

UN MODULE EN DANSE

OSER AGIR avec son corps
 Ce qui renvoie à :
 - à la mise en jeu de soi
 - à la maîtrise de ses émotions
 Ce qui nécessite de construire à la mise en sécurité affective de l'élève

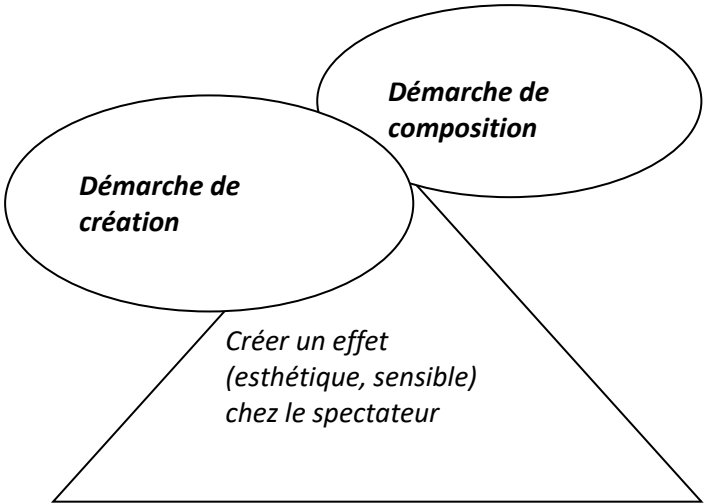
SAVOIR AGIR : construire un langage corporel
 Ce qui renvoie à :
 - des capacités, des savoir-faire : une gestuelle spécifique signifiante
 - des attitudes
 - des connaissances qui vont donner du pouvoir sur l'action.
 Ce qui nécessite de construire des contenus d'enseignement adaptés et progressifs

COMMUNIQUER CORPORELLEMENT
 Avec les autres et pour les autres

MOTRICITE SYMBOLIQUE, POETIQUE
 La danse, le cirque

MOTRICITE plus CODIFIEE
 La GRS, la gymnastique

Réaliser des **ACTIONS**
 À visée
**EXPRESSIVE, ARTISTIQUE,
 ESTHETIQUE.**



Créer une production et la donner à voir pour
 Partager, étonner, surprendre, émouvoir,

S'inscrire dans une culture
 Se forger une identité culturelle

Apprendre à regarder, à lire une production,
 Apprendre à échanger

UNE DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT :

- **Des modules d'apprentissage de 10 à 15 séances, découpés en 4 phases.**
 - Une phase de découverte qui favorise l'entrée de tous les élèves en danse et l'installation d'un cadre de communication sécurisé,
 - Une phase de référence qui fixe les conditions d'apprentissage et met les élèves en projet,
 - Une phase de structuration qui enrichit les réponses des élèves et met en œuvre un processus de création (voir plus loin) chez les élèves,
 - Une phase de bilan et réinvestissement qui permet de montrer, partager sa production avec d'autres groupes, classes...
- **Des d'apprentissages identifiés, précis, organisés et progressifs:**
 - Des contenus d'enseignement en termes de savoir faire, connaissances et attitudes,
 - Des tâches construites avec clairement expliqués aux élèves: le dispositif, le but, le critère de réussite, les manières de faire trouvées.
- **Des conditions et des principes de communication à construire et faire respecter**

UN ESPACE SCENIQUE :

Clairement délimité et orienté par rapport aux spectateurs.

UNE DUREE :

Ponctuation :

- Début, fin d'une phrase dansée,
- Début, développement, fin de la production.

DES ATTITUDES ET CONNAISSANCES

- L'écoute, le respect, l'empathie,
- La présence du danseur : concentration et regard,
- Le rôle de spectateur : des critères de réussite précis d'abord objectifs puis subjectifs,
- Les traces à récolter, utiliser, conserver,
- L'appétence, la curiosité.

DES EXIGENCES DE LISIBILITE

- Précision de l'intention visée, du choix effectué,
- Précision du geste et de la composition par rapport à l'intention.

- **Des séances avec différents temps** avant dans la classe, **PENDANT** dans la salle **et après** dans la classe.

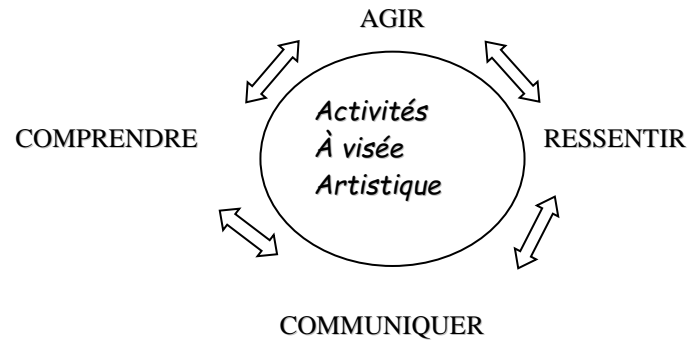
La séance ne peut se limiter au seul temps moteur.

L'enseignant doit permettre la construction et la restitution DE LA TRACE de l'activité de l'élève

La trace laissée par la pratique chez l'apprenant a plusieurs fonctions.

