

# GROUPE PROJET

## « COMPRENDRE ET S'EXPRIMER PAR LES LANGAGES DES ARTS ET DU CORPS »

### LIVRET D'EXPERIMENTATION

# DANSE

#### Focale :

La problématique qui a été retenue l'an passé, en fin d'année, lors du questionnaire final du groupe est la suivante : **Quelle démarche d'enseignement pour amener les élèves à créer (ou composer), en arts ? A quels moments de la démarche, le passage par la langue française est utile ?**

#### Mission :

S'approprier le livret

Mettre en œuvre un module de manière partielle en sélectionnant parmi les activités proposées :

- En cycle 1: mettre en œuvre la phase de découverte
- En cycle 2 et 3: mettre en œuvre découverte / alimenter / expérimenter

Garder trace des choix pour constituer le module, de sa propre analyse des séances et des évolutions personnelles apportées aux propositions

Rédiger un court texte expliquant la plus-value constatée concernant les liens systématiques entre la communication en arts et en langue française

Rassembler des productions élèves

## Rappel du socle commun de connaissances, compétences et culture

### DOMAINE 1, composante 4 : Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps

Sensibilisé aux démarches artistiques, l'élève apprend à s'exprimer et communiquer par les arts, de manière individuelle et collective, en concevant et réalisant des productions, visuelles, plastiques, sonores ou verbales notamment. Il connaît et comprend les particularités des différents langages artistiques qu'il emploie. Il justifie ses intentions et ses choix en s'appuyant sur des notions d'analyse d'œuvres.

Il s'exprime par des activités, physiques, sportives ou artistiques, impliquant le corps. Il apprend ainsi le contrôle et la maîtrise de soi.

#### Attendus cycle 2

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action qu'il a inventée.
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

L'évaluation permet de vérifier que les élèves savent utiliser un registre expressif, acceptent de se soumettre au regard d'autrui et savent regarder avec bienveillance la prestation d'un camarade en situation. Cette évaluation peut s'appuyer sur une courte séquence déjà mémorisée en gymnastique, en cirque, en danse, dans laquelle l'élève ajoutera une touche personnelle, guidée en cela par des inducteurs proposés par l'enseignant et la présentera à un camarade, de son choix. Par exemple :

- une activité d'expression : individuellement ou collectivement, présenter une séquence de mouvements à visée expressive, inventée en relation avec un inducteur ;
  - une activité gymnique : reproduire une séquence d'actions gymniques simples
- Les élèves doivent pouvoir utiliser quelques critères simples (trois, quatre au maximum) pour apprécier la prestation d'un camarade.

#### Attendus cycle 3

- Présenter collectivement une prestation corporelle
  - Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.
  - Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

L'évaluation permet de vérifier que les élèves utilisent un registre expressif au service de la création d'un projet collectif (à partir de séquences déjà mémorisées), et apprécient les prestations de leurs camarades à l'aide de critères simples.

Le contexte d'évaluation peut être : la danse, avec une grande diversité de supports possibles actuels ou plus traditionnels, les activités gymniques, les arts du cirque, etc.

Les élèves sont évalués dans deux contextes différents (acrobatique et artistique).

L'évaluation prend en compte à la fois la qualité du projet et de l'exécution ou de l'interprétation.

## Rappel des programmes d'enseignement

### Cycle 1

#### Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique

Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps. L'enseignant utilise des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores, etc.) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles, etc.), notamment pour les plus jeunes d'entre eux. Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitent à de nouvelles expérimentations. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe. L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe.

#### Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

### Cycle 2

#### S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée.
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.

Les activités expressives, artistiques, esthétiques ou acrobatiques proposées présentent une progressivité en termes de longueur, de difficultés d'exécution. L'élève évolue au cours du cycle en montrant une pratique de plus en plus élaborée, en passant progressivement de l'exécutant à la composition et à la chorégraphie simple. Lors des activités gymniques, il réalise des actions de plus en plus tournées et renversées, de plus en plus aériennes, de plus en plus manuelles, de plus en plus coordonnées. Il réalise

progressivement des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (recherche d'exploits) et pouvant revêtir un caractère esthétique.

### Cycle 3

#### **S'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique**

- Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir.
- Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer.
- Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

#### **Compétences travaillées pendant le cycle**

Utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons.

Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion.

S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions.

Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

## Liens avec la langue française

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 entre les compétences du socle.

Le lien entre danse et langue française est un lien « donnant – donnant » :

### DISCOURS :

Le langage corporel artistique aide le langage oral/écrit en ce qu'il crée une expérience corporelle dont on va garder trace (dans son corps, sur des photos, sur des films) qui seront autant de supports pour explorer la langue française.

