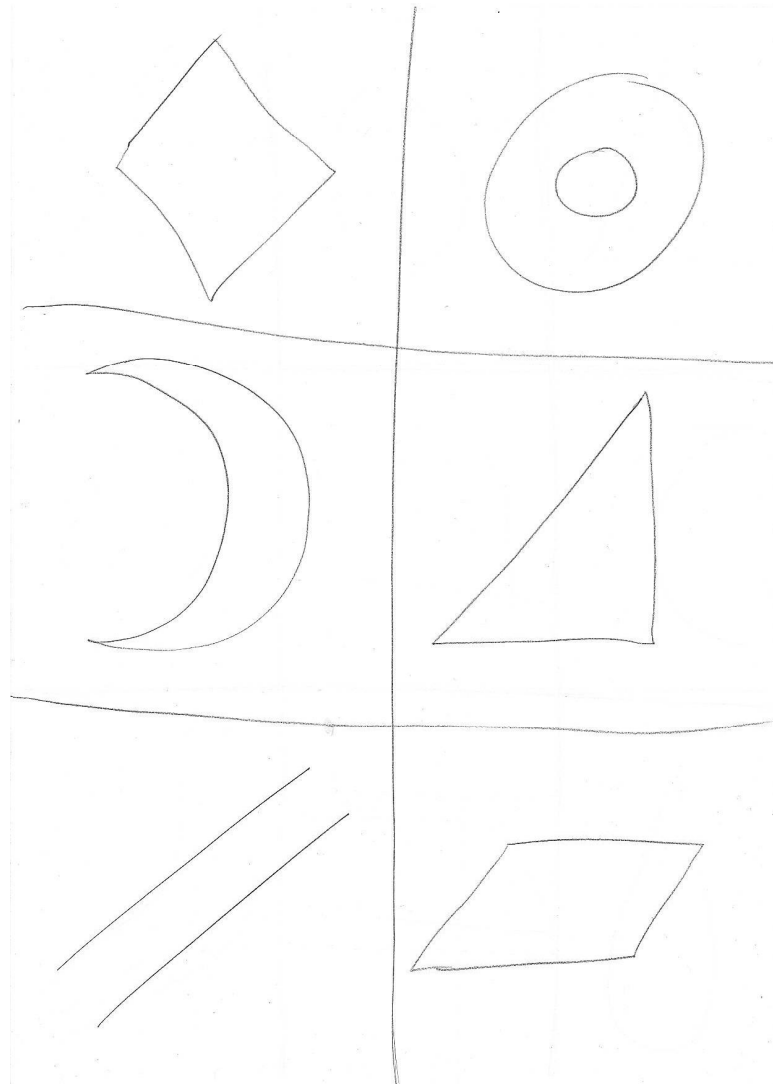


Figure 4 : tableau icône divisé en six partie)

Première question de l'assistante : « grand manitou s'agit-il de cette image là ? » et positionnement de la baguette.

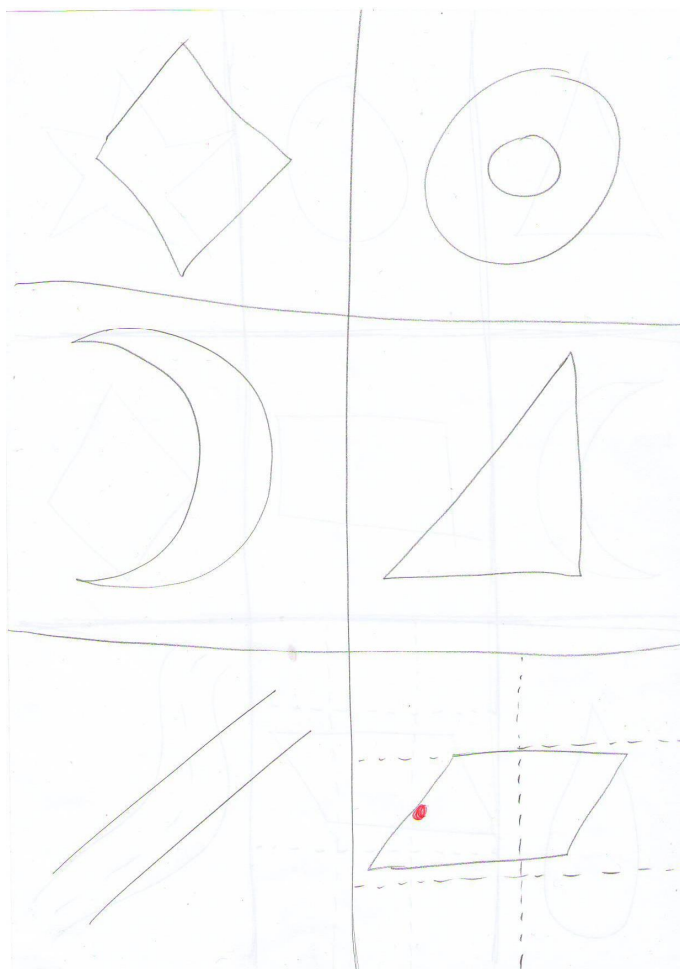


Figure 5: positionnement de la baguette pour indiquer au médium le choix du spectateur)

- Variante :** L'assistante, dans cette variante n'utilise pas de baguette. C'est sa position sur l'espace scénique qui va lui permettre de déterminer quelle icône a été choisie.
- Conseil :** Les motifs représentés sur l'exemple sont basiques, soignez d'avantage les dessins en atelier de préparation de la soirée cirque par les enfants.

LE MEDIUM 2

- | | | | |
|----------------------|--|-----------------------|----------------------|
| A partir de : | 10 ans | Effectif +/- : | 2 minimum -4 Maximum |
| Durée : | 3 et 1 min | Lieu : | intérieur |
| Intérêts : | Jouer un rôle - préparer une mise en scène un peu mystérieuse - jouer un personnage... | | |
| Conseils | - | | |
| sécurité : | - | | |
| Matériel : | Une chaise - deux enveloppes strictement identiques - une enveloppe plus grande que les deux autres. | | |
| Déroulement / | ✚ But du jeu : faire croire à aux talents incroyables de notre médium... | | |
| Règles : | Déroulement : placer une enveloppe sur un mur en hauteur de sorte à ce qu'elle soit accessible uniquement en montant sur une chaise. Le médium explique qu'il a placé cette | | |

enveloppe à cet endroit avant que vous n'arriviez et que dedans s'y trouve des informations concernant certaines personnes du public.

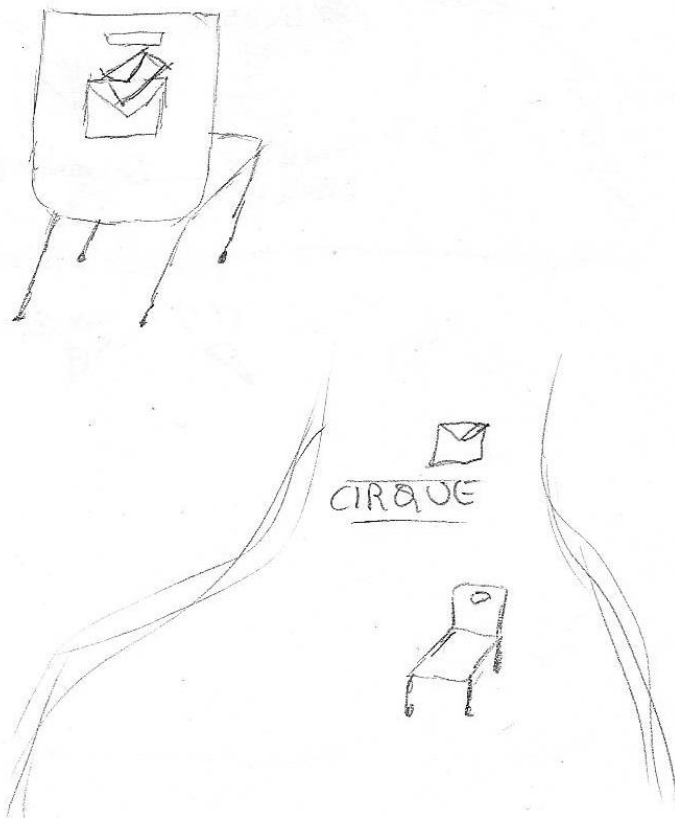
Il se dirige vers un premier spectateur et demande le prénom de sa grand-mère. Il se dirige ensuite vers un second spectateur et lui demande son lieu de résidence, enfin il se dirige vers un dernier spectateur et demande le nom de son animal domestique.

Le médium annonce qu'il ouvrira l'enveloppe placée en hauteur après son deuxième tour.

Pendant ce temps, une assistante aura, sur quelques bouts de papier, indiqué les réponses des spectateurs. Ces bouts de papier seront placés dans une enveloppe identique à celle accrochée sur le mur qui, elle-même, sera placée au dos de la chaise qui servira au médium à grimper pour aller chercher l'enveloppe accrochée au mur.

Le magicien distrait alors l'assemblée en effectuant le tour "[le médium 1](#)", par exemple, puis à la fin du tour son assistante apporte la chaise, en dissimulant le dos de la chaise au public, et la positionne face au mur afin que le magicien puisse aller chercher l'enveloppe qui y est accrochée.

Le médium décroche l'enveloppe du mur la main droite par exemple, puis il la dissimule dans le dos de la chaise, en descendant de la chaise et prend l'autre enveloppe, celle contenant les indications placée par son assistante. Il ouvre ensuite l'enveloppe et fait constater au public que les informations qu'ils avaient données sont justes.



Variante :

-

Conseil :

-

Le jonglage

Sommaire :

- | | |
|--|---|
| 11. les conseils pour le jonglage | 16. exercice avec deux balles et une main |
| 12. exercices d'entraînement | 17. jonglant avec trois balles |
| 13. exercices avec une balle et une main | 18. jonglage avec des foulards |
| 14. exercice des balles croisées | 19. Lasso |
| 15. exercices à 2 balles et à 2 mains | 20. banderole chinoise |

LES CONSEILS PRATIQUES DU JONGLAGE

Une mise en scène avant tout ! :

Comme pour les [acrobaties et déséquilibres](#), c'est un ensemble de tours qui va former votre numéro de jonglage. Mieux vaut quelques mouvements bien maîtrisés et bien enchaînés qu'une routine plus longue ponctuée d'erreurs.

L'intérêt du spectacle réside autant dans sa présentation que dans sa difficulté technique : raconter des histoires, faire semblant de rater des exercices, composer un personnage original comme un chercheur d'or qui joue avec des pépites, un vampire qui jongle avec des têtes de mort, Cendrillon avec des citrouilles... avoir l'air détendu pour que le public le soit également

Conseils sécurité : fabriquer des balles :

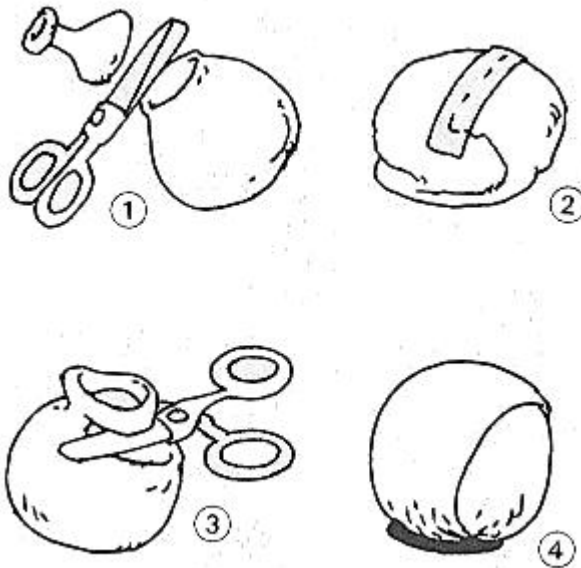
Éviter la proximité avec le public - ne jongle pas avec des objets contendants - échauffait bien les articulations et le corps avant tout de présentation de numéro et tout exercice

les balles font entre 55 et 65 mm de diamètre. Elles doivent s'écraser un peu quand on les saisit.

Matériel : deux ballons de baudruche, un sachet congélation, sable, riz, blé ou semoule périmée, Des ciseaux, du ruban adhésif. C'est à cette étape que la taille de la balle se détermine. Plus il y a de sable plus la balle sera grande et lourde.

Fabrication : remplir le sachet congélation avec de la semoule ou du riz ou du blé périmé ou... et fermer celui-ci avec du ruban adhésif (figure 2).

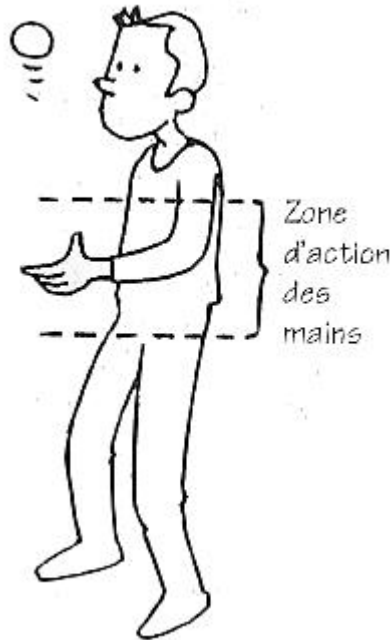
Couper le col du ballon de baudruche (figure 1). Faites ensuite rentrer le sachet congélation rempli de sable dans ce premier ballon de baudruche (figure 4). pour faire en sorte que la balle soit de couleur uniforme, prendre un second ballon de baudruche, répétez l'opération de la figure 1 et placez la balle dans le second ballon de baudruche de sorte à ce que le sachet de riz n'apparaisse plus. Pour cela il vous faut de ballons de baudruche de couleur identique. Sauf si vous voulez faire des balles multicolores



Conseil :

EXERCICES D'ENTRAINEMENT

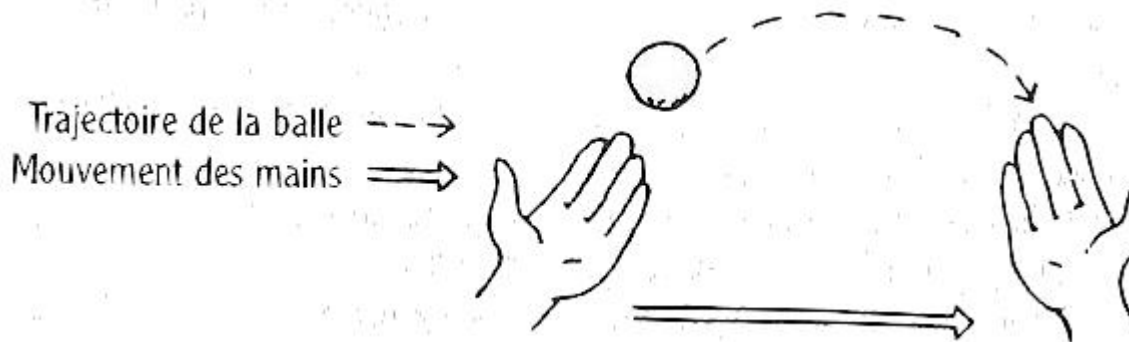
A partir de :	7 ans	Effectif +/- :	1 minimum - 8 maximum
Durée :	20 min	Lieu :	intérieur/extérieur
Intérêts :	Coordination - latéralisation...		
Conseils	Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côûts des épaules et de la nuque.		
sécurité :	De une à trois balles de jonglage par participant.		
Matériel :	✚ But du jeu : apprendre à jongler.		
Déroulement	s'entraîner au départ par période de 10 à 20 minutes seulement car le jonglage demande beaucoup de concentration. Il faut chercher à :		
/ Règles :	<ul style="list-style-type: none"> ✚ être décontracté en laissant tomber des épaules, les pieds légèrement écartés ; ✚ plier les avant-bras à l'horizontale, les coudes près du corps ; ✚ travailler avec les avant-bras et les poignets, le moins possible avec les coudes ; ✚ garder en permanence le regard fixé à hauteur des balles en l'air ; ✚ maintenir la régularité des trajectoires (hauteurs et courbes semblables) et la lenteur du rythme. 		



les exercices sont décrits, par défaut, en commençant avec la main droite. Bien évidemment les gauchers entraîneront d'abord avec la main gauche.

