

# Psychomotricirque : conjuguons nos talents.

«Psychomotricircus» *Let's combine our talents !*

**Annabelle MIERMON,**

Psychomotricienne, Enseignement de Psychomotricité,  
Faculté de Médecine Toulouse-Rangueil, 133 route de Narbonne,  
31062 TOULOUSE cedex

**Géraldine GALTIER,**

Psychomotricienne

**Valérie GRANDPIERRE,**

Psychomotricienne

## RESUME

A travers l'histoire des arts du cirque, nous pouvons comprendre pourquoi certaines professions, dont la psychomotricité, ont porté un tel intérêt à cette pratique. L'acrobatie, la marche sur un fil, la jonglerie, ou même l'expression corporelle sont largement saturées en facteurs psychomoteurs et, une fois décrites, permettent d'illustrer tout naturellement les techniques d'apprentissage spécifiques de notre profession.

**MOTS-CLES :** apprentissage psychomoteur, rééducation psychomotrice, cirque

## SUMMARY

It is through the history of Circus Art that we can understand why certain profession, including psychomotor therapy, have taken such an interest in this practice. We cannot but see that acrobatics, tightrope walking, juggling or even bodily expression are largely saturated with psychomotor factors and hence, once described, serve naturally to illustrate apprenticeship techniques specific to our profession.

**KEY WORDS :** psychomotor apprenticeship, psychomotor therapy, circus.

Comment arrive t-on à conjuguer cirque et psychomotricité ? Cette association nous paraîtrait encore singulière si l'occasion ne nous avait pas été donnée de participer à des stages d'initiation au cirque pour enfants.

Deux constatations s'imposent au cours des différents ateliers proposés : les activités de cirque représentent pour le psychomotricien un outil tout à fait approprié compte tenu de l'intérêt qu'il suscite chez l'enfant et de son adaptabilité aux différentes techniques d'apprentissage. Ces activités insolites actualisent des conduites motrices et cognitives se révélant comme autant d'expériences particulièrement riches et profitables pour l'enfant ; par ailleurs, cette pratique s'ouvrant à une population de plus en plus diversifiée, on constate actuellement un intérêt nouveau lié aux versants médicaux et éducatifs.

La description qui suit s'intéresse aux activités les plus fréquemment rencontrées au sein des ateliers de cirque : acrobatie, équilibrisme, jonglerie, expression corporelle.

Pour chacune, certaines spécialités peuvent être retenues étant donné leur facilité d'utilisation.

## Historique du cirque

Les plus lointaines origines du cirque remontent à l'Empire Romain où coexistaient acrobates, équilibristes et jongleurs. Le cirque demeure composé de différentes disciplines mais aussi d'une population particulière, née des "banquistes" (qui se produisaient sur des bancs au Moyen Age) et d'un lieu réunissant le tout. Bouffons et trapézistes se sont intéressés plus tard au spectacle de cirque. L'enseignement est dit traditionnel, il se transmet oralement, de génération en génération.

Fin 19<sup>ème</sup> - début 20<sup>ème</sup>, on assiste à un déclin du cirque traditionnel, la rentabilité est privilégiée au détriment du spectacle. Le cirque perd son identité. Jean Richard relance alors le cirque traditionnel dans les années 60. Peu après, les professionnels du cirque se révoltent con-

tre la misère du spectacle : les moyens de transmission du savoir et les conditions de travail sont en effet à organiser. Un nouveau style est donné au cirque (claquettes, poésie, jeux de lumière, etc...) et simultanément, l'Etat français reconnaît peu à peu le cirque. En 1978, l'association des cirques français est créée ainsi qu'un fond de modernisation géré par l'Association pour le Soutien, la Promotion, et l'Enseignement du Cirque. L'enseignement est transformé et en 1985, le Centre National des Arts du Cirque voit le jour. Il fait partie de la Fédération Nationale des Ecoles de Cirque. La FNEC comprend actuellement 70 écoles dont 7000 élèves suivent les cours. Une carence en personnel (un professeur pour 22 élèves en moyenne par école en 1988) et la démocratisation rapide des arts circassiens mettent en avant l'intérêt et la nécessité d'associer une organisation administrative et médicale à la pratique et l'enseignement du cirque. Réciproquement, le cirque devient un médiateur intéressant dans un objectif thérapeutique.