La langue française contribue au langage corporel artistique car elle permet de l'anticiper (se donner des idées), de le décrire (garder trace d'un mouvement éphémère).

### SYNTAXE :

La langue française permet aux élèves de se mettre en projet en gardant trace, par les mots et la phrase, des choix opérés dans le cadre de la création d'une phrase dansée.

Un lien entre syntaxe de la phrase orale / écrite et syntaxe de la danse est effectué : par exemple, ponctuer une danse et ponctuer une phrase, varier un geste dans l'espace/le temps/en énergie et choisir des adjectifs ou adverbes adaptés, traiter l'accumulation/le contraste/l'inversion... en danse et en langue française...

### VOCABULAIRE :

Les mots utilisés permettent d'enrichir le répertoire moteurs des élèves, un geste moteur exécuté permet aux élèves de se faire une image mentale d'un mot utilisé.

La place de la langue française :

Il est important que chaque séance d'EPS soit complétée d'un AVANT et d'un APRES séance.

Ils sont pris juste avant ou après la séance (et font partie de la quotité horaire de l'EPS) ou sont renvoyés aux séances de langue française prévues dans l'emploi du temps (dans un esprit de pédagogie de projet).

En effet, les élèves sont invités à DIRE, ECRIRE, ANALYSER la langue en complément de la séance de danse.

## Ce qu'il faut retenir : les grands enjeux à enseigner

### OSER et SAVOIR AGIR SOUS LE REGARD DES AUTRES, DANS UN SOUCI DE COMMUNIQUER

#### OSER AGIR avec son corps

Ce qui renvoie à :

- à la mise en sécurité affective de l'élève qu'il faut préserver et construire comme un préalable, en fonction de l'âge de développement de l'élève
- maîtrise de ses émotions

**DANSEUR** : Créer une production et la donner à voir  
**SPECTATEUR** : Apprendre à regarder

Cycle 1 : Oser agir pour partager une production

Cycle 2 : S'approprier les rôles : d'acteur et de spectateur.

Cycle 3 : Intégrer la critique pour transformer la composition ou création

**En C2 et C3, la notion de critère de réussite, comme élément d'observation, permet aux élèves de se focaliser sur les gestes exécutés et non de juger subjectivement.**

#### SAVOIR AGIR en construisant un langage corporel

Ce qui renvoie à :

- des capacités, des attitudes et des connaissances que l'élève va progressivement acquérir qui vont lui donner du pouvoir sur ses actions

#### En réalisant des ACTIONS MOTRICES

Symboliques, poétiques (danse, cirque)

OU

Codifiées (gymnastique, GRS, acrosport)

Cycle 1 : Développer le répertoire moteur de base en relation avec le temps et l'espace

Cycle 2 : Complexifier le répertoire en utilisant les paramètres du mouvement, des principes de composition

Cycle 3 : Affiner son répertoire gestuel et l'utiliser à bon escient en fonction de l'intention

#### Pour établir une COMMUNICATION

Avec les autres et pour les autres

### Les incontournables de la communication en danse :

#### 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

#### DES EXIGENCES DE LISIBILITE

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

**Cycle 1 : Permettre aux élèves de danser en respectant des règles (espace scénique, écoute, concentration, posture de danseur), en expérimentant une multitude de gestes moteurs et en les faisant varier en durée et dans l'espace.**

**Cycle 2 et cycle 3 : Engager l'élève dans une démarche de création en lui permettant de construire et de réaliser progressivement un projet artistique**

Le projet artistique recouvre la dialectique expression de soi / impression de l'autre.

- Le projet expressif c'est ce que le danseur chorégraphe a à dire, ce qu'il veut exprimer de manière singulière. C'est l'ossature, le fil directeur. (enjeu du cycle 2)
- Le projet impressif correspond à l'effet que le chorégraphe veut ou souhaite produire chez le spectateur (le faire rire, le surprendre, le faire rêver, l'étonner, l'émouvoir, mais aussi rechercher des effets esthétiques, visuels sonores...etc.). C'est ce que nous appelons l'intention. Cette intention est le résultat des choix effectués par le danseur chorégraphe. C'est son parti pris. (enjeu du cycle 3)

C'est l'adéquation entre l'intention (projet impressif) et les choix réalisés (projet expressif) qui vont constituer les échanges entre les spectateurs et les danseurs chorégraphes.