Les schémas montrent les mouvements du point de vue de l'exécutant qui se confond ainsi avec celui du lecteur.

Mieux vaut un schéma...



Variante :

Conseil :

Avant 7 ans il paraît assez difficile d'aborder le jonglage avec des balles. Pour cette tranche d'âge, on travaillera davantage d'équilibre sur objet par exemple et quelques acrobaties simples.

Pour le jumelage on peut travailler avec des objets qui roulent sur le sol ou encore des foulards avant 7 ans.

EXERCICES AVEC UNE BALLE ET UNE MAIN

A partir de :

7 ans

Effectif +/-

1 minimum - 8

Durée :

20 min

:

Maximum

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côtes des épaules et de la nuque.

Matériel :

1 balle de jonglage par participant.

Déroulement /

✚ But du jeu : maîtriser la trajectoire de la balle.

Règles :

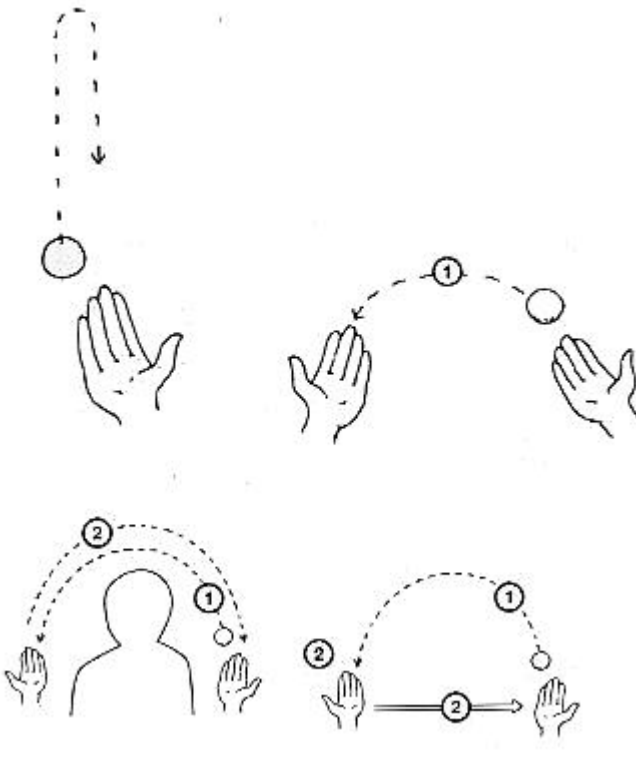
Lancer la balle bien verticalement avec la main droite (en comptant « un »), d'abord très bas, puis de plus en plus au, puis de plus en plus bas. Attendre la retombée de la balle dans la main (« deux »), sans bouger le corps pour aller la chercher.

Répéter l'exercice avec la main gauche.

Passer la balle d'une main dans l'autre, de droite à gauche et inversement, en comptant « un... Deux » à chaque fois. À hauteur du visage (1), de la poitrine et de la taille. Compliquer en frappant une fois dans ses mains entre le lancer et la réception.

Prendre la balle dans la main droite. L'envoyé un peu au-dessus de la tête, en direction de la gauche (« un ») (1) afin d'éviter le défaut des débutants qui est de faire partir la balle en avant. Réceptionner la balle dans la main gauche (« deux ») (2). Marquer un temps d'arrêt avant de la relancer vers la main droite.

lancer la balle de la main droite gauche, un peu au-dessus de la tête (« un ») (1). Réceptionner la balle (« deux ») (2) et la repasser dans la main droite, par le bas (« trois ») (3), afin de la relancer. Recommencer avec la main gauche.



Corriger ses erreurs :

- ✚ laissez la balle tomber par terre plutôt que de bouger le buste pour les rattraper ;
- ✚ faire travailler davantage la main la moins habile ; commencer éventuellement les exercices avec cette main ;
- ✚ si les balles partent vers l'avant, veillez à garder les mains baissées ;
- ✚ si on a tendance à avancer, s'exercer devant un mur ;
- ✚ si le rythme est chaotique où s'accélère, compter à voix haute : « un, et deux, et trois... » ;
- ✚ et si rien ne va plus, s'arrêter se relaxer en respirant profondément.

Variante :

-

Conseil :

-

EXERCICE DES BALLEES CROISEES

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

20 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côtes des épaules et de la nuque.

Matériel :

2 balles de jonglage par participant.

Déroulement /

Règles :

✚ But du jeu : maîtriser la trajectoire des balles ur accéder aux images trois balles.

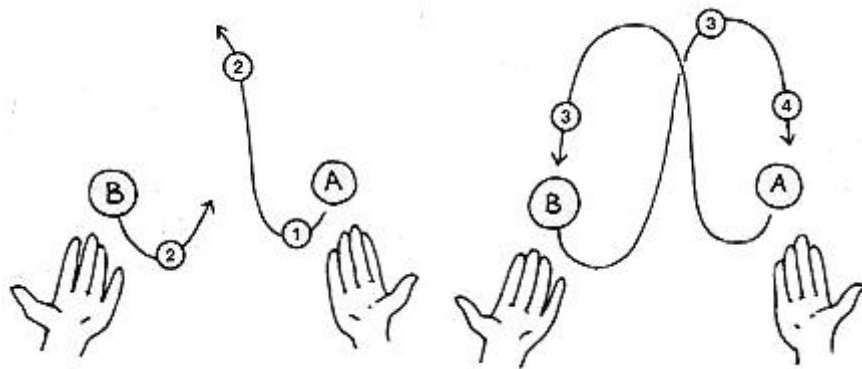
Une balle (A et B) dans chaque main. Envoyez A de la main droite vers un main gauche en comptant « un » (1)

Quand A arrive au sommet de sa trajectoire, lancez B de la main gauche, en la faisant passer en dessous (« deux ») (2).

rattrapez A quand B est encore en l'air (« trois ») (3).

rattrapé B en comptant « quatre » (4).

Alternerez en commençant par la main droite, puis la main gauche, en s'arrêtant entre chaque lancer. Ensuite, allez de plus en plus vite en relançant A quand B retombe jusqu'à ce que les deux mouvements s'enchaînent. Cet exercice parfaitement maîtrisé permet d'accéder aux figures à trois balles.



Variante :

Conseil :

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit. Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

EXERCICES A 2 BALLES ET A 2 MAINS

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

20 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côtes des épaules et de la nuque.

Matériel :

2 balles de jonglage par participant.

Déroulement /

🚩 But du jeu : travailler l'alternance du lancer - rattraper

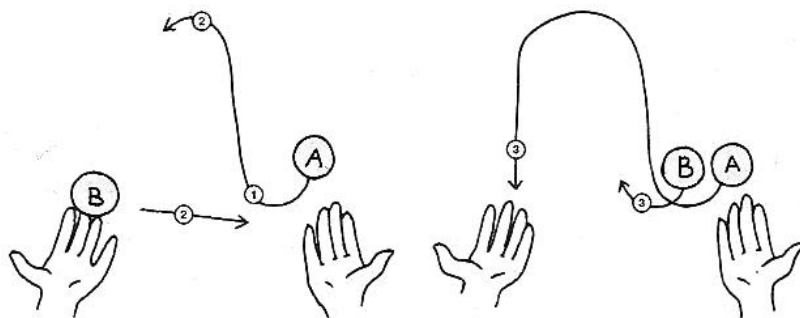
Règles :

Prenez une balle dans chaque main. lancez A en hauteur, de la main droite vers la main gauche (« un ») (1).

Passez vivement B de l'autre côté, de la main gauche dans la main droite (« deux ») (2).

Lancez B tandis que la première A arrive dans la main gauche (« trois ») (3).

Resserrez peu à peu les mains pour que la jonglerie devienne plus rapide et plus précise. Recommencer en inversant les mains.



Variante :

Conseil :

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit.
Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

EXERCICE AVEC 2 BALLES ET UNE MAIN**A partir de :**

7 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

20 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côtes des épaules et de la nuque.

Matériel :

2 balles de jonglage par participant.

Déroulement /✚ **But du jeu :** maîtriser les échanges de balles dans une seulement**Règles :****2 balles dans la main droite**, la première (A) sur le doigt, la seconde (B) dans la paume.

Lancer A de l'intérieur vers extérieur, donc vers la droite (« un ») (1).

Quand elle arrive au sommet de sa course, envoyez B toujours de l'intérieur vers l'extérieur (« deux ») (2).

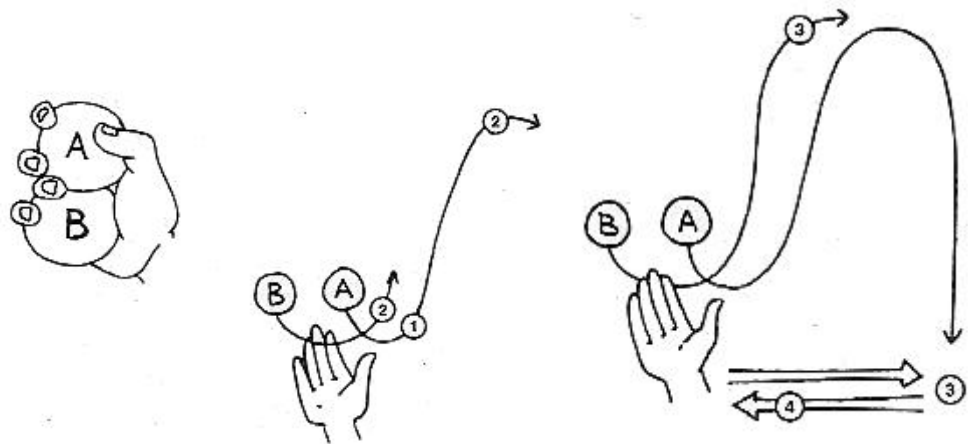
Toujours avec la main droite, rattraper A (« trois ») (3), puis B (« quatre »).

Quand ceci est bien maîtrisé, enchaînez sur la suite :

femme est vivement A à gauche et la relancer (quatre).

Replacer rapidement la main adroite pour saisir B ; la ramener à gauche et la relancer...

Recommencer avec l'autre main

**Variante :****Conseil :**

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit.
Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

JONGLAGE AVEC TROIS BALLES

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

20 min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côts des épaules et de la nuque.

Matériel :

3 balles de jonglage par participant.

Déroulement /

But du jeu : jongler de manière différente avec trois balles et deux mains.

Règles :

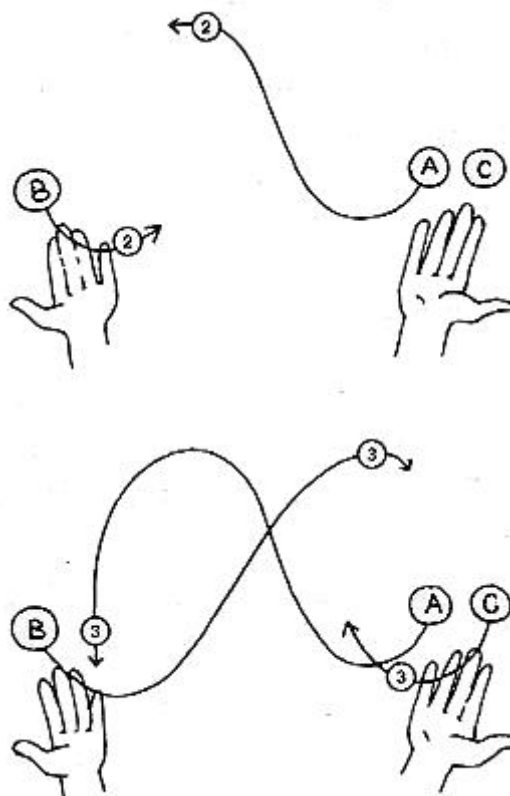
Le croisé :

Balles A et C dans la main droite et la balle B dans la main gauche.

Lancez A avec la main droite, en diagonale vers la gauche (1).

Quand A commence à redescendre, lancez B vers la droite, sous A (2).

Attrapez A avec la main gauche libérée ; quand B commence à descendre, lancez C vers la gauche, sous B (3).



la cascade :

Lancez A et C dans a main droite et la balle B dans la main gauche ;

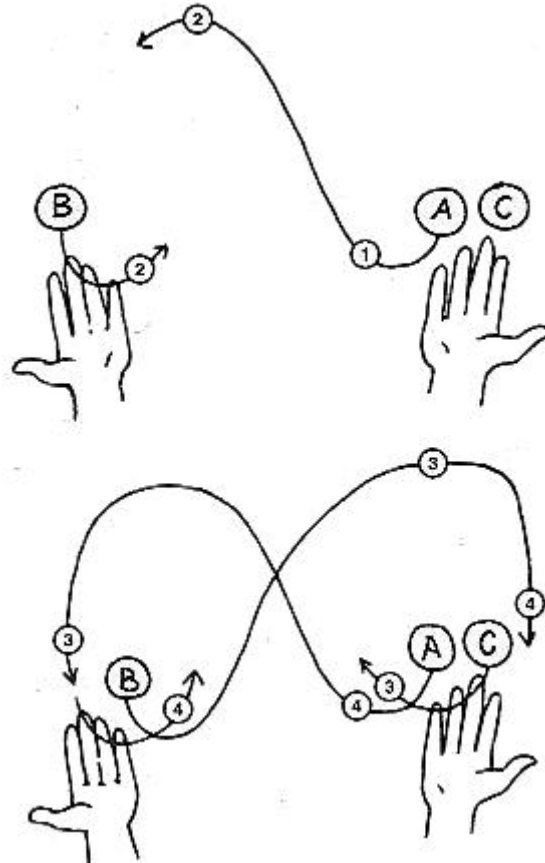
Lancez A vers la gauche (1) ;

Lancez B vers la droite, quand A est au sommet de sa trajectoires (2) ;

Rattrapez A avec la main gauche, B étant à son point culminant, lancez à son tour C avec

la main droite (3) ;

Rattrapez B avec la main droite et relancez A.... (4).



Variante :

Conseil :

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit. Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

JONGLAGE AVEC DES FOULARDS

A partir de :

7 ans

Effectif +/- :

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

20

Lieu :

intérieur

min

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côtes des épaules et de la nuque.

Matériel :

1 à 2 foulards de jonglage par participant. les foulards sont achetés en merceries car ils sont légers et retombent lentement. Ils conviennent particulièrement pour l'assemblage des enfants. Choisir des couleurs Claires et vives.

Déroulement /

🚩 But du jeu : Apprendre les techniques de jonglage avec tissu.