- Elle permet de verbaliser ou de transcrire l'expérience corporelle. Elle contribue ainsi à la construction de la connaissance et de l'image de soi.

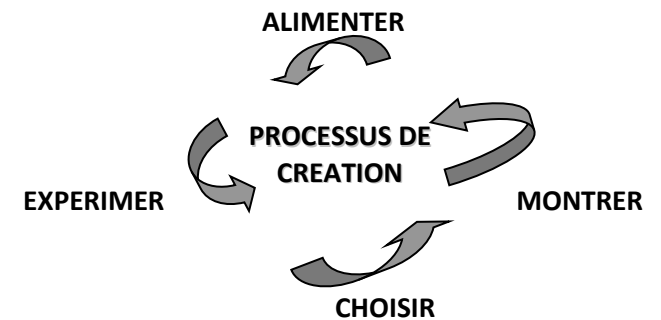
- Elle permet également de garder la mémoire de ce qui a été fait. Elle donne la possibilité à l'élève, non seulement de se rappeler de ses actions, mais aussi de pouvoir utiliser cette trace pour se mettre en perspective d'apprendre, construire son projet chorégraphique et mesurer ses progrès.
- Elle permet de partager et de constituer une culture commune à la classe. **Elle devient un support de communication et un lien avec les compétences du socle.** (Voir document en annexe)



- **Une Démarche d'enseignement qui mette en œuvre une DEMARCHE DE CREATION:**
DES TEMPS POUR ALIMENTER, EXPERIMENTER, CHOISIR MONTRER

Faire vivre une démarche de création aux élèves c'est :

- Donner des outils, alimenter l'imaginaire et le registre corporel,
- Amener des contraintes pour susciter des réponses personnelles,
- Définir les rôles de danseur et de spectateur pour ancrer la communication,
- Ajuster les réponses trouvées,
- Faire faire des choix : trier pour composer, composer pour être lisible
- Finaliser leur projet par une présentation : partager des impressions , des émotions



EVALUER L'ACQUISITION DE LA COMPETENCE

La situation de fin cycle pour évaluer les acquisitions de la compétence

- **Cycle 1** : Dans un espace donné (scène ou espace précis), se produire avec un autre ou à plusieurs, devant un public. La production comporte un début, une suite d'actions élémentaires et une fin. Les spectateurs repèrent un critère de réussite simple (exemple immobilité du début et de la fin).
- **Cycle 2** : Dans un espace donné, concevoir et produire une petite chorégraphie (3 à 5 éléments) avec d'autres pour créer un effet chez les spectateurs, sur des supports sonores divers. Les spectateurs repèrent un critère simple et échangent sur l'effet créé.
- **Cycle 3** : Dans un espace donné, construire et produire une phrase dansée (5 éléments au moins) avec d'autres pour créer pour communiquer une intention et des émotions, sur des supports sonores divers. Les spectateurs repèrent un titre possible et échangent sur l'intention recherché et l'émotion ressentie.

Les indicateurs d'acquisition :

Individuellement :

- **Cycle 1** : Le danseur est immobile au début et à la fin, concentré toute la chorégraphie. Il mémorise et maîtrise une phrase dansée ou d'une ronde. C'est un spectateur attentif.
- **Cycle 2** : Le danseur a une gestuelle lisible du début et de la fin et est concentré dans son rôle ; Ces gestes sont mémorisés et maîtrisés dans l'espace (directions, niveaux, tracés, dimensions) et le temps (durée donnée, différents rythmes). C'est un spectateur respectueux et attentif, capable de communiquer sur son ressenti.
- **Cycle 3** : Le danseur est concentré et interprète son rôle. Ses gestes sont précis (améliorer la qualité des mouvements) et maîtrisés dans l'espace (amplifier, restreindre) le temps (suspendre, accélérer), l'énergie et dans la relation à l'autre au service de l'intention. C'est un spectateur averti tolérant acceptant des messages différents et appréciant les émotions produites.

Collectivement :

- **Cycle 1** : La relation établie entre les danseurs est maintenue pendant toute la chorégraphie,
- **Cycle 2** : La chorégraphie créée une impression, la mobilisation corporelle et les éléments de composition sont variés, il ya une relation de coopération entre les danseurs,
- **Cycle 3** L'écriture chorégraphique est repérable, la mobilisation corporelle est variée au service de l'intention, il y a une relation de communication entre les danseurs.

UN MODULE, DES SITUATIONS¹

CHAQUE SEANCE DE DANSE DOIT COMMENCER PAR UNE MISE EN DANSE PROGRESSIVE

La situation de mise en danse doit permettre à tous d'entrer dans cette activité.

Les situations sont faciles, avec des consignes données au fur et à mesure. Ces consignes sont déjà un objet d'apprentissage et sont à faire respecter afin d'installer un climat serein d'écoute :

- Dès que le signal de début est donné on ne parle plus.
- L'arrêt pour l'ensemble de la classe est donné quand tout le monde est immobile.