#### Des choix au service du projet artistique

Les choix effectués peuvent porter :

- sur les paramètres du mouvement, la manière de les réaliser et de les combiner,
- sur les principes de composition.

Pour faire **varier les mouvements** (les gestes moteurs), plusieurs pistes à explorer :

Haut / bas, vite / lent, lancé / retenu, lourd/ léger, continu / discontinu, saccadé / fluide, raide / souple, grand / petit, en avant / en arrière

Pour créer des effets chez les spectateurs et les renforcer, certains **principes de composition** peuvent être utilisés comme : le contraste, l'accumulation, la répétition, la rupture, l'inversion, le décalage, l'opposition, les images fortes.

Les éléments de **relations entre les danseurs** sont aussi des majorateurs du langage chorégraphique : l'unisson, le canon, la cascade, le contrepoint.

Il faut également travailler sur **la concentration, la présence et le regard du danseur** qui constituent les clés de voûte de la communication.

## Indicateurs d'acquisition de la compétence

	La situation de fin cycle	Les indicateurs d'acquisition
<b>Cycle 1</b>	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).	<b>Individuellement :</b> Le danseur est immobile au début et à la fin, concentré toute la chorégraphie. Il mémorise et maîtrise une phrase dansée. C'est un spectateur attentif.  <b>Collectivement :</b> La relation établie entre les danseurs est maintenue pendant toute la chorégraphie.
<b>Cycle 2</b>	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.	<b>Individuellement :</b> 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.  <b>Collectivement :</b> La chorégraphie crée une impression, la mobilisation corporelle et les éléments de composition sont variés, il y a une relation de coopération entre les danseurs.
<b>Cycle 3</b>	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 recherchée et l'émotion ressentie.	<b>Individuellement :</b> 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, 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.  <b>Collectivement :</b> 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.

## La démarche d'enseignement

Rappel des objectifs prioritaires

**Cycle 1** : Permettre aux élèves de danser en respectant des règles (espace scénique, écoute, concentration, posture de danseur), en expérimentant une multitude de gestes moteurs et en les faisant varier en durée et dans l'espace.

**Cycle 2 et cycle 3** : Engager l'élève dans une démarche de création en lui permettant de construire et de réaliser progressivement un projet artistique

Les objectifs étant différents, puisqu'en cycle 1 il ne s'agit pas à proprement parlé de démarche de création, il convient d'adopter deux démarches d'enseignement distinctes.

Quel que soit le cycle, des séances d'enrichissement culturel sont à prévoir en amont, il s'agit de montrer des œuvres qui vont nourrir et le regard de l'élève et les choix de gestes et/ou de composition qu'il va opérer par la suite. Des œuvres plastiques, des musiques, des percussions corporelles, des séquences filmées en lien avec le thème retenu sont sélectionnées par l'enseignant. Ce nourrissage contribue à la première phase de la démarche d'enseignement, elle permet aussi à l'enseignant de mettre en place une pédagogie de projet qui lie les apprentissages de la période. Le document en pièce jointe peut être utilisé.

### En cycle 1

Une démarche « classique » du type phase de découverte / situation de référence / activités d'entraînement / bilan peut convenir aux apprentissages.

	PHASE de DECOUVERTE	PHASE DE REFERENCE	PHASE D'ENTRAINEMENT	PHASE DE BILAN
DUREE IDEALE	8 à 10 séances	1 à 2 séance(s)	8 à 10 séances	1 à 2 séance(s)
OBJECTIFS	Installer les règles de la danse Installer des postures Alimenter : proposer des situations variées	Proposer une situation réelle de danse Permettre aux élèves de réinvestir les règles acquises	Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées Permettre aux élève de faire varier les gestes en durée et dans l'espace	Organiser la production, réaliser le projet Mesurer les progrès et aider les élèves à mesurer leurs progrès
MISE EN ŒUVRE	Faire agir les élèves sans exigence sur leurs réalisations <u>en installant les règles de fonctionnement</u> Permettre d'explorer plus systématiquement en proposant des inducteurs précis Favoriser la recherche d'une variété de réponses qui seront traitées après la séance, en classe	Choisir une situation qui fait appel à quelques capacités et qui installe les conditions et règles de fonctionnement	Permettre aux élèves de <b>s'exercer à maîtriser les variations</b> : espace, temps, mais aussi relation à l'autre (GS) Permettre aux élèves de s'exercer à prendre un indice simple sur ce que fait le danseur (critère de réussite à observer : premiers pas de la posture de spectateur, notamment en GS) Inscrire dans le temps l'apprentissage des variations en les complexifiant	Permettre aux élèves de se produire devant un public ou pour être filmés dans un espace et une durée donnés.