## Les principales activités circassiennes

### L'acrobatie

L'acrobatie, telle que nous l'avons pratiquée, résulte essentiellement de la combinaison d'exercices de gymnastique et d'équilibre. Elle peut être appréhendée comme une activité à part entière ou comme une phase préparatoire à d'autres spécialités, telle que par exemple, l'équilibrisme (fil, boule, rouleau).

Le matériel utilisé est principalement constitué d'une piste résultant de l'alignement de trois ou quatre tapis de gymnastique, permettant l'enchaînement de différentes figures, dans un déplacement li-

néaire le plus souvent. L'utilisation d'un plint ou d'un mini trampoline permet d'accéder rapidement à des exercices aériens.

La pratique de l'acrobatie vise à faire acquérir différentes figures de base telles que les roulades avant, arrière, la rondade, les sauts de main, le flip, le salto. De manière générale, la progression dans la difficulté est inversement proportionnelle au nombre d'appuis au sol, ce qui confère à l'acrobatie une dynamique et un rythme très soutenu permettant d'augmenter les phases aériennes.

Un grand nombre d'enchaînements peuvent être réalisés par combinaison de ces figures de base auxquelles on peut ajouter des sauts de différentes natures.

Différentes variantes peuvent être introduites comme par exemple les roulades à deux (ou le jonglage humain). Celles-ci sont tout à fait adaptées aux jeunes acrobates car, bien que ne nécessitant pas d'importantes capacités, elles sont déjà très spectaculaires. Le jonglage humain se pratique avec au moins trois sujets. Deux d'entre eux se placent debout, face à face, à une distance d'un mètre cinquante ; le troisième s'intercale et part en roulade avant vers le second qui va devoir l'esquiver en le contournant ou en sautant au dessus ; puis à son tour, il part en roulade avant vers le premier, pendant que le troisième se met à la place du second. Ainsi on obtient un enchaînement de roulades et de sauts très spectaculaires que l'on peut complexifier en ajoutant des participants.

La roulade à deux consiste à placer un sujet allongé au sol, l'autre étant debout au niveau de sa tête, les pieds de part et d'autre. Le premier saisit les chevilles du sujet debout et réciproquement, ce qui crée une "roue" qui peut alors fonctionner. Les enfants enchaînent successivement les roulades avant.

Les principales aptitudes psychomotrices mobilisées au cours de

cette spécialité sont les coordinations dynamiques générales, l'adaptation posturale, les dissociations et le contrôle tonique. Il faut souligner que l'appréhension de données spatiales et rythmiques sont également essentielles à la compréhension et à la réalisation d'un enchaînement acrobatique.

### L'équilibrisme

Les activités d'équilibre que nous allons aborder peuvent être définies comme équilibrisme sur appui non stable, c'est à dire le fil, la boule et le rouleau.

Ces trois éléments ont comme point commun de solliciter principalement les systèmes d'équilibre, mais chacun requiert des aptitudes spécifiques et permet des évolutions différentes.