Quelques exemples

1) « Réveil progressif »

- Se relâcher, épaules basses, s'étirer, tourner les poignets, mains, épaules, amener la tête à D puis à G puis en haut puis en bas, descendre en soufflant, mettre les mains au sol jambes fléchies, remonter en déroulant doucement le dos.
- Sur un cercle : frotter (enlever la poussière) un bras, l'autre, d'une épaule de l'autre, des deux jambes, saute et saute, taper dans ses mains. Même chose en se déplaçant dans l'espace, puis face à un camarade.
- Danser un jeu comme le banc de poisson : se déplacer par petits groupes en restant très proches, sans courir, sans bruit, sans se perdre. Un poisson s'échappe, le groupe le rattrape le réintègre.

2) Se frotter les mains en se déplaçant dans l'espace, en variant la vitesse et la hauteur des déplacements,

- seul en évitant les autres
- seul en cherchant du regard quelqu'un dans la salle : le rejoindre, lui prendre la main,
- marcher à deux ensembles en se donnant la main, en trouvant un autre point de contact : bras, épaule, dos.

3) Danser des actions sur place puis en se déplaçant :

- Attraper, jeter
- Attraper, lâcher
- Attraper, souffler sur une plume
- Attraper, faire rouler au sol

Idem en se déplaçant puis en direction d'un partenaire sur : jeter, souffler, lâcher, faire rouler.

4) Se raconter une histoire de danse

Par deux avec un espace concrétisé (tapis, cercle.), se promener autour de cet espace, se retrouver à l'intérieur pour se donner la main, puis ressortir au signal (puis quand on veut) et partir visiter un autre espace (puis avec d'autres partenaires).

Idem pour faire quelque chose à décider à deux ou pour avoir un autre contact.

¹ Ce travail s'appuie pour beaucoup sur le travail de C Roulliat (CPC EPS Anse Neuville)

DES CONTENUS D'APPRENTISSAGE

CONSTRUIRE L'ESPACE ORIENTE DE DANSE, CONSTRUIRE LA DUREE

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE STRUCTURATION	AVANT ET APRES
<i>Des situations pour installer des règles, un nouvel espace, des rôles et des attitudes différenciées</i>	<i>Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle la reproduire et en garder la trace</i>	<i>Quelques des pistes parmi d'autres, pour construire conserver, exploiter des traces en salle et en classe</i>
L'ECOUTE But : Se déplacer, s'arrêter en appui pied au sol, concentré repartir (avec le bâton de pluie cycle 1, sans ou avec musique baissée progressivement), Critère de réussite : immobile, sans parler.	ON S'ECOUTE But : On se déplace par deux et quant le duo décide : arrêt, immobilité puis repart, Dispositif : Plus de signal externe, se construisent la durée de danse et l'écoute, CR : immobilité et écoute de l'autre.	Travail autour de la représentation de <u>l'espace</u> de danse, d'écoute, des déplacements dans l'espace. Travail sur la ponctuation en danse : la danse se finit quand tous les danseurs sont immobiles ou quand il n'y a plus de danseurs sur scène (voir des chorégraphies).
	ON S'ECOUTE But : le 1 se déplace quand il s'arrête, le 2 peut alors se déplacer. Dispositif : Par deux avec un numéro 1 et un numéro 2 dans le duo CR : immobilité avant de repartir Variables : avec un objet, après une statue, avec sortie de l'espace scénique.	
PLACER SON REGARD But Idem on fixe une chose à regarder, on se rapproche de l'objet regardé, puis on s'arrête, CR : immobile, sans parler.	PLACER SON REGARD But : Idem, CR on peut nommer précisément ce que l'on regarde : l'enseignant interroge sur ce qui est regardé.	Travail sur la <u>description des objets regardés</u> Travail sur la <u>durée</u> d'une action.
EXPLORER But : Se déplacer d'une image à une autre Dispositif : Des images distribuées dans tout l'espace de danse (image de danse, positions de danse, objet, couleur) CR : aller voir tous les objets et les nommer. Idem mais on met <u>des spectateurs</u> qui doivent voir deux choses : ce que l'on regarde et si on ne sort pas de l'espace de danse,	LE CHOIX But : Le danseur choisit deux images où il s'arrête pour signifier son choix au spectateur. Dispositif : par deux un spectateur un danseur puis on inverse les rôles, CR le spectateur nomme les images choisies puis peut danser la même histoire que don danseur (mêmes images).	Travailler sur la précision du vocabulaire spatial ou des images