<p>PRECISIONS SUR CE QUI SERA EXPERIMENTE</p>	<p><u>Les différentes règles à installer :</u>          *Construire l'espace orienté et la durée de la danse,          *Structurer l'espace de danse,          *Construire l'écoute, la relation à l'autre</p> <p><u>Travailler le répertoire moteur des élèves :</u>          *Imaginer, déformer, rendre lisible les gestes moteurs du pas, du trot, du galop.</p>	<p>REFERENCE : A partir de la comptine « Sur mon cheval » (apprise en amont en classe), créer une phrase dansée qui fait appel à 3 gestes moteurs : pas, trot, galop</p> <p>*Respecter début/ fin de la danse, se mouvoir sur la comptine en respectant les allures du cheval</p>	<p>*Tester différentes manières de débuter et finir          Tester les trois actions motrices en faisant varier espace, temps, relations entre danseurs (GS)</p> <p>*En 6 groupes (correspondant aux 6 couleurs de la comptine), la danse est réalisée en cascade collective, dans 6 zones différentes de l'espace scénique (groupes ne se mélangent pas). Les élèves sont libres de choisir les gestes moteurs correspondant au pas/trot/galop</p> <p>*Les membres des 6 groupes se mettent d'accord sur le début/les gestes/la fin de leur séquence et s'entraînent à la réalisation (en GS seulement)</p> <p>*L'enseignant fait varier la comptine, les élèves doivent être attentifs au mot utilisé pour appliquer le bon geste moteur. (en MS et GS seulement)</p>	<p><b>Situation finale :</b>          L'espace scénique est divisé en 6          Chaque groupe est dans son espace ou s'installe selon le début choisi          Chaque groupe réalise la phrase dansée choisie lorsque sa couleur est concernée et selon les mots utilisés par l'enseignant (les autres groupes restant immobiles)          Chaque groupe termine sa phrase selon la fin choisie</p> <p><b>1 séance</b> de répétition de la danse complète (classe entière)</p> <p><b>1 séance</b> aboutissant au filmage de la danse</p> <p>Le film pourra ensuite être diffusé dans les autres classes.</p>
---	--	---	--	---

*En orange : pour information, non expérimenté dans le cadre de ce livret*

### Comptine : SUR MON CHEVAL

CRIC CRAC mon histoire va commencer

A Paris sur mon petit cheval gris, au pas (on tape 4 fois dans les mains - - - -), au pas ( - - - -), au trot ( - - silence - -), au trot ( - - silence - -), au galop ( - - - silence - - -), au galop ( - - - silence - - -)

A Pérouges sur mon petit cheval rouge, au pas (on tape 4 fois dans les mains - - - -), au pas ( - - - -), au trot ( - - silence - -), au trot ( - - silence - -), au galop ( - - - silence - - -), au galop ( - - - silence - - -)

A Sedan sur mon petit cheval blanc, au pas (on tape 4 fois dans les mains - - - -), au pas ( - - - -), au trot ( - - silence - -), au trot ( - - silence - -), au galop ( - - - silence - - -), au galop ( - - - silence - - -)

A Brantôme sur mon petit cheval jaune, au pas (on tape 4 fois dans les mains - - - -), au pas ( - - - -), au trot ( - - silence - -), au trot ( - - silence - -), au galop ( - - - silence - - -), au galop ( - - - silence - - -)

A Berlin sur mon petit cheval brun, au pas (on tape 4 fois dans les mains - - - -), au pas ( - - - -), au trot ( - - silence - -), au trot ( - - silence - -), au galop ( - - - silence - - -), au galop ( - - - silence - - -)

Et rentrons au manoir sur mon petit cheval noir, au pas (on tape 4 fois dans les mains - - - -), au pas ( - - - -), au trot ( - - silence - -), au trot ( - - silence - -), au galop ( - - - silence - - -), au galop ( - - - silence - - -)

CRIC CRAC mon histoire est terminée

## En cycle 2 et 3

Un processus de création est proposé aux élèves. Il s'agira de l'expliciter en donnant le sens de chaque étape au début du projet.