Règles :

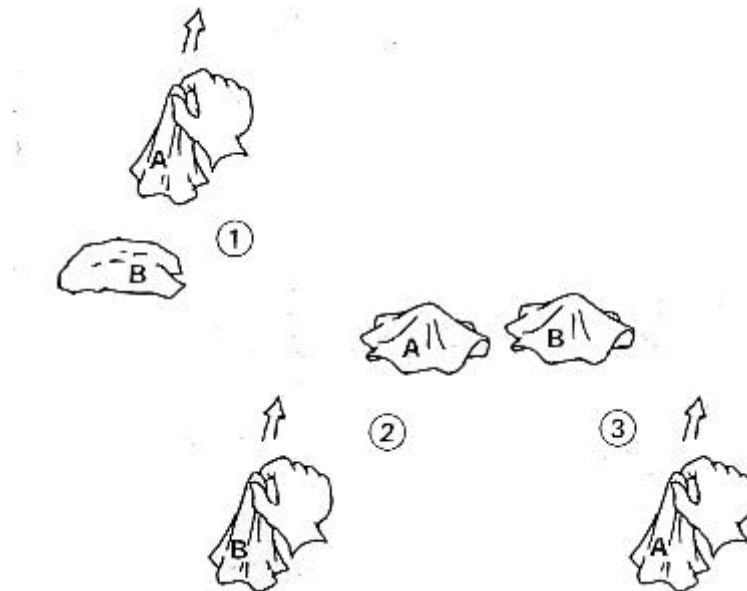
Pour lancer un foulard : le prendre par le dessus bien au milieu (1). Commencée en posant les foulards sur une table, puis exécuter le mouvement en position debout.

**Numéros à un jongleur :**

Avec un foulard lancer verticalement : frappez dans ses mains avant de le rattraper ; le rattraper avec le coude, la tête, le pied ou le genou ; faire un tour complet sur soi-même et le rattraper.

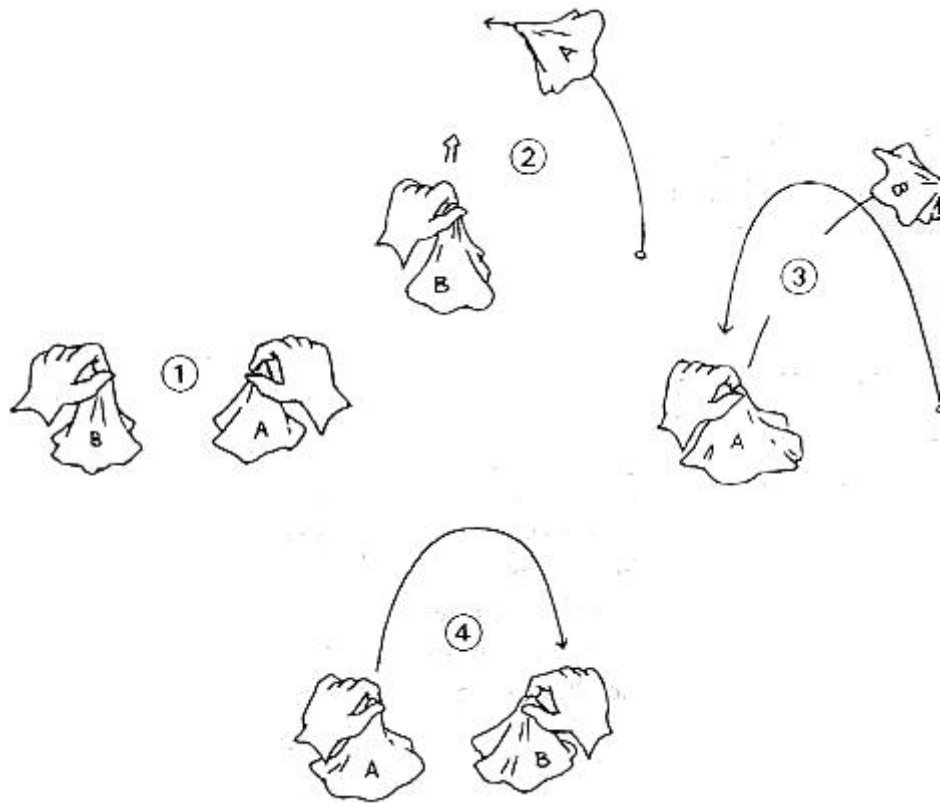
Avec 2 foulards et une seule main : rythmer le mouvement en disant « je lance... Je rattrape... ». Gardez la main gauche dans le dos. Lancez le foulard A avec la main droite (1). Lancez B pendant que A est en l'air (2). Récupérez A sur le sol pour le relancer (3)....

Travailler ensuite avec l'autre main. lorsque les mouvements sont bien assimilés, les faire plus rapidement en position debout ; les 2 foulards ne doit plus toucher terre.

**Le huit :**

Prenez un foulard A avec la main droite et un foulard B avec la main gauche (1) ;
Lancez le foulard A avec la main droite vers la gauche, au-dessus de votre tête (2) ;
Quand le foulard A arrive au sommet de sa courbe, lancez le foulard B vers la droites (3) ;
Rattraper le foulard A puis le foulard B (4) ;
Marquez une pause après chaque huit.

Recommencez avec l'autre main. Quant à figurait bien maîtriser, enchaîner les lancés et supprimer la table.

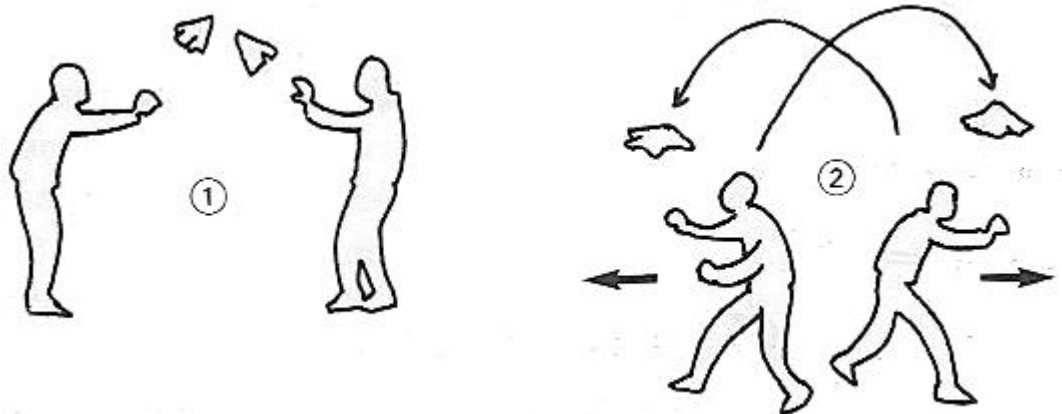


Numéros à deux jongleurs :

Départ face à face :

Lancer son foulard à son partenaire (1). Compliquer en faisant un tour sur soi-même après avoir lancé son foulard.

Lancez le foulard verticalement ; avancez pour attraper le foulard de son partenaire (2).



Départ de dos :

Lancer son foulard derrière soi ; se retourner et croiser son partenaire pour rattraper son foulard

Variante :

-

Conseil :

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit. Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

LE LASSO**le jonglage**

A partir de :

8
ans**Effectif +/- :**

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

X

Lieu :

intérieur

min

Intérêts :

Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation, utiliser les propriétés de la force centrifuge et de la corde.

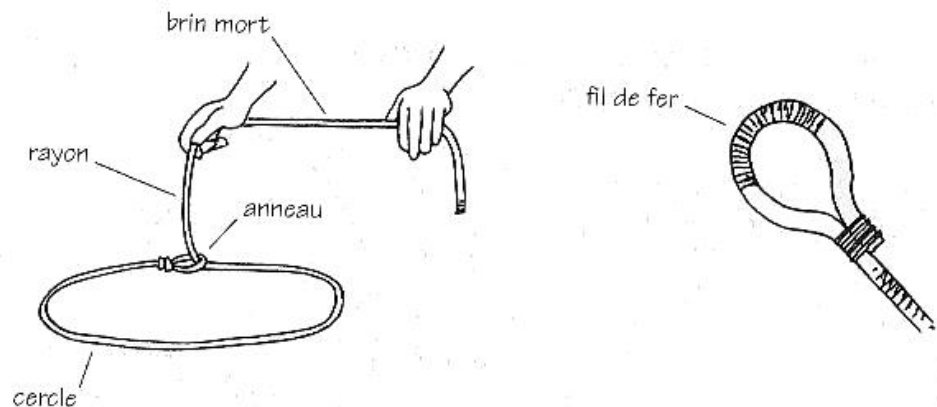
Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côtes des épaules et de la nuque.

Matériel :

Une corde en coton tressé très serré mesurant environ 5 m de longueur et de 10 à 12 mm de diamètre (les cordes trop légères demandent plus de pratique).

les différentes parties : le brin mort, partie libre dont l'extrémité est tenue avec la main - le rayon, entre la main et l'anneau - l'anneau (ou honda) d'environ 3 cm de diamètre, alourdi par un entourage en fil de fer fin d'un poids de 15 à 30 g - le cercle, qui mesure environ 1,5 m de diamètre.



Déroulement /

Règles :

🚩 **But du jeu :** maîtriser les mouvements harmonieux du lasso.

Le cercle plat (figure la plus simple) :

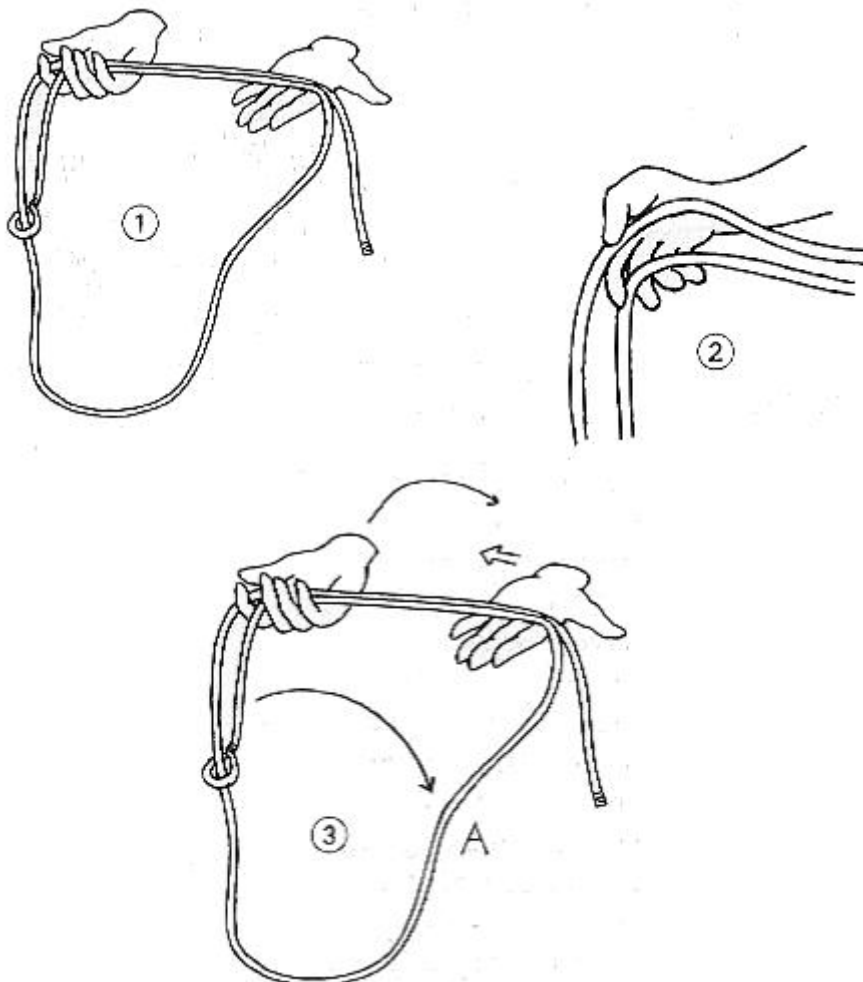
le cercle de cordes tourne horizontalement, juste au-dessus du sol. Le cercle s'ouvre grâce à la force centrifuge causée par le mouvement de la nous.

Tenue de départ :

Tenez toujours la corde du bout des doigts (un).

Prenez le cercle et le rayon (environ 30 cm) de la main droite, la paume tournée vers le ciel ; glissez l'index entre eux pour les séparer (2).

Avec la main gauche, soutenir le cercle et le brin mort (3).

**Lancer :**

Étendez le bras droit horizontalement sur le côté, en se penchant légèrement en avant.

Rabattez la corde sur la gauche avec le poignet. S'entraîner jusqu'à ce que le cercle se retourne complètement, la partie A restant en place. Passer en même temps la main gauche par devant, presque sous le coude droit ; la maintenir immobile à tenir le brin mort (3 & 4). Prenez garde de ne pas lancer la corde loin de vous.

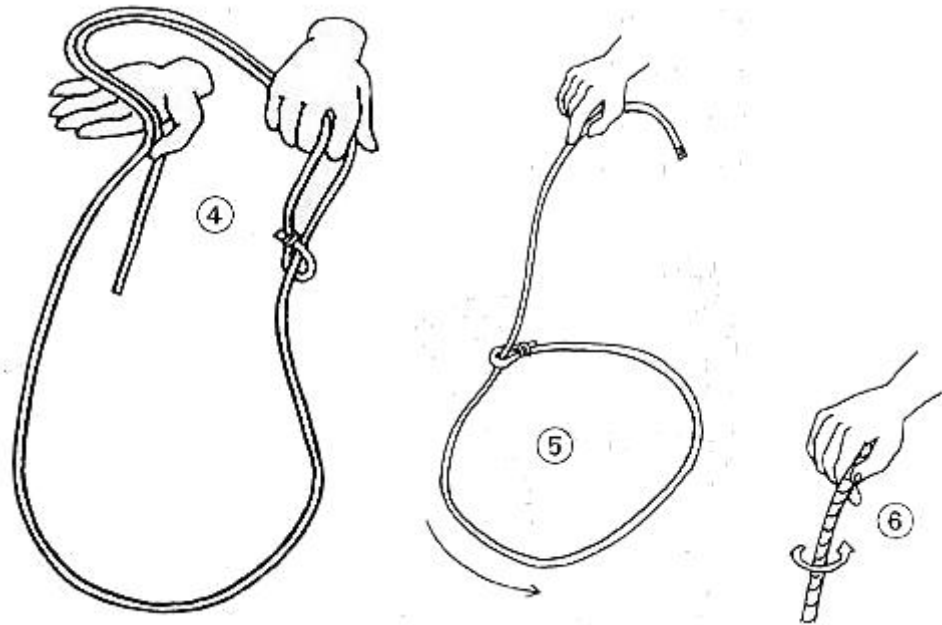
Continuez le mouvement en faisant tourner la main droite en sens contraire des aiguilles d'une montre. Lâchez le cercle de la main gauche et donnez une impulsion quand l'anneau passe devant vos pieds (5). Après une dizaine de lancers, le geste devrait être compris.

Continuez de faire tourner le cercle aussi régulièrement et lentement que possible (environ 1 tr/s). Pas de grands moulinets du bras ; faire travailler le poignet. Augmentez graduellement la vitesse, tout changement brusque étant fatale à l'équilibre du cercle. Pour garder un rythme, dire : « *et... Là, et... Là...* » chaque fois que l'anneau passe devant

soi.

Dernière difficulté : pour empêcher la corde de se tordre, tournez en même temps le bout libre, avec les deux mains, dans le sens contraire à celui des aiguilles d'une montre (6). Si la corde forme des vrilles, il n'y a plus qu'à s'arrêter et à la détortiller.