CONSTRUIRE L'ECOUTE : ETABLIR UN CONTACT, AGIR ENSEMBLE


PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE STRUCTURATION	AVANT ET APRES
<p>LE MENEUR ET LE MENE But : Le meneur et le mené ; se déplacer sans perdre le contact avec l'autre <u>c'est celui de devant qui mène</u>, Dispositif : par deux avec un point de contact, 2 spectateurs par duo, un espace danse, CR: <u>les 2 ont réussi</u> s'ils sont restés en contact, les spectateurs voir le nombre de fois où le contact est perdu et immobilité ; (le critère de réussite est collectif).</p> <p>LE MENEUR ET LE MENE ; But : Le meneur et le mené ; se déplacer sans perdre le contact avec l'autre <u>c'est celui qui est DR qui mène</u>, Dispositif : par 2, 2 spectateurs par duo, un espace danse, CR: les 2 ont réussi s'ils sont restés en contact, les spectateurs voir le nombre de fois où le contact est perdu.</p>	<p>DES CHEFS D'ORCHESTRE But Trouver un partenaire, le suivre et faire à l'unisson ses gestes, puis d'autres danseurs s'associent jusqu'à être 3 quand le groupe est de 3, il se défait, un autre se refera Dispositif : dans l'espace de danse, musique qui colore, par demi-groupe, des spectateurs. Critères de réussite : l'unisson des groupes formés</p> <p>TOUS ENSEMBLE But : Se déplacer ensemble, s'arrêter ensemble sans parler, se mettre à l'unisson Dispositif : quand un danseur s'arrête tout le groupe s'arrête, par demi-groupe, des spectateurs Critère de réussite : immobilité du groupe vue par les spectateurs</p> <p>LA RENCONTRE But : Se déplacer, trouver un partenaire : un contact mains et descendre en gardant le contact, remonter immobilité des deux, on se repousse on repart on retrouve un autre partenaire, Dispositif : par demi-groupe, 1 spectateur regarde un danseur, un espace de danse, CR: C'est réussi s'ils sont restés à l'écoute les uns des autres, les spectateurs ont pu voir immobilité le contact gardé.</p> <p>LA RENCONTRE But : Idem descendre au sol, faire un passage au sol en gardant le contact se relever puis repartir, Dispositif : par 2, un spectateur regarde un danseur, un espace de danse, CR: c'est réussi s'ils sont restés à l'écoute les uns des autres, les spectateurs ont pu voir immobilité le contact gardé.</p>	<p>Travail par 2 : quelles conditions ? les moyens utilisés pour être à l'unisson ?</p> <p>Travail sur la notion de rencontre</p> <p>Travail autour <u>des points de contacts corporels</u> choisis</p> <p>Voir des vidéos de danse sur ces thèmes : contact, rencontre</p> <p>Décrire oralement les actions choisies et enchaînées et en coder (cycle 1 2) en écrire quelques unes</p>

STRUCTURER L'ESPACE: DANSER UN CHEMIN DE DANSE

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE STRUCTURATION	AVANT ET APRES
<p>CHEMIN DE DANSE (cycle 1) But : Entrer dans l'espace, tracer un chemin, s'arrêter vers une image, sortir de l'espace. Dispositif : , un espace de danse délimité, des images de danses au sol CR : la danse est finie quand tous les danseurs sont sortis.</p> <p>PARTAGER SON CHEMIN (cycle 1) But : A danseur montre son chemin à B spectateur, B montre à A et on refait ensemble les chemins. Dispositif : , un espace de danse, des images de danses au sol ; des duos, un demi-groupe qui danse, un demi -groupe spectateur, CR : la danse est finie quand tous les danseurs sont sortis.</p> <p>JEU DES PAS JAPONAIS (cycle 1) But 2 immobiles sur espace de danse, A trace un chemin à son partenaire B et sortent. Puis inverse. Dispositif par deux, des feuilles de couleur, poser les feuilles au fur et à mesure que l'autre avance pour dessiner un trajet au sol, un demi-groupe qui danse, un demi -groupe spectateur, CR: le danseur suit le chemin concentré et sans parler. La danse est finie quand tous les danseurs sont sortis.</p> <p>ECHANGER SON CHEMIN</p>	<p>LE JEU DES COULISSES But : Par 2, les danseurs partent de la coulisse de leur choix, font un chemin dansé ensemble et ressortent par la coulisse de leur choix Dispositif : un espace danse, des duos, des marques ou des tapis verticaux pour indiquer des entrées et des sorties de scène, un demi-groupe qui danse, un demi -groupe spectateur, CR : c'est réussi quand tous les duos danseurs sont sortis ou dans les coulisses.</p> <p><u>Variables</u> : demander</p> <ul style="list-style-type: none"> - des espaces sur scène de passage obligés pour les duos, - une action ensemble avant de sortir, - un temps limite (15s avec un sablier) puis on doit sortir ce qui oblige les danseurs à choisir. <p>LE CHEMIN IMAGINIAIRE</p>	<p>Travail autour de la trace dans l'espace : directions et trajectoires.</p> <p>Travail sur le choix des duos.</p> <p>Travail sur « Se repérer dans l'espace »</p>