Le rouleau : il est constitué d'un rouleau non déformable (d'environ 15 cm de diamètre et d'environ 65 cm de long) sur lequel on place une planche suffisamment solide pour supporter le poids d'une personne, les pieds étant placés aux deux extrémités. Le rouleau placé perpendiculairement et au centre de la planche permet par transfert du poids du corps d'une jambe sur l'autre de faire descendre un côté de celle-ci, ce qui, pour maintenir l'équilibre, doit être contrebalancé par un transfert dans l'autre sens. La mobilité de ce système dépend du sol sur lequel il est placé et du revêtement du rouleau. On peut également augmenter l'instabilité en superposant deux rouleaux. Les premières étapes dans l'apprentissage de cette pratique sont la montée, le maintien et la sortie contrôlée. Dans un second temps on peut combiner le jonglage par exemple ou le passage de cerceau. Cet exercice consiste à passer au travers d'un cerceau en passant une première jambe puis le tronc, la tête et enfin la seconde jambe, ce qui demande une certaine rapidité lors

de la suppression de l'appui. On peut également réaliser des sauts avec demi-tour ou se placer parallèlement à la planche plutôt que perpendiculairement, ce qui modifie les comportements d'équilibration. Cet appareil implique une recherche d'équilibre permanente.

Le fil : sa pratique, quant à elle, ajoute aux phénomènes d'équilibration le problème de la locomotion. Elle consiste à réaliser différents déplacements (marche, course, sauts, avant ou arrière), différentes figures acrobatiques (roues, équilibres, sauts périlleux, etc...) sur un câble d'acier d'environ 10 mm de diamètre tendu par un tire-fort entre deux points distants de 6 m. La hauteur pouvant varier entre 1m50 et 3m. Les points d'appui sont principalement les pieds mais l'équilibriste peut en utiliser d'autres comme par exemple la tête, les mains ou le dos. Le déplacement peut se faire également les yeux bandés ou être agrémenté de matériel tel que les assiettes ou les foulards.

La boule d'équilibre : cette activité vise l'équilibration dynamique d'un sujet en station debout sur la boule, activité qui se diversifie par différentes figures de type acrobatique. L'outil comporte plusieurs caractéristiques qu'il convient de décrire avant toute utilisation. Sa forme sphérique lui donne des appuis "fuyants" qui sont fonction de trois agents en interaction : le sol, la boule et le sujet. Chaque appui sur la boule est responsable d'un mouvement qui devra être contrebalancé par un appui en sens inverse pour maintenir l'équilibre : tout le jeu d'équilibration entre la boule et son pilote se déroule de la sorte, la base de l'activité étant le piétinement. Le sol intervient en fonction de sa nature : s'il est mou, les forces de réaction du sol sur l'engin sont amorties et les temps de réajustements posturaux sont supérieurs pour le sujet. En revanche, le déplacement

de la boule et du sujet dans l'espace sera plus difficile. Si le sol est dur, il sera bien plus sensible aux mouvements de la boule et les accentuera : alors inversement, le déplacement du couple objet-sujet est favorisé au détriment de l'équilibration du sujet sur la boule.

La deuxième propriété est la dureté (constitution en résine) évitant tout rebond entre les trois protagonistes.

Troisièmement, le poids est réparti de manière équivalente dans toute la boule, annulant ainsi les forces cinétiques difficiles à contrôler pour l'individu.

Enfin sa taille et son poids varient proportionnellement : 60, 70 et 80 cm pour respectivement 14, 19 et 24 kg. L'objet pesant se déplacera avec une certaine inertie, facilitant là encore les réactions posturales et ce d'autant plus que la surface de sustentation est large (le volume de l'objet augmente avec son poids). Mais la mobilisation de la boule devient plus ardue.

Finalement cette activité propose le rétablissement de l'équilibre entre le sol, la boule et le sujet, équilibre rompu par les mouvements actifs de ce dernier. Soulignons que le but est une évolution en équilibre dynamique car l'immobilité n'a aucune retombée spectaculaire et paraît difficile à atteindre quand on connaît les inégalités de répartition tonique entre les deux hémicorps. Les figures traditionnelles réalisables à partir du piétinement sont les déplacements avant-arrière et latéral, le saut (à la corde, demi-tour, etc...), la jonglerie, le pantomime, le contorsionnisme, le passage d'une boule à l'autre.