Pour débiter on peut coudre l'anneau sur le cercle est utiliser un parquet ciré qui n'arrêtera pas le cercle de corde de touche le sol.



Variante :

Conseil :

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit. Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

LA BANDEROLE CHINOISE

le jonglage

A partir de :

10
ans

Effectif +/- :

1 minimum - 8 Maximum

Durée :

20
min

Lieu :

intérieur

Intérêts :

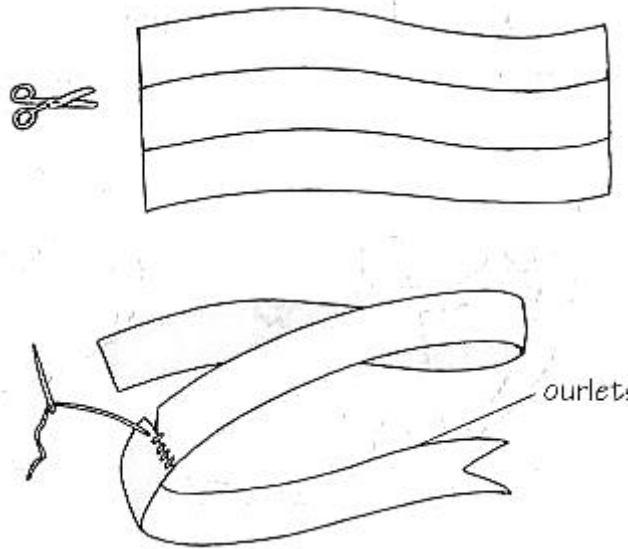
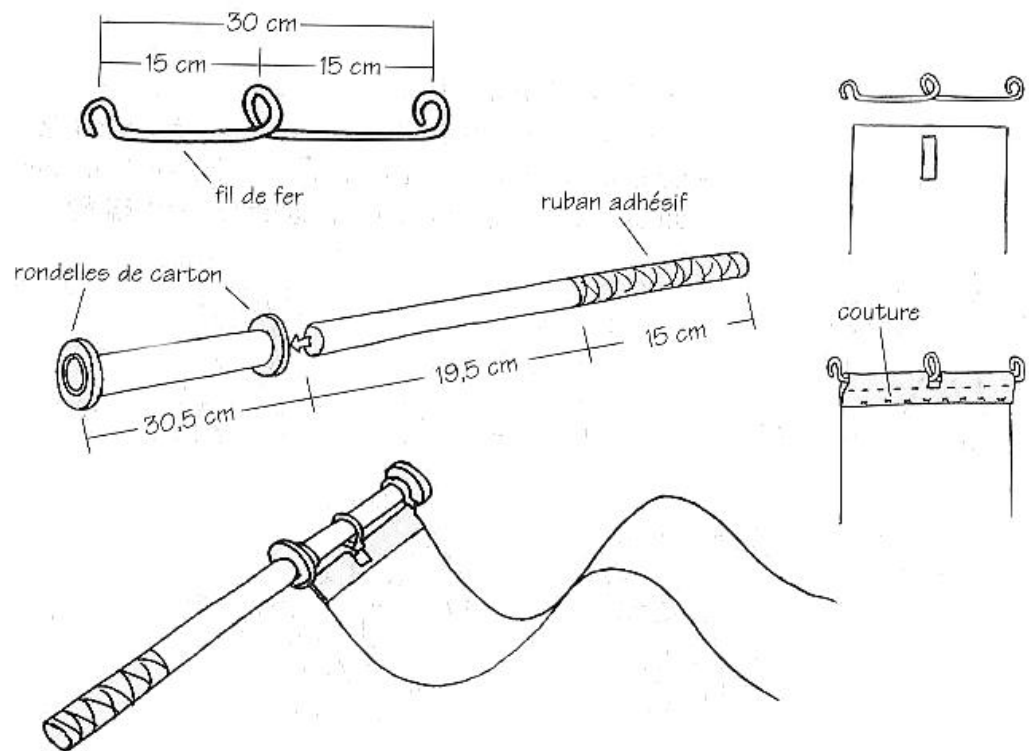
Apprendre à jongler, travailler la coordination et la latéralisation, utiliser les propriétés de la force centrifuge et de la banderole de tissu souple et léger.

Conseils sécurité :

Échauffez tout le corps est principalement les articulations des mains des côûts des épaules et de la nuque.

Matériel :

un bâton de 65 cm de long et de 1,2 cm de diamètre, de rondelles de carton épais de 3 cm de diamètre, une petite 10, ruban adhésif de couleur, 50 cm de fil de fer assez fort, pièces de « pongé de soi » de 90 cm X 2m (recoupée en trois bandes).

**Réalisation :**

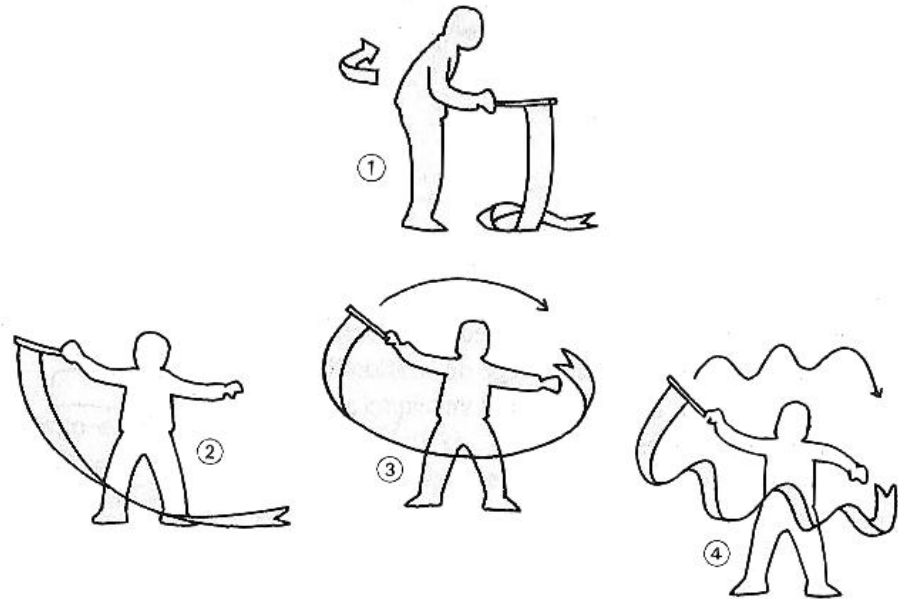
Déroulement /
Règles :

✚ But du jeu : maîtriser les mouvements harmonieux de la banderole chinoise.

le serpent :

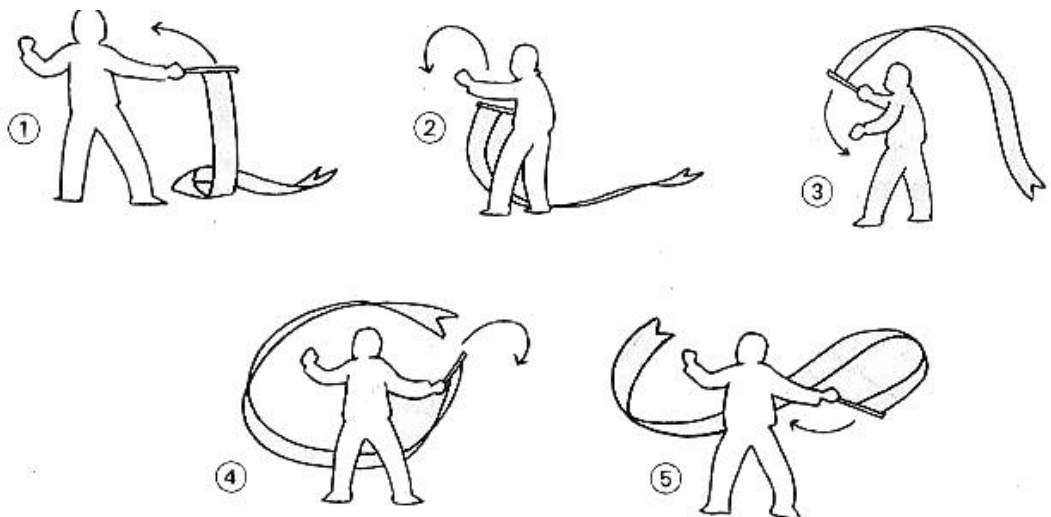
Tendez le bâton horizontalement devant vous (1). Tournez plusieurs fois sur vous-même, assez vite vers la droite, la banderole formant un cercle horizontal à la hauteur de la taille (2 & 3).

En continuant de tourner, agitez le bâton de bas en haut, de manière assez ample et rapide, la banderole formant des zigzags (4).

**Le huit simple :**

Tenir le bâton horizontalement sur le côté droit (1).

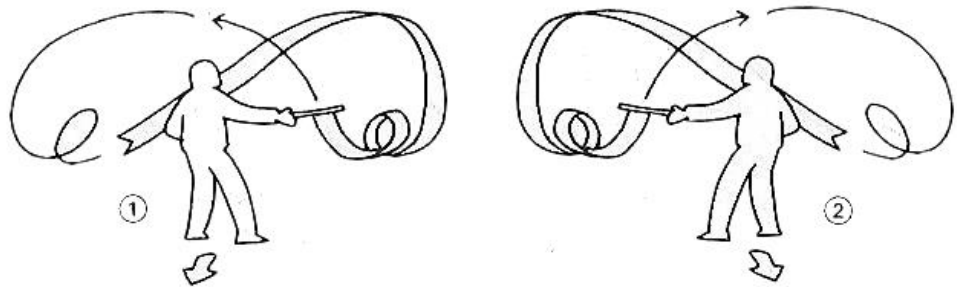
Lever le bâton vers la gauche (2) et tracer un 8 dans un plan vertical, à hauteur de la poitrine (3,4 & 5).



Le huit avec deux boucles :

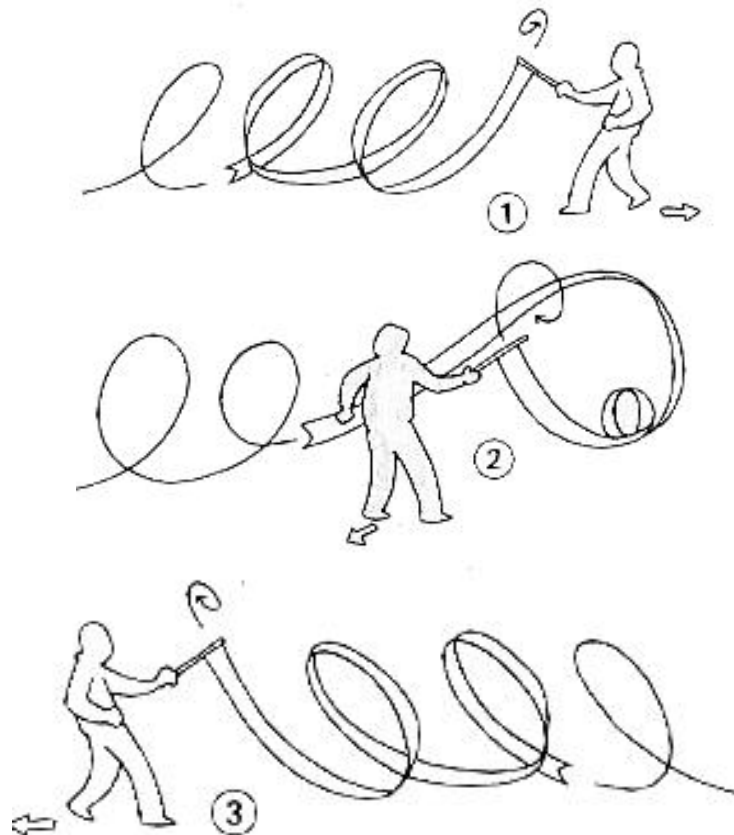
Même figure que le huit simple, mais en ajoutant une boucle supplémentaire de chaque côté (1 & 2). La différence est la difficulté est de ne pas accrocher l'extrémité libre de la banderole avec le bâton.

Conseils : des gestes amples et très coulés - déplacez légèrement votre corps du côté opposé à celui vers lequel on dirige le bâton.

**Les rouleaux :**

commencer comme pour le huit avec boucle, mais tracer plusieurs cercles en reculant latéralement par rapport à la banderole (1).

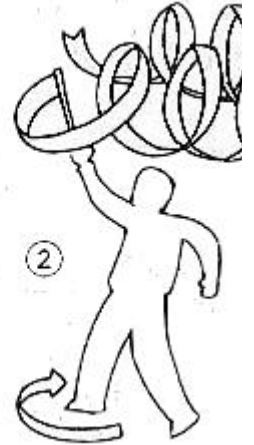
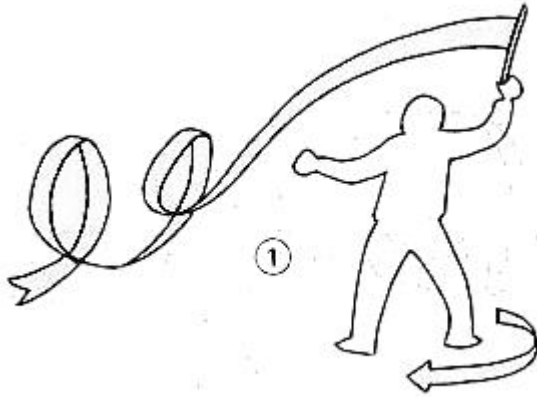
Vers une grande boucle de l'autre côté (2) et continuer par une nouvelle série de cercles, toujours en reculant (3).



La couronne :

Commencez à tourner sur vous-même vers la droite, le bâton tendu en diagonale vers le haut, jusqu'à ce que la banderole forme un cercle autour de la tête (1).

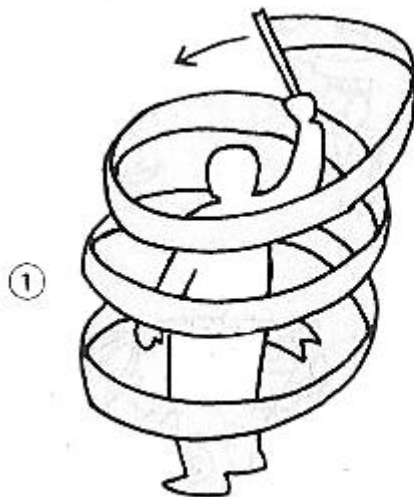
Décrivez avec le bâton de petits cercles dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (2).

**La spirale :**

Gardez le corps immobile et bien droit.

Formez des cercles assez grands avec le bâton tenu au-dessus de la tête, la banderole formant une spirale autour du corps (1).