<p>But : A danseur danse un chemin dans l'espace de danse, B spectateur trace le chemin sur une feuille, a donne ensuite son chemin à B qui doit le danser puis on inverse</p> <p>Dispositif : un espace danse, des images de danses au sol ; des duos, des feuilles et des feutres, un demi-groupe qui danse, un demi -groupe spectateur,</p> <p>CR : le danseur a un chemin clair que le spectateur peut retracer (discussion avec le danseur) et qu'il peut danser</p> <p>A son tour.</p> <p><u>Variable :</u> l'enseignant ramasse tous les chemins et les redistribue au hasard à d'autres duos qui doivent les danser.</p> <p>(va se poser le problème d'orienter les chemins et les portes d'entrée et de sorties)</p> <p>JEU DES MAISONS</p> <p>But : Se déplacer de maison en maison, s'arrêter immobile dans chaque maison, repartir quand on veut</p> <p>Dispositif seul, espace de danse avec des tapis ai sol qui déterminent des maisons, un demi-groupe qui danse, un demi -groupe spectateur, un danseur pour un spectateur</p> <p>CR : Les spectateurs observe l'immobilité d'un danseur dans chaque maison. La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles dans les maisons.</p> <p><u>Variables :</u> demander</p> <ul style="list-style-type: none"> - des trajets particuliers bleu, rouge jaune, - des déplacements particuliers : en tournant, en sautant, en marchant en AR... par deux, 	<p>But : Choisir 3 photos de danse, départ immobile sur la scène, se déplacer et danser l'histoire des 3 photos choisies, sortir de scène.</p> <p>Dispositif : espace de danse, des photos de danse dispersées, un danseur pour un spectateur, un demi-groupe qui danse, un demi -groupe spectateur,</p> <p>La danse est finie quand tous les danseurs sont sortis.</p> <p>CR : le spectateur reconnaît les 3 histoires, l'immobilité respectée, où s'est fait la sortie</p> <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Refaire le chemin <i>sans l'image</i> sans l'image au bon endroit, à l'endroit X poser une empreinte au sol - Refaire les 3 histoires dans n'importe quel ordre et espace - Modifier le trajet par rapport au temps ou à la direction varier la trajectoire entre les photos : faire un cercle, une ligne droite ... ou le faire plus vite plus doucement - Echanger les histoires de danse <p>LES MAISONS MAGIQUES</p> <p>But : faire une action particulière dans chaque maison : TORDRE LES FESSES, FROTTER, DEGOULINER, TOURBILLONER,</p> <p>Dispositif : des maisons avec des actions affichées (écrites ou codées), une espace de danse délimité, un demi-groupe danse un regarde, un spectateur pour un danseur,</p> <p>CR : Les spectateurs reconnaissent les actions.</p> <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - les élèves trouvent d'autres actions et les font deviner aux spectateurs, <p>faire un chemin de danse avec 3 actions enchainées sans qu'il y aient les maisons, seul ou à deux.</p>	<p>Travail sur la notion de repères : quel repère fixes sont nécessaires pour se servir d'un plan (chemin tracé) , quelle orientation ?</p> <p>Travail champ lexical lié à l'espace et aux actions</p> <p>Travail sur le champ lexical lié aux actions particulières, en trouver d'autres en classe et les danser en salle.</p> <p>Photographier les différentes positions de l'histoire, les tracer sur une fiche ...</p>
--	---	--

STRUCTURER LA RELATION L'AUTRE : CONTACTS ET EMPREINTES

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE STRUCTURATION	AVANT ET APRES
<p>FAIRE ENSEMBLE But : Se déplacer, s'arrêter ENSEMBLE au signal puis quand on le duo le souhaite Dispositif : une espace de danse, classe entière, des duos qui se donne la main Critère de réussite : immobilité des duos, sans parler. La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles.</p> <p>L'UN ET L'AUTRE But : A danse se déplace dans tous l'espace B est immobile et suit des yeux A. Quand A s'arrête alors B peut de déplacer Dispositif : une espace de danse un demi groupe qui danse, un demi- groupe spectateur CR : les spectateurs appréciant le respect de la consigne immobilité/déplacement La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles.</p> <p>LE SIGNAL But : A danse se déplace dans tous l'espace B est immobile A. Quand A vient toucher B c'est à B de danser. Dispositif : une espace de danse un demi-groupe qui danse, un demi- groupe spectateur, CR : les spectateurs appréciant le respect de la consigne immobilité/déplacement</p>	<p>TROUVER DES CONTACTS But : trouvez des points de contacts différents avec son partenaire Se déplacer dans tout l'espace, chaque que fois que je rencontre mon partenaire, je cherche un nouveau point de contact Dispositif : espace délimité, un demi-groupe danse un demi groupe spectateur, un duo de spectateur pour un duo danseur CR : les spectateurs voient des contacts différents à chaque rencontre</p> <p>UNE HISTOIRE D'EMPREINTES But : choisir 3 points de contacts différents avec son partenaire Se déplacer dans tout l'espace, chaque que fois que je rencontre mon partenaire, j'enchaîne les 3 points de contacts choisis en les accentuant : empreintes Dispositif : espace délimité, un demi-groupe danse un demi groupe spectateur, un duo de spectateur pour un duo danseur avec un fiche bonhomme pour cochez les 3 contacts CR : les spectateurs notent les 3 contacts pour chaque duo.</p> <p><u>Variables :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Les duo spectateurs et danseurs échangent leur fiche et dansent les contacts - L'enseignant distribue au hasard les contacts au duo - Les élèves choisissent 3 contacts sur l'ensemble des contacts trouvés et les dansent avec un début, une fin immobile. <p>DROLES DE CONTACTS But : il faut tenir compte de la position du partenaire POUR L'ENTOURER, ENTRER EN CONTACT ou ENTRER DANS SA POSITION, ces trois modes sont à enchaîner</p>	<p>Travail sur les contacts trouvés</p> <div style="text-align: center;">  </div> <p>Travail sur les formes trouvées, les partager, les représenter, les photographier.</p>