Dès lors, pour les trois activités d'équilibre décrites, les principales fonctions psychomotrices requises sont : le réajustement postural (équilibre dynamique), les régulations toniques, les coordinations dynamiques générales, le rythme, les

référentiels spatiaux et l'état émotionnel du sujet.

## La jonglerie

Elle est définie comme le lancer de trois objets au moins, reçus dans les mains et relancés alternativement, les trajectoires s'entre-croisant. On jongle généralement avec des balles conçues spécialement pour cette activité car leur forme est très bien appropriée à la préhension.

La jonglerie à trois balles est un mouvement de dissociation des deux membres supérieurs : l'un lance une balle, simultanément l'autre en reçoit une, tandis que la troisième balle est en l'air. On dégage cinq règles principales en jonglerie :

- se concentrer sur le lancer et non sur la réception comme on le fait souvent en début d'apprentissage (du fait de la nature balistique du mouvement) ;
- pour cette même raison suivre les balles des yeux dans leur ascension.
- ne pas aller chercher les balles avec les mains mais les accueillir pour les relancer ;
- se contraindre à un "rythme moteur" régulier ;
- adopter une posture stable.

Les mêmes règles sont adoptées pour l'utilisation d'autres objets nécessitant alors une adaptation de la préhension et du lancer. En effet, les massues et les foulards comme variantes requièrent un nouvel ajustement tonique et rythmique des mouvements. La jonglerie a donc pour avantage d'être non exhaustive. D'ailleurs elle peut également varier en augmentant le nombre d'objets, en mêlant les objets entre eux, en modifiant les trajectoires, le rythme et les figures, en changeant les postures donc les référentiels (jongler allongé, jongler mains croisées...).

Ainsi on peut élargir la jonglerie à toute manipulation d'objets avec lancer et réception, nécessitant un

ajustement tonique, rythmique et de la préhension. En outre, cette activité mobilise aussi des éléments tels que les différents repères spatiaux, la latéralité et les coordinations sensori-motrices (intervention de canaux visuel et haptique).

## L'expression corporelle

Ce terme quelque peu galvaudé prend ici toute sa signification car il s'agit d'engager la totalité du corps dans une fonction d'expression et de communication. Cette activité peut être travaillée comme discipline à part entière, être l'occasion de réaliser des apprentissages nouveaux et dans un second temps se combiner avantageusement aux différentes spécialités précitées. Au travers du mime, de l'art clownesque et de l'improvisation, le mouvement devient alors vecteur de communication.

Le mime consiste à placer le mouvement et les adaptations posturales au service de l'esthétisme. Le sujet va expérimenter les différents effets produits par un mouvement selon qu'il est fluide ou saccadé, rapide ou ralenti etc...

L'art clownesque met le mime au service de l'expression des sentiments. La fonction de communication qui s'impose comme facteur prépondérant, implique tout un travail d'expression non verbale, au travers de la mimique mais également de la posture et des déplacements. Les capacités de perception, de décodage et de codage des signaux de communication sont à l'origine de ce travail. C'est ainsi qu'un sujet peut, grâce à son observation, percevoir qu'une simple posture ou un type particulier de déplacement prend une signification pour l'observateur, et que chaque expression possède des caractéristiques intrinsèques porteuses de sens.

L'ultime étape de cet atelier consiste à placer le sujet en situation d'improvisation, ce qui implique,

parallèlement à l'utilisation des techniques de mime et de clown, de bonnes capacités d'adaptation et de création.

Si les techniques de mime et de clown peuvent être intégrées, dans le cadre d'un spectacle, à d'autres spécialités telles que le jonglage, les équilibristes ou l'acrobatie, les facilités d'improvisation, quant à elles, offrent au sujet la possibilité de tourner à son avantage une situation délicate. Ce qui présente un certain intérêt pour les sujets en difficulté motrice.