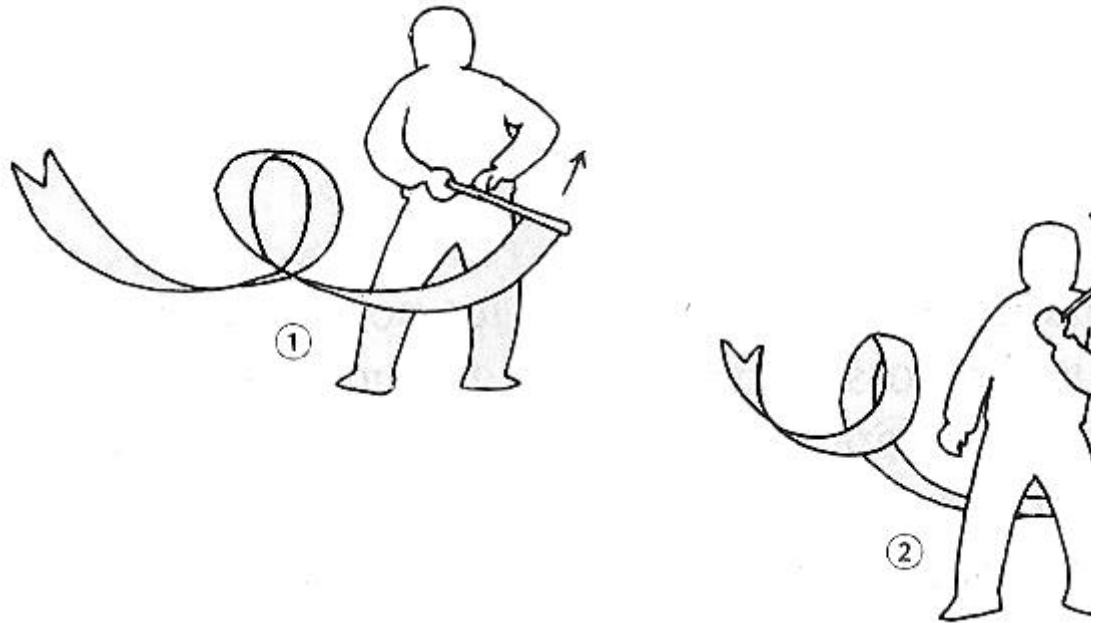
Attention : si la banderole frotte une partie du corps, on finit la figure complètement emmaillotté ! (1).



Le changement de main :

Après un grand cercle vers la droite, passez la banderole derrière le dos ; changez le bâton de main, poignée en haut (1).

Formez un grand cercle à gauche, revenir à droite en passant devant le corps ; changez le bâton de main ; poignée en bas (2). Le cercle est assez difficile à former sans embrouiller la banderole.

**Variante :****Conseil :**

Patience !!! Y'a pas d'autre moyen d'apprendre, mais ça vient plus vite qu'on ne le croit. Et puis après, c'est comme rouler à vélo, ça ne s'oublie pas.

Voici un exemple d'enchaînements possibles : banderole enroulée au départ - cercle horizontale (3 tours) - serpent (2 tours) - huit simple face au public (2 fois) - huit avec boucle (2 fois) - rouleau à droite, à gauche et à droite - en reculant, rouleau de face, dans le sens inverse des aiguilles d'une montre - couronnes (2 tours) et spirale (6 tours) - serpent près du sol (1 tour) - ramassage de la banderole en fauchant de droite à gauche.

Histoires de Clown et intermèdes

SOMMAIRE :

- | | |
|------------------------------------|------------------------------|
| 10. Les conseils | 15. Le lac des cygnes |
| 11. c'est dommage ! | 16. Le metteur en scène |
| 12. parce qu'ici y'a de la lumière | 17. Les nains sont de sortie |
| 13. le pique-nique | 18. Pretty Funny |
| 14. Le château du conte Mc Adam | |

LES CONSEILS PRATIQUES POUR LES...

Soigner ces numéros :

Le soin est apporté par d'une part les costumes et le maquillage qui sont importants quand on se plonge dans l'univers des clowns et par le soin apporté aux textes et au jeu d'acteurs évidemment puisqu'il s'agit de jouer un rôle.

Un peu d'histoire :

Comme tous les autres numéros ils sont donc à préparer, à répéter et à peaufiner.

le **clown blanc**, tel qu'on le connaît, avec son chapeau conique et les sourcils bien marquaient, est inspiré de la *comedia dell'arte* italienne. Il est le symbole de l'autorité paternelle, de ce qui pourrait représenter une certaine réussite dans la société, le modèle vers lequel il faut tendre. On peut compter sur lui pour nous remettre sur le droit chemin ou lui glaner quelques conseils.

L'auguste, c'est au contraire le "vrai" clown ou en tout cas celui qui fait le clown comme on le décrirait pour le sens commun. Historiquement l'auguste est un paysan issu du public, monté sur scène pour prendre la place d'un comédien dans un numéro d'écuyer voltigeur. Un jour en Allemagne au XIXe siècle l'écuyer voltigeur monta sur scène librement. Il avait oublié son costume et son maquillage (pommette, nez et joues rouges). Auguste vient de l'allemand "*Dummer Agust*" Qu'on pourrait traduire en Français par "*imbécile heureux*" ou "*l'idiot du village*"...

Le texte :

Pour que les numéros soient dynamiques, si vous les créez vous-même, n'oubliez pas que vous êtes dans une structure éducative. Le respect, la gentillesse, le fait de ne pas s'énerver et de chercher une solution pacifique au conflit qui oppose deux personnages doivent être vos leitmotifs. Les dialogues ci-dessous peuvent paraître "ringards" mais ils ne le sont pas une fois qu'ils sont interprétés avec tact et finesse. Tous les effets comiques recherchés dans ce type de numéro à part entière sont présents.


La posture :

Exagérez tout. Les déplacements, les mimiques, les signes de la tête. Le public parfois nombreux, doit vous voir ! Vous êtes au théâtre ce soir ! Alors lâchez-vous. Tenter de créer des comiques, testez-les sur les autres membres de l'équipe...

Idée :

De bonnes blagues ou de bonnes devinettes peuvent être mise ne scène assez facilement avec un peu d'imagination.

C'EST DOMMAGE !

A partir de :	10-12 ans	Effectif +/- :	2 minimum
Durée :	12 min	Lieu :	intérieur sonorisé si possible
Intérêts :	Créer un intermède récréatif pendant le déroulement des numéros au cirque - Travailler sur tous les aspects du théâtre.		
Personnages :	Un clown et M. Loyal.		
Matériel :	un costume de clown pour l'auguste - un instrument de musique, de préférence très bruyant comme une trompette ou un clairon - de quoi sonoriser M. loyal - Une bande son avec des morceaux Rock (voir le déroulement de la scène et procédez selon vos moyens)		
Déroulement / Règles :	<p> But du jeu : créer un intermède pour la préparation du numéro suivant qui nécessiterai une installation de matériel plus importante - Mettre en place un sketch comique entre M. loyal et le clown - Chauffer la salle...</p> <p>Trouver un nom à votre clown.</p> <p>Mise en scène : M. loyal souhaiterait présenter le numéro suivant mais il est interrompu dans sa narration par un musicien quelque peu bruyant qui joue au milieu du public...</p> <p>M. loyal : mais, mais que se passe-t-il ? (Il cherche d'où peut provenir la mélodie qu'il entend, il regarde dans le public ébloui par les projecteurs) Monsieur ! Monsieur !</p> <p>le clown : euh, pardon est-ce que vous parlez à moi ? (en arrêtant de jouer très étonné... Le clown peut avoir un petit accent...).</p> <p>M. loyal : Bah ! Évidemment que je vous parle, à vous !</p> <p>Le clown : qu'est-ce qui se passe ?</p> <p>M. loyal : mais enfin Monsieur vous êtes en train de faire de la musique alors que nous nous sommes en train de regarder un spectacle. On ne fait pas de musique ici !</p> <p>Le clown : non ça va j'ai bien compris excusez-moi s'il vous plaît Monsieur. Je suis musicien vous savez... et je voulais jouer quelque chose de rigolos pour le public. parce que le public...</p> <p>M. loyal : non mais j'ai bien compris mais on ne fait pas de musique ici !</p> <p>le clown : rien du tout ?</p> <p>M. loyal : non monsieur !</p> <p>le clown : c'est dommage...</p> <p>M. loyal : bon allez, continuez votre chemin et on verra ce que l'on pourra faire pour vous, mais un peu plus tard. (Le clown part se positionner dans un autre endroit de la salle toujours parmi le public). Pour l'instant le spectacle doit continuer. dans ce numéro on retrouve... (le clown se remet à jouer bruyamment et fait signe au public d'applaudir au rythme de la musique - M. loyal les bras au ciel l'air dépité, en secouant la tête de droite à gauche...).</p> <p>Qu'est-ce que je vous ai dit !</p> <p>le clown : à moi ? (répond le clown très étonné)</p> <p>M. loyal : oui Monsieur...</p> <p>Le clown : vous m'avez dit : "on ne fait pas de musique..."</p> <p>M. loyal : exactement...</p> <p>Le Clown : ...là-bas... (Le clown désigne l'endroit où il se trouvait tout à l'heure lorsque M. loyal lui a demandé de ne pas jouer de musique ici...)</p> <p>M. loyal : non, mais que ce soit là-bas ou là, c'est la même chose.</p> <p>le clown : ha ! C'est la même chose ? Ah oui parce que c'est le même côté...</p>		

M. loyal : oui, oui, c'est bien ça mais attendez, on va faire quelque chose, donnez votre trompette a... Tenez au Monsieur qui est à côté de vous là.

le clown : au Monsieur. ?

M. loyal : oui, oui, donnez-lui votre trompette ! (ou autre instrument) - (le clown s'exécute et obéit à M. loyal.) Très bien et maintenant dehors !

le clown : (le clown désigne le Monsieur du doigt et lui dit) très bien Monsieur, vous avez compris allez, maintenant dehors !

M. loyal : non ! Vous...

Le clown : ah ! Vous tous, dégagez, allez, circulez en dehors ! (le clown désigne alors le public).

M. loyal : mais non !!! vous tout seul, dehors.

le clown : tout seul ?

M. loyal : oui, oui, oui... Allez, dépêchez-vous. (le clown se dirige vers la sortie les bras tendus vers le public), ce n'est pas possible ça ! (il va ensuite vers un autre côté de la salle et tape des mains entraînant le public avec lui, il se met à chanter très fort en tapant toujours dans les mains - M. loyal est dépité, il fait non de la tête - il se dirige vers le clown sans quitter la piste) Non ! On ne chante pas ici !

le clown : on ne chante pas non plus ?

M. loyal : non monsieur !

le clown : c'est do... mimage... (complète le public en chœur).

M. loyal : ça suffit maintenant hein !!! on doit quand même enchaîner le spectacle, ce n'est pas possible. Allez si vous voulez bien nous allons retrouver...

le clown : allez maestro... (une musique se met à retentir très fort dans la salle, musique de type "rock around the clock" - (de Bill Haley & His Comets - composée en 1952 par Max C. Freedman et Jimmy De Knight) - le clown se met à danser. Il choisit ensuite une personne du public avec qui il danse dans les gradins. M. Loyal fait des signes de la tête, des bras, il s'assoit de dépit...).

M. Loyal : Stop !!! On ne danse pas ici.

Le clown : Ha ? On ne savait pas ça... (s'adressant à sa partenaire de danse) N'est-ce pas ?

M. Loyal : maintenant vous savez ! accompagnez Madame à sa place...

Le clown : Madame ? à sa...

M. Loyal : Oui ! A sa place...

le clown : C'est dommage... (Le clown prend la dame dans ses bras... roulement de tambour..., la soulève et la porte jusqu'à sa place...) Ha ! voilà, un applaudissement pour Madame, s'il vous plaît.

M. Loyal : Bon, s'il vous plait M. dehors...

Le clown : Je peux prendre Madame avec ?

M. Loyal : NON !!!! dehors et ne revenez plus, s'il vous plaît... (Le clown part vers une sortie) Bien je pense qu'il a compris maintenant... (une musique retentie de nouveau de type B.O. de 9 semaine et demi... pour le striptease - Le clown de forte corpulence se met à danser et mime un début de striptease) - Ho... regardez ça... (Puis le clown, après avoir enlevé sa veste, pris le bras d'un spectateur en guise de portemanteau, baisse son pantalon et laisse apparaître un caleçon rouge à pois blanc...) Remettez tout de suite votre pantalon !! Non mais ça ne va pas non ? Non mais où vous croyez-vous dites donc ? Ces personnes sont venues au cirque ce soir, en famille... Il y a plein d'enfants qui sont venus vous regarder... Et vous, vous faites un striptease !

Le Clown : et pourquoi pas ?

M. Loyal : *(reprenant agacé) et pourquoi pas... Mais enfin vous vous croyez où ? On n'est pas au Crazy Horse Saloon ici... Allez, reprenez votre trompette...*

Le clown : *Quoi ! (étonné).*

M. Loyal : *Oui, reprenez votre trompette.*

Le Clown : *Oh, merci beaucoup. (S'adressant au public) Vous avez vu comment j'ai les moyens de le faire changer d'avis.*

M. Loyal : *de toute façon mon cher, ce n'est pas la peine d'insister, personne dans cette salle, je dis bien personne, ne souhaite que vous fassiez de la musique ici.*

Le Clown : *de la Musique, (il encourage le public à la suivre en tapant dans les mains et en se déplaçant dans la salle), Musique... Musique... Musique.... Musique...*

M. Loyal : *(A chaque reprise du mot musique par le public, il répond...) Mais NON !!! Mais NON !!! Mais NON !!! (Il finit par céder). Bon allez, d'accord... D'accord. (Le Clown entre alors sur la piste très fier de lui)... Écoutez, étant donné que vous avez l'air d'avoir l'insistance du public avec vous et bien je suis d'accord pour que vous fassiez de la musique. Mais à une condition...*

Le Clown : *sans pantalon ?*

M. Loyal : *NON ! A une condition, c'est que vous en fassiez ici même (M. Loyal désigne le centre de la piste) au milieu de la piste.*

Le Clown : *au milieu tout seul ?*

M. Loyal : *vous êtes d'accord ?*

Le Clown : *mais bien sûr !*

M. Loyal : *alors Mesdames et Messieurs... à la piste ce soir, exclusivement pour vous : "Le Nom du Clown"...*

Le Clown : *(Il se met à jouer - cela peut-être une bande son... Il fait une petite chorégraphie et fait participer le public... il joue avec d'autres instruments virtuelle comme le piano...) Allez-y tout le monde ; rock'n roll !!!*

M. Loyal : *(demande des applaudissements et raccompagne le Clown après un tour d'honneur comme tout les autres artistes...) Mesdames, Messieurs ; "Nom du clown".*

Variante :

Conseil :

Les échantillons entre le Clown et M. Loyal doivent paraître naturels et s'enchaîner de manière la plus fluide qu'il soit, c'est pourquoi vous aurez besoin de répéter ce numéro à part entière, même s'il porte le nom parfois dévalorisant d'intermède...

Parlez très fort !

PARCE QU'ICI Y'A DE LA LUMIERE

A partir de :

8 ans

Effectif +/- :

2

minimum

Durée :

2 min

Lieu :

intérieur
sonorisé si
possible

Intérêts :

Créer un intermède récréatif pendant le déroulement des numéros au cirque - Travailler sur tous les aspects du théâtre.

Personnages :

2 clowns.

Matériel :

Une énorme paire de lunettes

**Déroulement /
Règles :**

✚ **But du jeu** : créer un intermède pour la préparation des numéros suivants qui nécessiterai une installation de matériel plus importante - Mettre en place un sketch comique entre M. loyal et le clown (ou deux autres personnage) - Chauffer la salle...

le personnage numéro 1 (**Tito**) entre en piste à quatre pattes, le nez affublé d'une énorme paire de lunettes. Le clown numéro 2 (**Yoti**) l'observe :

Yoti : qu'est-ce que tu fais ?

Tito : *perdu dans ses recherches ne répond pas...*

Y : tu cherches quelque chose ?