<p>La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles.</p> <p>SE DONNER RENDEZ- VOUS But : se donner RDV dans un espace donné et danser une histoire de danse toujours la même quelque soit l'espace, Dispositif : un groupe danse un groupe regarde, ceux qui dansent sont par 2, des zones matérialisées dans l'espace de danse, CR : les spectateurs racontent l'histoire de danse</p> <p><u>Variables</u> : demander</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une histoire pour tous - Changer de partenaire - Des déplacements entre les histoires - Enchaîner sans les espaces plusieurs histoires au choix 	<p>Dispositif : Travail par deux, par 3 Critère de réussite : les spectateurs identifient les 3 contacts</p>	
---	---	--

MOBILISATION CORPORELLE : IMAGINER, DEFORMER, RENDRE LISIBLE

<i>PHASE DE DECOUVERTE</i>	<i>PHASE DE STRUCTURATION</i>	<i>AVANT ET APRES</i>
<p>SE DEPLACER DIFFEREMENT But : Se déplacer différemment dans chacun des espaces suivant la consigne : pressé calme, en avant sur le coté en haut en bas Dispositif : l'espace de danse est constitué de deux espaces clairement identifiés Critère de réussite : changer de manière de faire à chaque passage de frontière</p>	<p>DANSER SON VERBE But : par 2 choisir un verbe, le faire deviner à deux spectateurs puis on inverse les rôles Dispositif : duos spectateurs et danseur, classe demi-groupe CR : les spectateurs reconnaissent le verbe</p> <p>DANSER UN SCENARIO But : combiner des verbes d'actions choisi ou tires au sort, pour danser un scénario avec un début, un fin</p>	<p>Travail sur le codage des actions (les verbes d'actions et leur représentation dans l'espace)</p> <p>Travailler sur la précision du vocabulaire</p> <p>Chercher des verbes nouveaux</p>

<p>DANSER DES VERBES But : danser des verbes d'action Dispositif : des verbes écrits éparpillés dans l'espace scénique : tourner, se retourner, tapoter, ramasser, chercher, s'étonner, frotter, étirer s'étirer, s'appuyer, s'enrouler, se faire tout petit, marcher à grand pas, Critères de réussite : explorer, trouver des manières de faire qui correspondent aux verbes.</p> <p>DANSER DES VERBES But : danser des verbes d'action et les faire comprendre Dispositif : des verbes écrits éparpillés dans l'espace scénique, chaque groupe a de nouveaux mots à danser, demi-groupe qui danse, demi-groupe spectateur CR : les spectateurs doivent reconnaître les verbes</p>	<p>Dispositif seul ou par deux, un demi -groupe danseur, un spectateur CR : les spectateurs reconnaissent les verbes</p> <p>DANSER DES MONDES DIFFREENTS But : exprimer avec son corps le monde où tout tourne et le monde où tout balance (où tout est cassé) Dispositif : deux espaces clairement identifiés, un groupe qui danse un qui regarde Critère de réussite : le spectateur reconnaît le monde Variables : - une consigne cachée des spectateurs qui devront deviner : le monde où tout est cassé, où tout rebondit - chacun choisit t la forme corporelle mais sans contrainte d'espace il doit garder son intention même au delà de la frontière Variables : Se déplacer sur des œufs, dans du coton, sur des aiguilles, de la colle....</p> <p>DANSER LES ELEMENTS But : exprimer avec son corps le monde LES ELEMENTS / terre, feu, eau, air à partir du travail d'évocation fait en classe Dispositif : deux espaces clairement identifiés, un groupe qui danse un qui regarde, Critère de réussite : le spectateur reconnaît le monde</p>	<p>Chercher de scenarii possibles</p> <p>Dicter à l'adulte quelques réponses corporelles de son danseur pour exprimer le pays</p> <p>-Repérer quelques actions « des pays » dans des extraits du DVD : Tour du monde en 80 danses</p> <p>Travail sur l'évocation inspirée par ces elements :</p> <ul style="list-style-type: none"> - La terre: s'enraciner, se craqueler grandir, écraser, s'enfoncer, - L'air: s'envoler, souffler, flotter, planer, tourbillonner, voler, s'écraser - L'eau :couler, ruisseler, flotter, onduler, arracher, - Le feu: crépiter, exploser, bruler....
--	---	---

MOBILISATION CORPORELLE, OBJETS** IMAGINER, DEFORMER, RENDRE LISIBLE

PHASE DE DECOUVERTE	PHASE DE STRUCTURATION	AVANT ET APRES
<p>DEPLACER SON OBJET But : choisir un objet et se déplacer dans tous l'espace objets : plume, papier de soie, veste, tissus, rubans Dispositif : seul ou un groupe de danseur et de</p>	<p>POSER LE TISSU But : Un danseur se déplace et quand il le souhaite s'immobilise, son partenaire vient poser le tissu sur son corps et s'éloigne pour s'immobiliser à son tour c'est le</p>	<p>Verbaliser sur sa manière de faire voler l'objet et le déplacement</p> <p>Travailler sur des objets et</p>