Certaines variantes peuvent être envisagées pour agrémenter cet atelier, en particulier l'utilisation de masques, maquillage ou déguisement qui permettront de renforcer l'effet recherché. Il faut également préciser qu'au travers de cette activité, certains comportements habituellement inhibés par interdit social, peuvent être intégrés au spectacle au service du rire, ce qui offre à l'enfant un processus de maîtrise réutilisable en situation sociale.

Après avoir décrit les activités circassiennes principales, nous allons définir les techniques utilisées le plus fréquemment. En effet ces techniques entrent dans le cadre classique de rééducation et il nous paraît intéressant de chercher à les adapter à la pratique du cirque.

## Les techniques d'apprentissages illustrés

L'apprentissage psychomoteur s'inscrit dans une certaine dynamique évolutive. Fitts et Posner différencient trois phases dans tout apprentissage : une phase cognitive, une phase d'association et une phase d'automatisation.

Dans la phase cognitive, le sujet doit comprendre ce qu'il doit faire comment il va le faire et quel est son

but. Pour cela il doit focaliser son attention sur les éléments pertinents du milieu, ce qui va permettre l'élaboration de la représentation du mouvement à effectuer sous forme d'image mentale. Les rétroactions interviennent déjà dans cette phase pour éliminer les informations non utilisables par le sujet pour réaliser son action.

La phase d'association va permettre une stabilité de la réponse motrice au fur et à mesure des répétitions de l'action. Ce stade correspond à l'organisation de la réponse visant à son automatisation. Le sujet va affiner son geste avec l'organisation motrice la plus économique possible. Les différents essais vont être corrigés par les rétroactions visuelles puis peu à peu celles-ci laissent place aux rétroactions proprioceptives (plus rapides que les précédentes).

Enfin, dans la dernière phase, le geste s'automatise ; l'activité motrice ne nécessite plus de contrôle supérieur, le sujet peut libérer son attention et exécuter une autre tâche simultanément. Des subroutines se créent et les apprentissages se généralisent.

Il existe des techniques d'apprentissage fondamentales en psychomotricité. Elles sont nommées ainsi du fait de leur fréquente utilisation. Elles entrent dans le cadre commun à tout apprentissage (Saubusse, 90). Elles sont le plus souvent utilisées simultanément mais en fonction de l'activité motrice proposée, certaines semblent plus adaptées.

## Le chaining

"La plupart des comportements constitue une séquence organisée qui se déroule d'une manière relativement stable, jusqu'à ce que la dernière réponse aboutisse à un renforcement" (Cottraux, 84). Dans la procédure en chaîne, l'apprentissage

s'effectue sur une série d'éléments qui s'enchaînent selon un ordre donné. A ce niveau, ce n'est pas un comportement nouveau qui est appris mais l'exécution ordonnée de plusieurs comportements déjà appris ou présents dans le répertoire comportemental. "Chaque réponse n'a pas à être renforcée pour maintenir l'ensemble de la séquence comportementale : le renforcement de la dernière réponse seul est nécessaire" (Cottraux, 84). Dès lors le chaining apparaît être la technique d'apprentissage la plus appropriée à l'acrobatie.

Dans un premier temps, la réalisation d'un enchaînement au sol résulte de l'exécution dans un ordre précis d'éléments acrobatiques présents comme nous l'avons déjà vu dans un répertoire comportemental. Il est clair que dans l'enchaînement saut extension - roulade avant, les caractéristiques du saut extension vont prédéterminer la réalisation de la roulade avant. L'apprentissage de chaque élément ne peut donc se faire de façon isolée car il doit prendre en compte l'aspect préparatoire pour l'élément suivant.

Dans un second temps, le chaining peut être utilisé pour réaliser une nouvelle figure avec plusieurs intervenants. Par exemple, trois acrobates exécutant simultanément sauts extension et roulades avant réalisent une combinaison appelée "jonglage humain". En quelque sorte nous assistons à un processus de chaining dans le chaining : la roulade avant du premier acrobate déclenche le saut extension du second déclenchant ainsi la roulade avant de celui-ci qui déclenchera le saut extension du troisième.