T : *fait un signe de la tête*

Y : et qu'est-ce que tu as perdu ?

T : *lève les yeux au ciel, les mains jointes en signe de désespoir.*

Y : ah ! Tu as perdu de l'argent. Et peut-on savoir combien ?

T : *montre ses cinq doigts.*

Y : cinq euros. Ah, mais ça fait beaucoup !

T : *approuve...*

Y : vers où tu les as perdus ?

T : *montre une direction très éloignée.*

Y : mais alors pourquoi est-ce que tu cherches ici ?

T : *parlant pour la première fois - Parce qu'ici il y a de la lumière !*

Variante :

Conseil :

A partir de ce texte, n'hésitez pas à y adjoindre des jeux de scène et à développer le dialogue en fonction de différentes péripéties, par exemple. Laissez libre cours à votre imagination et à celle des enfants.

Parlez très fort !

LE CHATEAU DU CONTE MAC ADAM

A partir de :	10 - 12 ans	Effectif +/-	4 minimum - 10 Maximum
Durée :	12 min	Lieu :	intérieur sonorisé si possible
Intérêts :	Créer un intermède récréatif pendant le déroulement des numéros au cirque - Travailler sur tous les aspects du théâtre.		
Personnages :	M. Loyal - 3 ou 4 fantômes - 2 clowns.		
Matériel :	Costumes des fantômes et des clowns Maquillage - un lit - une chaise - des valises - un pyjama par personnage - bande son avec des hurlements de fantômes...		
Déroulement / Règles :	<p> <u>But du jeu</u> : créer un intermède pour la préparation des numéros suivants qui nécessiterai une installation de matériel plus importante - Mettre en place un sketch comique entre deux clowns.</p> <p>Prenons deux clowns Tito et Yoti.</p> <p>Tito : <i>(un journal ç la main)</i> Tu vas vu la nouvelle dans le journal ?</p> <p>Yoti : <i>Ma photo ?</i></p> <p>Tito : Mais NON !!! On offre une récompense d'un million d'Euros à quiconque osera passer la nuit dans le château hanté de Lord Mac Adam en Écosse.</p> <p>Yoti : <i>Un million d'Euros tu dis ?</i></p> <p>Tito : Eh oui ! C'est bien ça Un million d'Euros.... Ouais... <i>(Il est déjà en train d'imaginer ce qu'il pourrait faire avec cela, un peut rêveur, l'autre clown aussi...)</i> Et dis-moi, tu as peur des fantômes toi ?</p> <p>Yoti : <i>Des fantômes ? (il rit... très sûr de lui).</i> Tu rigoles, il y a bien longtemps que je n'ai plus peur... Je ne e rappelle même plus si un jour j'ai eu peur des fantômes... Tu sais...</p> <p>Tito : <i>(lui coupant la parole très excité...)</i> Bon d'accord nous partons ce soir pour l'Écosse alors....</p> <p>Yoti : <i>Ah non !!! Pas question.... (Très inquiet), Je veux dire, non, non, pas ce soir... J'ai euh..., j'ai piscine.</i></p> <p>Tito : Bon allez, si tu viens avec moi, on partage la récompense en 2 !</p> <p>Yoti : <i>Ha oui... On partage alors... Mais c'est bien ça, ça fait beaucoup d'argent non ? (s'adressant au public).</i></p> <p>Tito : Oui, oui bien sûr que c'est beaucoup d'argent, c'est énormément d'argent. 99% pour moi et TOUT LE RESTE pour toi !</p> <p>Yoti : <i>Tout le reste pour mois tu dis ?</i></p> <p>Tito : Tout le reste mon ami...</p> <p>Yoti : <i>(Après un instant de réflexion) Bon o.k. c'est d'accord je viens. Marché conclu. (Les clowns se tapent dans la main et cogne leur derrière ensemble, font leur valise et partent...)</i></p> <p>Les clowns sortent, on fait le noir, le temps de mettre en place en piste un lit et une chaise. Retour de la lumière les deux compères reviennent une valise à la main.</p> <p>Tito : Enfin nous voilà au château de Lord Mac Adam. Pas mal comme petite maison de campagne !</p>		

Yoti : *(pas très rassuré)* Tu ne veux pas qu'on rentre à la maison, on la vu le château, cool il est beau, bon on prend une photo et on rentre...

Tito : Mais tout cet argent ?

Yoti : Mais quel argent, où ça, y'a un trésor ?

Tito : Mais on idiot, rappelle-toi pourquoi nous sommes là ? La récompense de 1 million d'Euros...

Yoti : Ah, oui, ben faut sonner pour avoir le chèque ?

Tito : Mais non faut passer les nuit ici.

Yoti : Hein ! Quoi ! Passer la nuit dans ce.... Truc ? Mais euh... J'ai oublié mon oreiller. Ca aurait-été avec plaisir mais tu sais moi sans mon oreiller je dors mal...

Tito : N'oublie pas que tu remporte tout le reste, sauf ma part, c'est normal de la récompense... C'est beaucoup d'argent...

Yoti : ah oui c'est vrai.... *(Il entre dans le château, découvrent le lit)*.

Tito : Prépare-toi pour la nuit, il est grand temps de se coucher. *(Ils se couchent tous les deux dans le même lit - En titrant sur le drap Yoti voit ses deux chaussures plus une troisième. il est étonné, compte sur ses doigts et prend peur mais reste silencieux pour ne pas attirer d'autres fantômes. Il réveille son ami en silence, qui se lève, tire de nouveau la couverture prudemment... Yoti voit le troisième soulier, il le tire et découvre qu'il s'agit d'un soulier fixé sur un bâton de bois.*

Yoti : Mais tu vois, il n'y pas de quoi avoir peur.

Tito : Tu ne veux pas qu'on rentre ?

Yoti : Quoi en plein milieu de la nuit. Pense à la récompense mon cher. Allons recouche toi. *(Pour arranger le lit, Tito prend le drap à pleine main qui lui tombe sur le corps comme s'il était un fantôme...)*

Tito : Au secours ! Au secours !

Yoti : *(Abaissant le drap)* Mais c'est moi voyons n'aie pas peur !

Tito : *(Une voix tremblante)* Tu ne veux qu'on rentre ?

Yoti : Mais non, allez finies les plaisanteries, au lit maintenant. *(Il se recouche...)*

Ils s'endorment, Yoti se met à ronfler. Apparaît alors un fantôme qui vient le secouer.

Tito : *(Persuadé que c'est une blague de son ami).* Ca suffit, laisse-moi dormir. *(Le fantôme continue à le secouer)* Je t'ai dit de me laisser tranquille, ça suffit maintenant je voudrais dormir ! *(Le fantôme continue)* Tu vas dormir, oui ou non ? *(Il ouvre un coin d'oeil et perçoit que c'est un vrai fantôme.... Il réveille son compagnon affolé).*

Yoti : Mais que se passe-t-il ?

Tito : Le fan, fan...

Yoti : le Fanfan ???

Tito : J'ai vu un fantôme !


Yoti : Tu as rêvé, les fantômes ça n'existe pas !

A ces mots plusieurs fantômes surgissent, les clown sortent du lit et s'enfuient, poursuivis par les fantômes...

LE LAC DES CYGNES

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	3 minimum - 3 Maximum
Durée :	8 min	Lieu :	intérieur sonorisé si possible
Intérêts :	Créer un intermède récréatif pendant le déroulement des numéros au cirque - Travailler sur tous les aspects du théâtre.		
Personnages :	2 clown.... un signe et un chasseur - De quoi mettre faire ou mettre de la musique.		
Matériel :	Une bouée en forme de signe, un costume pour le signe et un costume pour le chasseur.		
Déroulement /	<p>✚ But du jeu : qui est pris qui croyait prendre... Renversement de situation par rapport à ce qui aurait du se passer, créant un effet de surprise.</p>		
Règles :	<p>Un clown est déguisé en cygne, type danseuse de ballet. (Ex : Nez rouge, un gros nœud sur la tête et tutu en papier crépon blanc). L'autre clown est le prince charmant. Il porte un chapeau à plumes et un fusil).</p> <p>M. Loyal, très fier, et surtout pas au courant de ce qui va se passer, propose au public un numéro fantastique à venir sur la piste, et annonce deux grandes étoiles de la danse classique : Melle DERAPENSKY et Monsieur JAMBENBOIS, dans une chorégraphie que l'on ne présente plus : le lac des cygnes de Tchaïkovski.</p> <p>Entrée et salut de la danseuse en tutu, elle imite le battement des ailes de l'oiseau et fait un tour de piste.</p> <p>Un bruit de moto retentit en coulisses. Surprise dans un premier temps, l'anxiété gagne la danseuse, le cygne, qui finalement se réfugie dans un coin de la piste.</p> <p>Arrivée du Prince. Il descend de sa moto et fait quelques étirements et exercices d'assouplissement puis il part en chasse...</p> <p>Le cygne affolé parcourt la piste dans tous les sens et part finalement se réfugier parmi les spectateurs. Le prince vise le cygne mais son fusil s'enraye. Vexé, il boude dans un coin...</p> <p>Le Cygne attendri hésite, l'observe longuement puis se rapproche timidement... il lance des œillades au prince qui se rapproche à son tour.</p> <p>Ils commencent à exécuter un pas de danse à deux. Puis vient le moment du porté... Le prince tente de soulever sa partenaire mais n'y arrive pas. Furieux le cygne gifle le prince qui s'écroule. le cygne sort de la piste triomphant.</p>		

LE METTEUR EN SCÈNE

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	5 minimum - 10 Maximum
Durée :	8 à 25 min	Lieu :	intérieur sur espace scénique
Intérêts :	Se mettre en scène - Jouer un personnage - coopérer		
Conseils sécurité :	Bien s'échauffer avant de jouer car les cops peinent parfois sur scène.		
Matériel :	Costumes et personnages : une vieille femme (de quoi tricoter), un voleur, une femme de ménage et son balai, les ambulanciers (ou docteur) et leur brancard (ou sacoche), un clapman et son clap de cinéma, un metteur en scène et un caméraman.		
Déroulement / Règles :	<p> <u>But du jeu</u> : trouver le bon ton pour tourner une scène de cinéma en multipliant les prises.</p> <p>La scène est sombre, une lumière s'allume lentement et l'on voit le décor planté : une vieille femme dans son salon, modeste, regarde la tv en tricotant dos à une porte ou une fenêtre.</p> <p>Soudain, très discrètement un voleur entre par la fenêtre sans faire de bruit. Il est armé d'un couteau (ou pas. Il tue la vieille femme (il peut l'étrangler) et lui vole son collier de perle et sa montre en or... Puis il repart d'où il est venu. La lumière s'éteint de nouveau...</p> <p>Le lendemain matin (la lumière inonde la scène) et la dame de ménage arrive pour passer le balai. Elle connaît bien la grand-mère et sait que régulièrement elle s'endort sur son tricot et qu'elle la retrouve dans cette position le matin, dans ce cas elle a l'habitude de lui faire la conversation tout en balayant pour la réveiller doucement... Cette fois la mamie ne se réveille pas. La jeune femme trouve cela tout de même étrange ("<i>Et bien vous avez fait la fête hier soir ou quoi...</i>" - etc.). Intriguée la jeune femme pousse la mamie sur l'épaule et celle-ci s'écroule alors par terre.</p> <p>Affolé la femme de ménage crie : "<i>Madame elle est morte, au secours, madame elle est morte...</i>" puis elle prend le téléphone et dit : "<i>Madame elle est morte, venez tout de suite c'est urgent...</i>"</p> <p>Curieusement les ambulanciers arrivent tout de suite, dès que la jeune femme a raccroché. Ils imitent le son de la sirène et prote le brancard. Ils auscultent rapidement la vieille dame et confirment après un long suspens : "<i>elle est morte !!!!</i>" Ce qui ne va pas sans raviver la peine de la jeune femme qui l'a découvert.</p> <p>Les ambulanciers chargent la vieille dame sur le brancard, et là, une voix autoritaire et rauque s'écrit "<i>COUPEZ !!!!</i>"</p> <p>C'est le metteur en scène. Nous sommes en train de tourner un film, c'est ce que comprend le public à l'instant.</p> <p>Le metteur en scène fait part de son mécontentement. Il trouve la scène bien trop lente... Il demande aux acteurs de la refaire plus rapidement. Il est très autoritaire dans sa demande et tout le monde, râle un peu mais se remet en place. Seul le caméraman lève la main et dit : "<i>Monsieur, Monsieur...</i>" en suivant le metteur en scène. Celui-ci répond toujours autoritaire : "<i>Bon vous ça va, on verra plus tard...</i>"</p> <p>Puis la scène reprend. le clapman : "<i>Le meurtre de vieille dame 2ème !</i>" Les acteurs se repositionnent, la lumière s'éteint puis se rallume doucement. Les acteurs jouent à la vitesse d'un film en marche rapide avant... On laisse jouer la scène et tous les effets comiques que cela suppose puis le metteur en scène crie "<i>COUPEZ !!!!</i>" Il demande plus lent... Il paraît assez furieux, tandis que le Caméraman timidement tente de lui dire : "<i>Monsieur, monsieur, je...</i>" - "<i>Bon vous ça</i></p>		

va maintenant, arrêtez de chialer, en place, on n'a pas de temps à perdre..." - Le metteur en scène dit alors quelques chose comme : "Beaucoup trop rapide vous le faites exprès ou quoi ? Faites moi ça lentement, très lentement, c'est un meurtre, il y a du suspense..."

Les acteurs se replacent, lumière... le clapman : " le meurtre de la vielle dame 3ème !" et ils recommencent à la vitesse d'une bande au ralenti. On laisse jouer, puis "COUPEZ !!" et le caméraman qui ne parvient toujours pas à dire ce qu'il veut dire au metteur en scène. puis on recommence avec : plus triste, plus gaie (ou plus gay), plus sensuel (pour le public adolescent)...

Et enfin la dernière prise est parfaite... Le metteur en scène est très content et le caméraman de plus en plus désabusé demande la parole et dans un élan de bonté le metteur en scène lui donne et celui-ci annonce alors : "C'est à dire que je n'ai plus de bobine..." Tout le monde, acteurs, metteur en scène et clapman lui court après et tous quittent la scène, c'est la chute.

Variante : On peut inventer une toute autre histoire, l'intérêt n'est pas dans le texte. vous l'aurez compris.

Conseil : Il faut marquer nettement les différences entre les scènes et avoir, quand on est acteur, un comportement totalement différent entre le moment où l'on joue e rôle dans le film et le moment où l'on joue le rôle d'acteur.

Tous les rôles sont importants, le plus facile est peut-être celui de la vieille femme. Le plus exposé celui de la femme de ménage.. Le plus subtile celui du caméraman, le plus extravagant, celui du metteur en scène.

Au départ, première scène, on peut cacher le clapman et le metteur en scène dans le public. Puis le metteur en scène intervient de manière surprenante sur la scène.