<p>spectateur un espace de danse Critère de réussite : l'objet ne s'arrête pas <u>Variables</u> : suivre l'objet jusqu'au sol, suivre son trajet dans l'air, l'amener d'un point à un autre...</p> <p>FAIRE DANSER LE TISSU But : A danse se déplace dans tous l'espace avec un tissu B est immobile. A vient donner le tissu à B alors B peut de déplacer Dispositif : une espace de danse un demi groupe qui danse, un demi- groupe spectateur CR : les spectateurs apprécient le respect de la consigne immobilité/déplacement La danse est finie quand tous les danseurs sont immobiles.</p> <p>ECHANGER SON OBJET But : Avec l'objet se déplacer trouver un partenaire échanger nos objets Dispositif : seul ou un groupe de danseur et de spectateur, un espace de danse, des objets Critère de réussite : l'échange se fait dans l'immobilité du danseur et la continuité pour l'objet <u>Variables</u> : des objets identiques pour tous ou différents, des lieux d'échanges imposés, des modes d'échanges imposés, des vitesses différentes</p>	<p>tour du 1^{er} danseur d'aller poser le tissu sur son partenaire, varier les endroits du corps pour poser son tissu Dispositif : un objet pour deux, un demi-groupe qui danse, un demi- groupe spectateur Critère de réussite : être lisible dans son immobilité et attendre l'immobilité complète de son partenaire pour repartir</p> <p>LE CRAYON MAGIQUE But : Par 2 faire danser un crayon en tenant paume à paume, puis danser sans le crayon mais en se l'imaginant puis danser seul en s'imaginant le crayon et le partenaire. Dispositif : un groupe danseur un groupe spectateur, un crayon type feutre large pour 2, Critère de réussite : être lisible</p>	<p>l'échange</p> <p>Trouver dans extraits de vidéo du DVD, quels objets sont utilisés.</p> <p>Travailler sur les actions qui sont induites par le voyage à 2 du crayon</p>
---	---	--

**** Des remarques :**

- L'objet peut être un élément facilitateur pour entrer en danse et/ou pour entrer en contact avec l'autre.

Mais

- La nature des objets induit des réponses corporelles différentes et un rapport à l'objet et à l'autre spécifique. Il donc important d'explorer plusieurs types d'objet, d'être exigeant sur la qualité du geste.
- Il est important pour faire travailler une gestuelle symbolique, de se « décaler » de l'usage ordinaire de l'objet et également de travailler sans l'objet mais en l'évoquant.

Des exemples d'objets : Feuilles de papier de soie, de journal, de différentes dimensions, ballons baudruche, en mousse, cartons, cordes, tissus, oreillers, chapeaux, vestes, tissus, plumes, parachute, bancs, élastiques, bouteilles plastiques.....

DES SITUATIONS POUR COMPOSER UNE CHOREGRPHIE (EN FIN DE MODULE 3 4 SEANCES) ET PARTAGER SA PRODUCTION

A partir du répertoire gestuel appris pendant le module ; l'enseignant va donner des contraintes et des règles de composition pour aider les élèves à organiser ce répertoire.

DIFFERENTS TEMPS :

1. **Dans un 1° temps**, l'enseignant s'appuie sur des situations déjà travaillées et demande aux élèves de les refaire en mettant l'accent sur l'utilisation d'un procédé de composition et/ou d'une règle de variation.

2. **Dans un 2° temps :**

Par groupe de 5, un début un développement une fin (principe de ponctuation)

Une « scène » (espace de danse) délimitée.

L'enseignant demande aux élèves de choisir parmi les éléments travaillés, trois ou cinq éléments et de les associer à des procédés de composition pour composer leur chorégraphie.

Ces éléments peuvent être transformés du point de vue de l'espace, du temps, de la relation à l'autre.

Le rôle de l'enseignant est de guider, de structurer (début où ? fin où comment ?) réguler les compositions en insistant sur la précision et la lisibilité du geste. En fonction des âges, du vécu des élèves, le guidage de l'enseignant sera + ou - important.

Pour que ce temps soit intéressant et productif, il faut d'une part s'appuyer sur les traces et le répertoire des situations travaillées et d'autre part garder un trace de la construction de la chorégraphie : photo dictée à l'adulte

3. **Dans un 3° temps :**

Partager sa production dans la classe. Chaque groupe présente sa production devant l'ensemble des élèves de la classe.

Deux passages peuvent être envisagés (en fonction du climat de classe).

Le 1° passage sert à apprécier la production à partir de critères objectifs : ponctuation, principe de composition, effet recherché,

Le 2° passage sert à apprécier la production à partir de critères plus subjectifs et personnels : quelle émotion , impression, quelle ambiance créée.....

QUELQUES PRINCIPES DE COMPOSITION² :

- Un principe incontournable et organisateur

Point de départ : Ponctuer : organiser un début, une fin, pour chacune des séquences (commence-t-on sur scène ou en coulisses, qui, combien, comment et qui finit.

- Des principes pour créer des effets, des variations

Répéter et accumuler : pour laisser une trace dans l'œil du spectateur, pour « renforcer »

Contraster : provoquer des effets en utilisant la rupture (du vite au lent . . . du groupe à l'individuel, de l'ordre au désordre. . .)