## Le shaping

"Le shaping ou façonnement progressif est une technique d'ap-

prentissage au cours de laquelle on cherche à faire apparaître un comportement en renforçant par étape et approximation successive tout comportement qui s'en rapproche" (Cottraux, 84). Il correspond à la complexification d'une activité motrice connue pour atteindre un comportement cible précis. "Son utilisation optimale nécessite de déterminer exactement le comportement recherché, les différents stades de progression pour y parvenir et enfin de ne renforcer que les progrès et non pas les comportements intermédiaires" (Magerotte, 84).

Ce processus d'apprentissage semble donc correspondre parfaitement à l'activité boule d'équilibre. En effet, celle-ci se découpe en quatre phases que l'on peut assimiler à quatre séquences comportementales de difficultés croissantes.

La première consiste en une découverte des différents mécanismes qui régissent l'activité : le sujet se balance sur la boule en diminuant petit à petit la surface corporelle en contact avec l'objet, progression déterminée par les lois de développement ontogénétique (enroulement ventral, position assise, position quatre pattes, station debout). A ce niveau, il met en place les réajustements posturaux adéquats. Le piétinement, lors de la deuxième étape, sollicite la totalité du corps pour s'équilibrer. La troisième étape est un retour en arrière d'un point de vue chronologique dans la pratique, mais elle s'inscrit dans un continuum de difficultés progressives dans l'apprentissage. Il s'agit de la montée sur la boule, irréalisable si le sujet ne sait pas réagir posturalement. La montée s'effectue en "saute-mouton", l'équilibre étant maintenu par une modulation de l'appui des mains au moment de l'impulsion des jambes. Enfin, au cours de la dernière étape, le sujet exécute des figures de déplacement en modifiant l'appui bipodal et en dissociant l'activité des

jambes à celle du tronc et des membres supérieurs (jonglerie, mime ...).

## La fonction pragmatique du langage

Cette technique est plus spécifique que les précédentes dans la mesure où elle s'adresse à une symptomatologie psychomotrice déterminée : le trouble déficitaire de l'attention avec ou sans hyperactivité. Luria (1961) définit la fonction pragmatique ou directrice du langage par "le mot déclenche l'action". Il décrit trois stades d'évolution :

- le langage de l'adulte dirige le sujet et contrôle son mouvement ;
- le langage parlé du sujet règle sa propre action ;
- le langage mental du sujet devient auto-directeur.

Initialement conçue dans un cadre particulier, cette technique présente un réel intérêt lors d'apprentissage d'activités nouvelles avec une population plus diversifiée.

En situation d'apprentissage du jonglage, deux des principales difficultés que rencontre le sujet sont : lancer la balle et rythmer l'enchaînement des lancers. L'appréhension de mal réceptionner la balle tend à inhiber le déclenchement du lancer. C'est pourquoi l'utilisation du mot comme déclencheur du mouvement semble ici tout à fait appropriée. Les mots peuvent être choisis de façon arbitraire, néanmoins, leur rapport avec l'activité engagée peut donner une information supplémentaire au sujet (par exemple, la couleur ou la numérotation des balles).

En ce qui concerne la deuxième difficulté, l'aspect rythmique est d'abord imposé par la répétition des mots à voix haute de la part de l'enseignant. Dans un second temps, la répétition des mots par le sujet, associée aux premières expériences haptiques, consolide le rythme. Enfin, les réafférences proprioceptives

suffisent à la réalisation du geste, le jonglage s'automatise. Toutefois, le jonglage reste une activité perceptivo-motrice complexe que la fonction pragmatique du langage, seule, ne suffit pas à appréhender.