LES NAINS SONT DE SORTIE

A partir de :	9 ans	Effectif +/- :	4 minimum - 6 Maximum
Durée :	6 à 15 min	Lieu :	intérieur - espace scénique
Intérêts :	Présenter un numéro comique et créant une illusion.		
Conseils sécurité :	Attention à l'utilisation d'objet contendant pour le sketch ils peuvent baliser les acteurs et accessoiristes. D'autre parton ne fera pas l'apologie du gaspillage de nourriture et masse et volontaire comme les dérives sur ce sketch le font parfois.		
Matériel :	De quoi habiller les nains. une grande tenture, noire est utile pour dissimuler les personnes qui font les membres supérieurs. Une table et tout ce dont vous aurez besoins pour le sketch au fil de l'histoire (rasoir sans lame, mousse à raser, brosse à dents, gobelet, eaux, dentifrice, yaourts, cuillère, maquillage, miroir à main, parfum,...)		
	Comment mettre en place le décor. Aidez vous des images suivantes :		



Déroulement / Règles :

✚ But du jeu : raconter l'histoire de deux nains qui se prépare pour une soirée.

La mise en scène est assez simple. La scène s'ouvre sur deux nains qui finissent leur repas et se préparer pour aller au bal. La mère leur apporte leur yaourt et leur demande de se dépêcher un peu pour la soirée. A la fin du repas elle débarrasse et leur apporte de quoi faire leur toilette (gants, savon, eau, bassine) puis, si les nains sont des garçons ils passent à la phase de rasage. Ils poursuivent leur préparation etc. De quoi laisser place à des situations comiques...

On peut par exemple les voir s'entraîner à danser, jouer d'un instrument, essayer divers paires de lunettes...

Variante : -

Conseil : Pour plus de réalisme on peut coudre la tenture noire ou blanche à la chemise ou à la veste qui sert pour le nain... Le rendu est plus spectaculaire encore.

PRETTY FUNNY

A partir de :	10 ans	Effectif +/- :	4 minimum - 8 Maximum
Durée :	20 min	Lieu :	intérieur/extérieur
Intérêts :	Jouer avec le public entre deux numéros		
Matériel :	Costume de clown, un manteau 3/4 pou une veste. Un morceau de piano pour la musique		
Déroulement	✚ But du jeu : Faire croire à des personnes du public qu'elles vont avoir un rôle important à jouer avec l'acteur sur scène..		
/ Règles :	http://www.youtube.com/watch?v=1ZxJ3xZVuwq&feature=player_embedded		

Le PSALACRE fait son cirque

Le "PSALACRE", est un moyen mnémotechnique pour ne rien oublier dans l'élaboration d'une activité. Ici il est adapté à la mise en place d'un projet cirque avec un groupe d'enfants ou de jeunes.

PREPARATION

- Pourquoi :** Les objectifs pédagogiques que vous visés en fonction du public, de l'historique, du projet pédagogique... ;
Les moyens dont vous disposez pour les mettre en place ;
Les indicateurs : comment vous allez évaluer ces objectifs.
- Quoi :** Choisissez un contexte en vous posant les questions suivantes :
- ✚ Quel est le rôle de l'équipe d'animation ;
 - ✚ Quelle sera la place des enfants, des jeunes dans la mise en place technique du projet...
 - ✚ Ce projet est-il la conclusion de quelque chose, ou au contraire le début, la révélation d'autres choses qui prendront place plus tard dans l'accueil ?
 - ✚ Quels sont concrètement les moyens matériels dont nous disposons ?
- Quand :** A quel moment dans l'accueil allez vous proposer ce projet d'activités ?
- Comment :** Comment allez-vous proposer ce projet : En faisant appel à des prestataires ? Suite à une sortie au cirque ? suite à une rencontre avec des artistes ?
Tenez compte de ce qui s'est fait sur le sujet les années précédentes, de l'actualité, des projets qui sont peut-être en attente dans votre commune, dans votre département ou votre région...
- Qui :** Il convient de se répartir les rôles. C'est sûr et certain pour ce type de projet il vous faut, pour un fonctionnement hulin :
- ✚ **Un régisseur général** : dans notre jargon on dira plutôt un chef de projet. C'est à dire celui qui gère l'ensemble du projet. Il connaît tout ce qu'il est utile de savoir. Le matériel, les horaires, les lieux, les personnes à contacter en cas de soucis techniques, les agents qui peuvent plus ou moins lui rendre des services, les limites, les contraintes... Il ne gère cependant pas l'aspect artistique...
 - ✚ **Un chargé de promotion** : C'est lui qui va lancer la sensibilisation, les différentes étapes de promotion jusqu'au début du spectacle. Il est chargé de s'assurer de la distribution des [fiches de présentation des numéros](#) et de leur recueil puis traitement.
 - ✚ **Un directeur artistique** : c'est lui qui gère la dynamique du programme. L'enchaînement des numéros, les horaires de début, de fin et l'entracte. Une fois le lieu déterminé, la structure, ou le chapiteau monté, si il y a lieu, il a les clefs en mains.
 - ✚ **Un (des) accessoiriste(s)** : une fois les [fiches de présentation des numéros](#) récupérées, c'est lui qui se charge de préparer les accessoires en fonction également de l'ordre de passage...
- Combien :** Prévoir des **répétitions**. Par numéros, pour progresser, pour apprendre et par ateliers par exemple (équilibre, jonglage, magie, pantomime, clown..).
Prévoir une **répétition** par numéro sur la piste ou l'espace scénique défini pour le jour du spectacle,
Prévoir une **répétition** générale qui calera définitivement le son et la lumière, les enchaînements,

les croisements dans les coulisses, les installations de matériel et mettra en place la parade finale avec tous les artistes...

Durée du spectacle : accueil du public compris, on peut aller sur une durée de 120 mn maximum.

Nombre de spectateurs : invitez les parents si les enfants sont des acteurs, artistes et concepteurs du spectacle. Il faut qu'ils aient un public. Moins de 300 personnes. De 50 à 80 personnes c'est facile à gérer. Dans le cas contraire, faites plusieurs représentations...

Outils :

- ✚ [Fiche de présentation des numéros](#) ;
- ✚ [Conducteur pour Monsieur LOYAL](#) ;
- ✚ [Fiches des accessoiristes](#) ;
- ✚ [Conducteur éclairagiste](#) ;
- ✚ [Fiche pour la régie son](#) ;

Des ressources :**De la musique de cirque :****Des Roulements de tambours :**

- ✚ [01](#), [02](#), [03](#), [04](#), [05](#),
- ✚ [06](#), [07](#), [08](#), [09](#), [10](#),
- ✚ [11](#), [12](#), [13](#), [14](#), [15](#),
- ✚ [16](#), [17](#), [18](#), [19](#), [20](#)
- ✚ et [21](#).

- ✚ [Ouverture](#) ;
- ✚ [Tel est sa vie](#) ;
- ✚ [Polka du bébé phoque](#) ;
- ✚ [Ozzy's circus bus](#) ;
- ✚ [Circus clown](#) ;
- ✚ [Circus parade](#) ;
- ✚ [Parade Circus 02](#) ;
- ✚ [Tarantula](#) ;
- ✚ [Danse de bébé](#) ;

- ✚ [Comme un bambin](#) ;
- ✚ [A cheval](#) ;
- ✚ [Le clown aux grands pieds](#) ;
- ✚ [Clown chaos](#) ;
- ✚ [Petit pas](#) ;
- ✚ [Les jouets de bébé](#) ;
- ✚ [Histoires romantiques](#) ;
- ✚ [Monsieur mimes](#) ;

SENSIBILISATION**Préparation, sensibilisation...****Qui :**

L'équipe d'animation - un groupe d'enfants ou d'adolescents - une personne extérieure au centre (un artiste local, une troupe de théâtre, une association locale...)

Comment :

Quelques exemples :

✚ **Remplacer les artistes malades** : un cirque international vient d'arriver en France et précisément à l'endroit où se trouve le séjour ou l'accueil de loisirs. Mais voilà, à cause du décalage horaire et du changement de nourriture les artistes sont tous tombés malades. Seul le directeur du cirque, un Français d'origine n'est pas souffrant... Il recherche donc des artistes pour remplacer les siens ;

✚ **Rencontres internationales du cirque populaire** : les rencontres internationales du cirque populaire vont avoir lieu ici-même dans notre commune le vendredi 24 juillet à partir de 15H00... Seront invités les plus grands noms du cirque. Les artistes qui souhaitent concourir doivent s'inscrire et présenter leur(s) numéro(s) (réaliser une [fiche de présentation de numéro](#) par artiste ou troupe ou groupe d'artistes...);

✚ **Ouverture d'une école de cirque** : Les professeurs sont présents tous les jours de XXHXX à XXHXX pour recruter de nouveaux talents. Puis après on verra... On verra quoi ? Peut-être le passage devant un public de "gens du cirque" qui recrutent et donnent des prix. Sans tomber dans les concours télévisés qui ont valorisé le fait de "Casser" les autres pour cacher ses propres faiblesses, ses propres défauts et parfois même sa propre médiocrité. On pourrait par exemple d'avantage s'inspirer de cette institution (sans doute critiquable aussi) qui distribue des clown d'or, d'argent... [Le festival international du cirque de Monte-Carlo](#).

✚ **Cirque de rue** : une autre approche du cirque tout aussi intéressante. En fonction de votre actualité. Si, des fois, par chez vous il y avait un marché au puces, vide grenier, ou fête au village, pourquoi ne pas y faire participer votre centre ou votre accueil de loisirs par des petits numéros effectués par différents groupes dans la rue. Il n'y a pas toujours besoin de chapiteau pour faire du cirque. De ce fait on peut d'avantage penser aux numéros comme les échasses, le jonglage, les sketches de clown ou autre personnages, les sculpteurs de ballon de baudruches, la puce savante... et tous les numéros qui font participer directement le public...

Quand :

Il faut agir tôt. C'est un peu le principe du [cabaret](#) il faut pouvoir **préparer les numéros**.

Il faut aussi **sensibiliser** les enfants. et de manière plus prononcée qu'au [cabaret](#) car le cirque permet de faire des prouesses, d'apprendre des numéros et donc des techniques. En effet le [cabaret](#) a vocation à mettre en scène un talent que l'on possède plus ou moins déjà et que l'on peut développer avec l'aide d'un animateur ou d'autres pairs pour le faire connaître.

Le cirque permet de **travailler des numéros**, comme l'équilibre à plusieurs, sans jamais s'y être adonné auparavant. **On apprend et on construit au fur et à mesure.** C'est pourquoi, si l'on veut obtenir l'adhésion des jeunes, puis leur confiance pour la pratique du numéro, puis leur progression dans la pratique de la discipline choisies, gérer quelques déceptions, quelques ratés et réadapter quelques petites choses, évidemment **il faut du temps**. Mais quelle expériences pour tout ces jeunes !

Quelques idées :

✚ **Réalisation d'affiches** pour le recrutement (voir quelques idées d'affiches sur le site : [Rue et cirque](#)) ;

✚ **Passage d'une caravane**, on transforme la voiture ou le fourgon du centre avec quelques vélo et jongleurs à pied qui défilent dans la rue, la cour, et...

✚ **Annnonce au journal TV** : "*une terrible épidémie frappe tous les artistes du cirque qui doit donner une représentation le XX juillet 20XX... Le directeur du cirque en appel à la population locale pour que les spectacle ait lieu...*"

✚ **Concours de jeunes talents**, les recruteurs seront à *VILLE* dans quelques jours...

✚ .../... et toutes vos idées que je pourrez ajouter ici si vous m'en faites part en cliquant [là](#) !

Ressources :

✚ [Rue et cirque](#) : la médiathèque numérique des arts de la rue et des arts du cirque. Ce portail ressources vous donne accès à des milliers de documents en ligne : photos, vidéos, articles, affiches, notices d'ouvrages, études et colloques ;

✚ Des MP3 pour les bruitages utiles au cirque : <http://www.universal-soundbank.com/bruitages.htm> (Ex: [les roulement de tambours](#) et les [lions](#))

✚ Des musiques de cirque ici : <http://www.deezer.com/fr/music/cirque-band/le-musique-du-cirque-434259> et www.deezer.com.

✚ Album CD Circus band - la musique du cirque 9,99 €.

AMENAGEMENT

Un lieu pour le cirque :

Le cirque ce n'est pas nécessairement un chapiteau, une piste ronde et tous les classiques. On peut imaginer un tas de configurations. Dans la rue, sur une scène type cabaret, ... En tout cas si toutefois vous souhaitez réaliser une piste de cirque, cela peut être un réel projet à mettre en place avec les enfants et les régisseurs (ceux qui ne veulent pas être acteurs, monter sur scène ou faire un numéro)..

Le chapiteau :

Note : il faut du temps pour fabriquer la piste et le chapiteau, cela peut très bien être un projet à part entière. Genre activités manuelles qui diffèrent des perles et du collage d'allumettes... Il faut donc s'y prendre à l'avance. Comptez quelques jours de préparation. Pendant que les artistes apprennent et peaufinent leurs numéros, les accessoiristes et garçons de piste (les filles aussi) s'affèrent à la construction de la piste.

Le chapiteau peut-être relaissé en plein air avec quelques tentures. et quelques piquets de tentes anciens ou des bâtons en bois comme des tringles à rideaux par exemple.

Réalisé avec de larges laies (1.5m) de **tissus** tous identiques :



Réalisé à l'aide de **guirlandes** électriques pour les centres les plus riches. Sinon on fabrique des guirlandes avec des pendentifs, des décorations comme sur le schéma ci-dessous. Pour tenir le point central, à l'intérieur, aidez-vous du plafond, à l'extérieur tendez un câble qui passera au-dessus de la piste et qui sera rattaché à 2 ou 4 autres piquets plus hauts que ceux utilisés pour les guirlandes... Ce système est simple, facile à réaliser et délimite bien les espaces. Rien ne vous empêche par la suite de mettre au centre votre piste en contour de paille.



Les fanions... A placer à l'entrée du public, en avant du chapiteau ils peuvent ressembler à cela :



Placer les spectateurs : Pour que tout le monde puisse bien voir il faut des hauteurs différentes si possible. Utilisez les terrains en pente vers la piste lorsque que le chapiteau est à l'extérieur, sinon des bottes de paille pour placer les spectateur au second rang et des chaises au troisième rang, assis par terre au premier rang... Si c'est possible construisez tous les gradins en bottes de paille...

Faire des loges pour les spectateurs ? Oui c'est possible. Prenez une table et mettez-la à l'envers, ensuite parez-là sur ses trois côtés d'un tissu de couleur et placez-y des chaises à

l'intérieur.



La piste :

Si elle est **circulaire** (entre 5 et 8m de diamètre - taille historique standard = 13m), comme traditionnellement au milieu du chapiteau, le rebord peut-être réalisé en ballots de paille (format pavé et non cylindre). Si la paille n'est pas en bottes alors il est possible de faire un tour de piste, comme sur le schéma sauf que les artistes ne pourront pas monter dessus !



Si vous pouvez, disposez-les en ronds et serrez les bien de sorte à ce qu'ils soient quasiment solidaires. Si possible attachez les ensemble avec du cordage... Ensuite recouvrez-les d'une longue tenture rouge...

Si non vous pouvez utiliser : des cartons, des boîtes de conserve vide 4/4 peintes de couleurs vives si possible, une simple tenture longue repliée, des rouleau de moquette...

