

de l'émotion chez le public. Symboliquement, comme au cirque, c'est la vie de l'artiste qui se joue en scène. Il met toute son énergie et toute sa concentration à la réalisation de sa prouesse.

A chacun son regard !

Sortir d'une vision objective et figurative favorisera l'entrée dans l'activité. En effet, chacun se construit avec ses expériences. Chacun construit sa sensibilité, son regard, son patrimoine culturel en fonction de son vécu, de ses expériences, du contexte et de la culture dans lesquels il vit. Aussi, une même situation peut-elle être lue d'autant de façons qu'il se trouve de personnes qui la regardent. Pourquoi vouloir inciter les élèves à avoir une et une seule lecture, soi-disant juste ?

« À partir de quelques indicateurs simples » (une image, un regard, une action, un geste, un regroupement d'élèves, une sculpture de matériel, un son, une odeur, un contact, un contraste, un événement surprise, ...), chacun « apprécie les prestations » et argumente son ressenti à partir de critères subjectifs.

L'enseignant permet ainsi à l'élève observateur de se distancier du réel (Tizou Perez et Annie Thomas parlent de la « fonction poétique³ »). Il s'attache aux métaphores que lui renvoie le numéro (cf. la madeleine de Proust), il laisse le plaisir émerger de sa propre lecture du spectacle. C'est une lecture subjective, distanciée de la réalité, qui procure plaisir et émotion.

Piste 3 - Ajuster l'enjeu du jeu au niveau des élèves

Réhabiliter le jeu

Ma deuxième séance démarre par un jeu collectif avec des balles de jonglage. Les élèves sont en cercle. Une balle est lancée par le 1^{er} élève et passe entre les mains de chacun selon un circuit aléatoire choisi par chaque élève. Quand il a été en possession de la balle, l'élève croise les bras et ne peut donc plus la recevoir une seconde fois. Elle revient au 1^{er} lanceur lorsque chaque élève l'a eue entre les mains. On répète le même circuit une deuxième fois pour bien le mémoriser. Puis, à partir de la troisième fois, on rajoute de plus en plus de balles avec deux consignes : chacun regarde son partenaire et vérifie sa disponibilité avant de lui envoyer la balle ; un élève ne peut avoir qu'une seule balle à la fois en sa possession.

Le défi d'ajout progressif de nouvelles balles favorise une ambiance de jeu, où chacun surveille à la fois son « fournisseur » et son « receveur ». Ensuite, avec plus ou moins de balles selon leur niveau, les élèves gardent le même circuit, mais en se déplaçant de manière aléatoire dans tout l'espace. Progressivement, l'enseignant change chaque balle par un objet différent : une boîte, une chaise, un bidon, une planche, une table, une échelle, un pneu, ... le principe est que chaque objet rajouté soit suffisamment stable et solide (pouvoir monter

dessus, si possible à plusieurs) et pas trop lourd ou alors qu'il puisse rouler. Les élèves gardent le même circuit en s'échangeant l'objet comme ils le souhaitent (lancer, de la main à la main, en passant par le sol, ...).

Lorsque toutes les balles ont été remplacées : « chat perché ! » sur les objets en jeu. Instinctivement, les élèves reproduisent le jeu de leur enfance et c'est à celui qui arrivera le premier à se percher sans se faire éliminer.

Du jeu au sens profond de l'activité

En cirque, comme dans les jeux, l'objet est de se lancer un défi (et le réussir en public !), mais il n'est pas de gagner au détriment des autres qui seraient éliminés. Au contraire, lorsque tout le monde est « perché » et qu'il ne reste plus que moi, au lieu de procéder à mon élimination, nous allons, tous ensemble, trouver une solution (même si elle est a priori impossible) pour que je puisse être perché comme les autres.

Tout de suite, l'écoute, l'entraide, la solidarité sont convoquées pour permettre à chacun de réaliser les équilibres collectifs les plus fous, les plus originaux...

Entre deux « chats perchés ! », les échanges se poursuivent, d'abord « sans les mains », puis « sans les mains ni les pieds ». Tout devient de moins en