## Le modeling

"Le modeling repose sur le principe général selon lequel un comportement peut être appris ou modifié simplement par observation d'un modèle et des conséquences résultant de son comportement" (Bandura, 1967). Le modèle a une fonction d'information ; son exposition permet d'acquérir des représentations symboliques des activités modèles qui servent de guide pour le comportement correct. Cette technique comprend quatre processus élémentaires :

- capacités attentives correctes ;
- capacités de codage des événements modèles pour une bonne rétention mnésique ;
- capacités motrices adéquates ;
- motivation suffisante.

Cette technique présente un réel intérêt dans la mesure où l'imitation est une des formes centrales d'apprentissage chez l'enfant. L'expression corporelle étant une activité essentiellement basée sur la communication et l'émotion, le modeling en tant qu'apprentissage social par imitation semble être une technique tout à fait adaptée. En effet, celle-ci obéit à des principes appartenant déjà à l'activité en question :

- le modèle doit présenter un certain prestige pour le sujet qui apprend ;
- le modèle et le sujet doivent partager certaines caractéristiques socio-culturelles afin de faciliter le décodage et l'appropriation de certains schémas de communication ;
- au préalable, le sujet et le modèle doivent définir les caractéristiques à observer dans le comportement à imiter ;

- enfin le renforcement du comportement appris sera fonction de la réaction du milieu.

L'intérêt de cette technique est de respecter le libre arbitre du sujet, elle tend à développer les capacités perceptives et d'expression et propose des modèles comportementaux adaptables à la personnalité de chacun.

## Les renforcements

L'utilisation des renforcements est fréquente dans les rééducations psychomotrices. Ils modifient la probabilité de réapparition d'un comportement. "On dit qu'il y a renforcement positif lorsque le résultat d'un comportement a pour effet d'augmenter la force ou la fréquence de celui-ci. Le renforcement négatif apparaît lorsque l'interruption d'un stimulus aversif, qui est la conséquence d'un comportement, augmente la fréquence et la force de ce comportement" (Cottraux, 1984).

Le renforcement négatif qui nous paraît le plus acceptable reste le retrait d'attention, du fait qu'il est non aversif. L'intérêt en pratique psychomotrice est l'émission sélective de renforcements positifs. Il existe plusieurs types de renforcements (renforcements consommables, sociaux, activités intéressantes, renforcements intermédiaires). Nous ne citerons pas d'exemples particuliers dans la mesure où l'exhibition et le spectacle, inhérents aux activités de cirque, représentent déjà des renforcements prépondérants.

## Conclusion

L'objectif principal de cette présentation est de proposer une première réflexion sur la complémentarité des arts du cirque et des techniques de psychomotricité.

Les quatre activités circassiennes décrites ont été choisies dans la mesure où elles sont fréquemment utilisées en cirque et facilement adaptables à la pratique psychomotrice. Toutefois le cirque est riche d'autres activités telles que le trapèze ou encore le monocycle comme autant d'outils à exploiter. ■

## BIBLIOGRAPHIE

- BANDURA, A., *L'apprentissage social*, Bruxelles : Mardaga, 1977.  
FONTAINE O., COTTRAUX J. et LADOUCEUR R., *Cliniques de thérapie comportementale*, Liège : Mardaga, 1984.  
LURIA, A.R., *The role of speech in the regulation of normal and abnormal behavior*, New-York : Pergamon, 1961.  
MAGEROTTE G., *Manuel d'éducation comportementale clinique*, Liège : Mardaga, 1984.

## ÉcOlaTS de Livres

**"Ainsi chez un bébé de quelques jours ou quelques semaines, l'oeil qui fixe une lumière, l'oreille qui s'arrête sur un bruit, l'attention qui se concentre sur un bercement, etc., sont autant d'équivalents de bouches qui s'agrippent à un mamelon."** CICCONE A. in CALZA A. et CONTANT M., *Psychomotricité*, Paris : Masson, 1993.

Où l'homme recrée la tendre enfance à son image. A n'en croire ni ses yeux, ni ses oreilles et en rester bouche bée.

J.M.A.