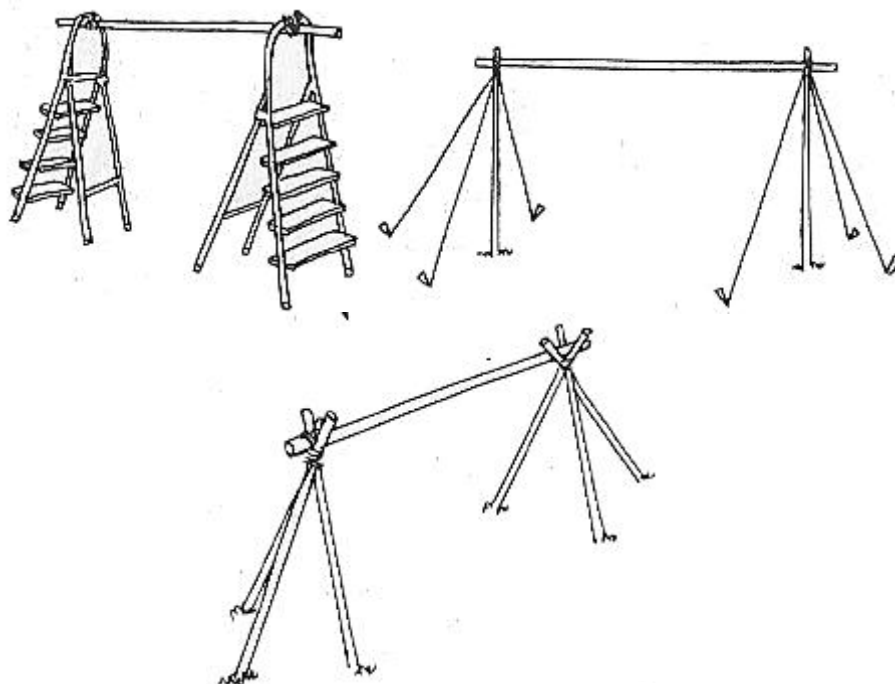
Le sol ne doit être ni trop meuble, comme du sable, pour les numéros à vélo par exemple ou rollers, etc., ni trop dur, comme le bitume, pour amortir les chutes. Des tapis ou matelas de camping peuvent faire l'affaire. Pour les numéros un peu plus périlleux on peut les recouvrir d'une moquette épaisse.

Entrée des artistes :

Il faut que les artistes puissent par leurs costumes, leur dynamisme... surprendre le public en entrant sur la piste. On ne doit les découvrir qu'au moment où ils sont annoncés par Monsieur LOYAL ! C'est pourquoi il faut prévoir une entrée des artistes.

Généralement ce sont deux grands rideaux (tentures) de couleur rouge ou noir qui sont ouverts par les accessoiristes ou garçons de piste au moment de l'entrée des artistes...

Pour la réaliser en plein air ou dans une salle, plusieurs possibilités. Utilisez d'abord le potentiel du lieu où vous vous trouvez (pentes, les murs, le plafond, les arbres = entrées des artistes naturelles... Voici quelques modèles de construction :



On peut mettre en place un double jeux de rideaux qui empêchent de voir sur les coulisses lorsque le rideau de piste est ouvert pour laisser entrer les artistes.

Les coulisses :

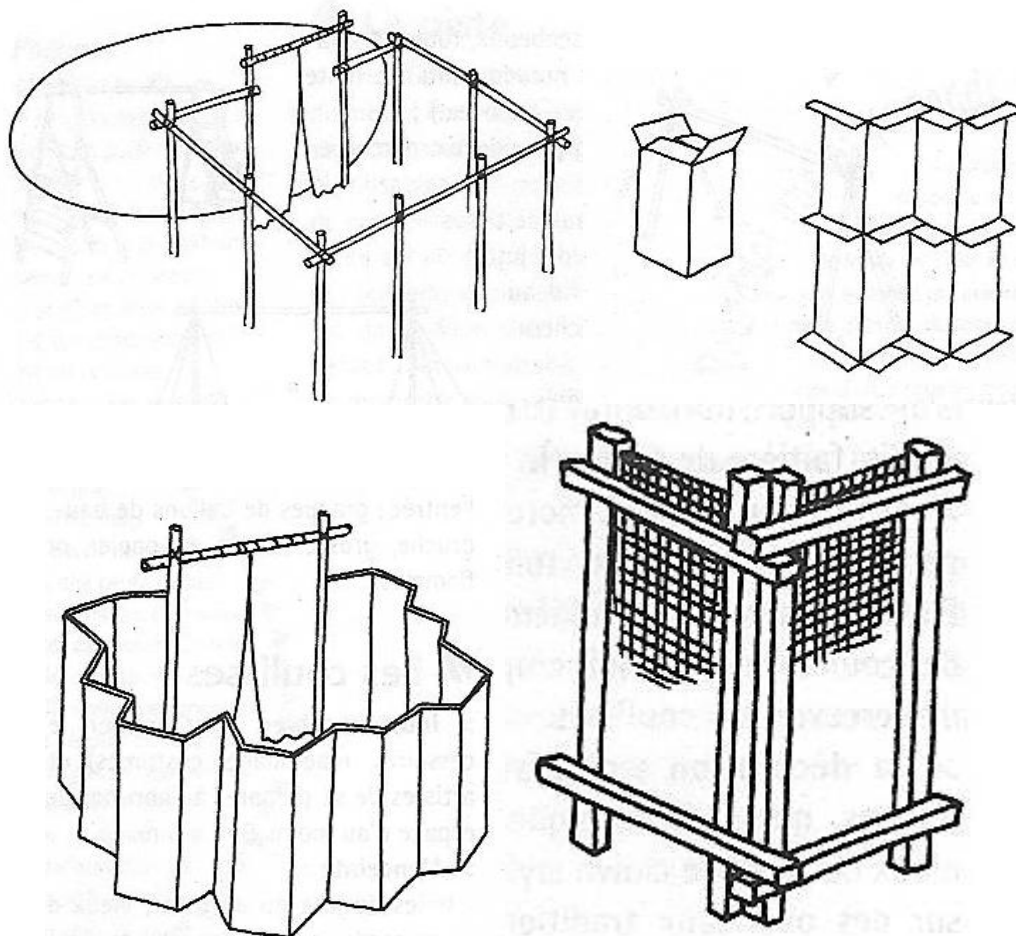
Les loges : Il y a deux parties à distinguer dans les coulisses. Ce que l'on pourrait appeler les loges. C'est à dire l'endroit où les artistes s'habillent, se maquillent et s'échauffent. Une salle, ou un endroit non loin de la piste mais à l'abri des regards indiscrets peut-être rapidement trouvé. Dans cet endroit on trouvera tables, chaises, miroirs, porte cintres, éclairage, un point d'eau, de l'eau potable, des serviettes, poubelles...

Le sas d'entrée : L'autre partie très important est l'endroit où les artistes attendent avant d'entrer en scène. Les entrants sont toujours prioritaires, ainsi s'ils disposent du matériel ce sont les sortants de scène qui doivent veiller à ne pas s'y prendre les pieds... Vous devez donc mettre en place un genre de sas assez grand pour s'y croiser avec du matériel entrant et du matériel sortant au pis des cas !

Les régies :

Les son comme la **régie lumière** doivent être situés à un endroit duquel on peut voir la scène entière et se rendre compte de l'effet produit pour le public. Les régies doivent aussi être situées à un endroit où le public n'a pas accès facilement et doivent être surveillées en permanence. Le matériel coûte cher et peut-être dangereux pour des novices et des enfants !!!

Le meilleur endroit reste en hauteur au-dessus de l'entrée des spectateurs par exemple. Si c'est trop complexe on préférera une loge installée face à l'entrés des artistes. Dernière possibilité, près de l'entrée des artistes à droite ou à gauche.



Réfléchissez aux câbles qui vont passer par ici, ou par là. Ils peuvent gêner les artistes et le déroulement du spectacle. Ils peuvent présenter un danger de chute pour les spectateurs qui ne les auraient pas vu...

Si vous mettez des spots, des câbles, des boules à facettes accrochés au plafond ou sur tout autre support assurez-les par un système qui les retient au plafond au cas où l'attache principale cède. On appelle cela des élingues.

Attention

:

On ne s'improvise pas électricien... Sachez que vous devez dans un premier temps prévoir votre spectacle pour moins de 300 personnes si vous souhaitez tout mettre en place avec vos propres moyens. Au delà les normes coûteront trop chères à mettre en place, ou il faut utiliser une salle de spectacle "toute faite" et prête à l'emploi.

L'alimentation électrique, quel casse tête ! Aller je vous aide... Sur tous les appareils électriques vous pouvez lire leur puissance en Watt. Exemple pour une tondeuse électrique : 1800W. En général les appareils que vous allez utiliser fonctionnent sur du 220 v (Volts). Et pourtant, zut de flûte, pour savoir si je tire trop de courant v'la'ti pas que je dois connaître le nombre de d'ampères disponibles sur mon compteur. C'est indiqué sur tous les compteurs et plus précisément sur le disjoncteur, trouvez-le ! il y a donc une formule de calcul :

Puissance en Watt / Voltage = Ampérage nécessaire pour l'appareil...

Tient, reprenons ma tondeuse que je branche sur le 220 volts, elle fait 1800 Watts... et

mon disjoncteur indique 20a...

$$1800 / 200 = 8,1818181818 \text{ a}$$

Ben voilà, maintenant est-ce que je peux faire tourner mon micro-onde de 1400 w en même temps ?

$$(1800+1400) / 220 = 14,545454 \text{ a}$$

Cool je peux mettre ma "Pasta Box" dans le micro ondes pendant que je tonds le jardin et la déguster juste après... Mais puis-je écouter mon iPod pendant la tonte ? Ben oui puisqu'il est sur batteries, patate ! Ah oui c'est vrai...

Projecteurs : aujourd'hui on trouve des projecteurs à Leds, très sympas pour plusieurs raisons. Leur consommation et donc la puissance nécessaire en ampères est faible. D'autre part ils restent froids. Ce qui permet de les démonter dès le spectacle terminé. Leur puissance d'éclairage est maintenant acceptable pour les petits spectacles et leur durée de vie nettement supérieure. C'est pour toutes ces raisons qu'ils sont donc plus coûteux.

Le projecteur de théâtre ou la **poursuite** est très utile au cirque et complète très efficacement tous les jeux de lumière... Les faisceaux sont étroits et puissants (2000w). Les premiers modèles sont accessibles, facilement transportables et par conséquent très chers à la location. Pour un éclairage optimal de la piste prévoir 6 spots de 1000w et une poursuite de 2000w. Bien évidemment si vous utilisez une poursuite, il ne doit pas y avoir d'obstacle entre le projecteur et l'artiste. Il faut un endroit dégagé en hauteur (échelle habillée, escarbot...).

Les couleurs s'obtiennent avec ce qu'on appelle de la gélatine. Ne fabriquez pas votre gélatine avec du papier non adapté ! Ce n'est pas très cher.

Sonorisation : elle doit être adaptée au nombre de personnes qui assistent au spectacle. Prévoir comme nous l'avons dit plus haut au moins deux sources pour la musique et deux sources pour les micros.

Séparez bien les câbles de sono et de ceux de l'éclairage, les parasites seront ainsi plus contrôlables.

LANCEMENT

Prendre son temps :	<p>Incroyable, c'est l'un des seuls lancements qui ne doit pas être des plus dynamique car il commence avec l'accueil du public. Un bon fléchage et donc de mise. Il faut ensuite 's'assurer que tout le monde ait bien une place et que tous soient assis confortablement.</p> <p>Petite musique d'ambiance... Quelques personnages que nous avons vu lors des sensibilisations peuvent être présents pour accueillir le public et le faire patienter (sculpteur de ballon, clown, mimes...).</p> <p>Passage aussi des programmes, des boissons et de pop-corn, pourquoi pas....</p>
Ambiance dynamique :	<p>Monsieur LOYAL, s'il existe, lance les festivités. là il convient d'être dynamique, de faire participer le public et de lancer assez rapidement le premier numéro... Apprendre les grandes lignes du texte, ne pas réciter !</p> <p>Vérifier avant de démarrer que tout le monde est prêt !</p>

ANIMATION

L'enchaînement des numéros :	<p>Il n'y a pas d'ordre précis. Toutefois quelques petits trucs à savoir.</p> <p>Si un numéro demande une longue installation (cage aux fauves) il sera programmer au tout début ou juste après l'entracte. Ce qui permet de monter et mettre en place pendant les pauses. Si le démontage est long, on prévoit un intermède dans le public genre "<u><i>C'est dommage !</i></u>"</p> <p>On prévoit aussi d'alterner les rythmes et les styles : lents, rapides, angoissants, humoristiques, magiques, équilibrés, illusions, dompteur, participation du public sur la piste pour conclure la première partie...</p> <p>On cherche aussi à mettre le numéro le plus impressionnant en dernier si possible.</p>
La progression d'un numéro :	<p>On peut distinguer trois parties pour chaque numéro... Trois parties ça ne veut pas dire un enchaînement de trucs pour montrer ce qu'on sait faire, car on se doute bien que les personnes qui entrent sur scène savent faire quelque chose... Tout est dans : "comment elles vont le faire" et donc comment elle entrent sur la piste pour cela. Soyons inventifs et surprenant. Soyons sérieux et "quasi-professionnels" ! C'est à dire travaillons ces trois parties indépendamment. Souvent elles sont bâclées car on sait faire une pyramide humaine à 8 et c'est ce qui est plus important. NON !! Dans le projet <u><i>PSALACRE</i></u>, projet d'activités, ce n'est pas l'exploit en lui-même qui est important mais la façon d'y parvenir en équipe... Passons donc du "<i>M'as-tu vu ?</i>" au "<i>construisons ensemble</i>".</p> <p>1- L'entrée : solennelle, mystérieuse ou dynamique elle donne le ton du numéro ;</p> <p>2- L'exploit : ce que l'on vient montrer et comment on le montre. Du plus simple au plus complexe. on recommence tout de suite si jamais on échoue devant le public. On doit d'ailleurs le travailler cet échec avant le passage en public. Que fait-on ? Comment ? lance-t-on une petite blague ?</p> <p>3- Le salut et la sortie : généralement les artistes saluent et M. LOYAL rappelle pendant ce temps leur nom... Puis ils se dirigent vers la sortie des artistes et là, la tradition veut que M. LOYAL leur barre le chemin et les invite à saluer une nouvelle fois le public... Puis ils quittent la scène. Le salut se travaille aussi et se soigne.</p>
Monsieur Loyal :	<p>Pour le public, c'est lui le repère. il doit maîtriser le déroulement du spectacle. Soigner ses présentations et sa relation avec le public car elle sera longue... Il peut aussi participer à</p>

Sécurité :

certains numéros durant les intermèdes, ou des sketches... C'est très souvent le cas.

Il faut prévenir plutôt que guérir. Mais quoiqu'il en soit le spectacle doit se poursuivre. Alors prévoyez toutes les conditions de sécurité et la prise en charge des blessés ! N'oubliez pas les spectateurs...

CONCLUSION

Dernier numéro :

C'est sans doute le plus spectaculaire, mais pas nécessairement sur une performance technique ou acrobatique. Ca peut-être une pantomime très jolie qui génère des émotions parmi les spectateurs.

Si le spectacle suit un fil conducteur, sans M. LOYAL, c'est à ce moment que l'on comprend que c'est la fin, la chute.

La musique indique aussi la fin du spectacle et M. LOYAL s'il est présent s'en charge également...

Parade finale :

Il y a une tradition au cirque c'est la parade finale.

Elle consiste à faire revenir tous les artistes un par un sur la piste et défiler, faire une chorégraphie légère tous ensemble.

Sortie des spectateurs :

Soigner également la sortie de spectateurs avec fond musical, accompagnement des foules, etc...