Déformer : donner plus de force à son propos, en accentuant, en exagérant ou diminuant, pour rendre plus expressif.

Surprendre : être là où on ne s'attend pas, . . . lutter contre les rapports d'évidence entre les choses.

Faire une rupture : arrêt, rupture dans le rythme, dans la gestuelle

QUELQUES REGLES DE VARIATION

Au niveau du danseur : Haut / bas vite/ lent lancé / retenu lourd/ léger Continu / discontinu saccadé / fluide
raide / souple grand / petit en avant / en arrière . . .

Au niveau du groupe : Groupé / éclaté en avant / en arrière. Ensemble / décalé / opposé / . . .

² Christine Roulliat CPC EPS

Annexe

Il est important pour qu'il y ait développement de l'élève que soient établis des liens forts :

- entre la pratique artistique en danse et l'éducation culturelle afin de viser une véritable éducation artistique et culturelle
 - Rencontre avec des artistes, des œuvres, des lieux
 - Rencontre avec des activités et des acteurs
 - Vidéo, spectacles, rencontres interclasses
- entre ce qui « est agi »³ en EPS dans la salle et les compétences des autres domaines

En maternelle :

« S'approprier le langage » :

- Nommer avec exactitude un objet, une personne, une action....
- Formuler, en se faisant comprendre, une description...
- Raconter, en se faisant comprendre, un épisode vécu
- ...Exprimer son point de vue

« Devenir élève »

- Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune
- Eprouver de la confiance en soi, contrôler ses émotions
- Exécuter en autonomie des tâches simples et jouer son rôle dans des activités scolaires
- Dire ce qu'il apprend

« Découvrir le monde »

- Nommer les principales parties du corps
- Se repérer dans le temps, utiliser des repères, situer des événements les uns par rapport aux autres
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi

« Percevoir, sentir, imaginer, créer »

- Adapter son geste à des contraintes,
- Savoir écouter, observer, mémoriser ...
- Utiliser le dessin comme moyen d'expression et de représentation.

En élémentaire :

³ Référence au travail de Rolland Michaud R, Goffoz JP, Martinet A, sous la direction de T Terret 2003 L'Education physique et sportive Agir dans le monde

Compétences attendues à la fin du CE 1 (palier 1 du socle commun)	Compétences attendues à la fin du CM2 (palier 2 du socle commun)
<p>Compétence 1: La maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ s'exprimer clairement à l'oral en utilisant un vocabulaire approprié, ○ lire seul et comprendre un énoncé, une consigne simple, ○ écrire de manière autonome un texte court de 5 à 10 lignes. <p>Compétence 3: Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ situer un objet par rapport à soi ou à un autre objet, donner sa position et décrire son déplacement, ○ observer et décrire pour mener des investigations. <p>Compétence 5: La culture humaniste</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ découvrir quelques éléments culturels d'un autre pays, ○ s'exprimer par l'écriture, le chant, la danse, le dessin, la peinture, le volume (modelage, assemblage), ○ distinguer certaines grandes catégories de la création artistique (musique, danse, théâtre, cinéma, dessin, peinture, sculpture), ○ fournir une définition très simple de différents métiers artistiques (compositeur, réalisateur, comédien, musicien, danseur). <p>Compétence 6: Les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ respecter les autres et les règles de la vie collective, ○ participer en classe à un échange verbal en respectant les règles de la communication. <p>Compétence 7: L'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ écouter pour comprendre, interroger, répéter, réaliser un travail ou une activité, ○ échanger, questionner, justifier un point de vue, ○ travailler en groupe, s'engager dans un projet, ○ se représenter son environnement proche, s'y repérer, s'y déplacer de façon adaptée. 	<p>Compétence 1: La maîtrise de la langue française</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ s'exprimer à l'oral comme à l'écrit dans un vocabulaire approprié et précis, ○ prendre la parole en respectant le niveau de langue adapté, ○ lire seul et comprendre un énoncé, une consigne, ○ comprendre des mots nouveaux et les utiliser à bon escient,. <p>Compétence 3: Les principaux éléments de mathématiques et la culture scientifique et technologique</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ pratiquer une démarche d'investigation: savoir observer, questionner, ○ mettre à l'essai plusieurs pistes de solutions. <p>Compétence 5 : la culture humaniste</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ lire et utiliser différents langages : chronologie, iconographie ; ○ distinguer les grandes catégories de la création artistique, ○ exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances, ○ inventer et réaliser des textes,...des chorégraphies ou des enchaînements à visée artistique ou expressive, ○ connaître quelques éléments culturels d'un autre pays. <p>Compétence 6 : les compétences sociales et civiques</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ prendre part à un dialogue : prendre la parole devant les autres, ○ écouter autrui, formuler et justifier un point de vue, ○ coopérer avec un ou plusieurs camarades. <p>Compétence 7 : l'autonomie et l'initiative</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ s'impliquer dans un projet individuel ou collectif, ○ respecter des consignes simples en autonomie, ○ montrer une certaine persévérance dans toutes les activités, ○ commencer à savoir s'auto-évaluer dans des situations simples, ○ soutenir une écoute prolongée (lecture, musique, spectacle).