En amont, une phase de découverte de l'activité, constituée d'activités simples, permettra d'installer les conditions de danse (espace scénique, écoute concentration, précision) et les rôles de danseur et spectateur (place du critère de réussite)

### 1 - ALIMENTER

Développer le registre corporel et alimenter l'imaginaire

Permettre aux élèves de découvrir les paramètres du mouvement, les principes de composition, les relations entre les danseurs

### 2 - EXPERIMENTER

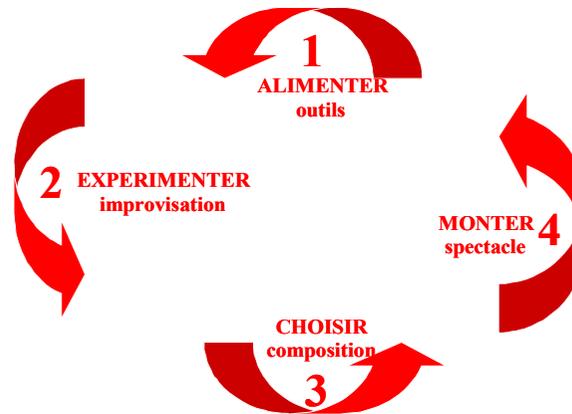
Faire chercher des réponses corporelles pour répondre à des contraintes proposées par l'enseignant (inducteurs)

Créer des phrases dansées simples

Aider à ajuster les réponses trouvées

Chercher à mobiliser la sensibilité, l'imaginaire : ne pas rester sur des gestes moteurs d'imitation

Chercher à mobiliser l'intention (C3)



*En orange : pour information, non expérimenté dans le cadre de ce livret*

### 4 - MONTRER

Faire aboutir le projet

Finaliser le projet par une présentation pour que les élèves puissent partager un moment, leurs impressions

Organiser une rencontre afin que le projet soit un acte de communication réel

### 3 - CHOISIR

Proposer une ossature dans laquelle vont s'exprimer les élèves (en C3 : autonomiser les élèves à ce sujet)

Composer (seul ou à plusieurs) en choisissant, jetant, triant, décidant à partir de :

- Ses improvisations
- Du répertoire gestuel commun
- Des règles du mouvement et de composition travaillées

Cycle 2 : une phrase dansée comportant un début, 3 à 5 éléments, une fin

Cycle 3 : une phrase dansée comportant un début, plus de 5 éléments, une fin avec une intention précise

Peaufiner l'ossature collectivement, la modifier selon les réalisations par le PE (cycle 2), la demande des élèves (cycle 3)

S'entraîner pour rendre lisible, être précis dans ses gestes / ses regards

### RAPPEL

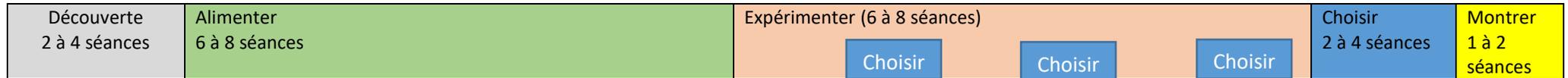
#### Paramètres du mouvement :

Haut / bas, vite / lent, lancé / retenu, lourd / léger, continu / discontinu, saccadé / fluide, raide / souple, grand / petit, en avant / en arrière...

**Principes de composition** : le contraste, l'accumulation, la répétition, la rupture, l'inversion, le décalage, l'opposition, les images fortes...

**Relations entre les danseurs** : l'unisson, le canon, la cascade, le contrepoint...

## Deux possibilités pour mettre en œuvre le module



← Autant de fois que nécessaire  
10 à 12 séances →

## Des exemples d'activités

Il s'agit de SELECTIONNER des activités qui paraissent pertinentes pour la classe parmi celles proposées.

Sur la partie gauche : des activités pour la phase de découverte (de cycle 1 à cycle 3)

Sur la partie droite : des activités pour les phases d'alimentation et d'expérimentation (possible GS et de cycle 2 à cycle 3)

### Construire l'espace orienté de danse, Construire la durée de la danse

*Des situations pour entrer en danse, installer les règles*

**L'ECOUTE** possible cycle 1

**Dispositif** : un espace de danse délimité

**But** : se déplacer, s'arrêter en appui pied au sol, concentré repartir (avec le bâton de pluie, sans ou avec musique baissée progressivement)

**Critère de réussite** : immobile, sans parler

**Variable** : au début le signal est donné par l'enseignant puis chacun à son rythme. Le travail se termine quand tous les danseurs sont immobiles



*Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle*

**ON S'ECOUTE**

**Dispositif** : plus de signal externe, se construisent la durée de danse et l'écoute

**But** : se déplacer par deux et quand le duo décide : arrêt, immobilité puis repart

**CR** : immobilité et écoute de l'autre

**ON S'ECOUTE**

**Dispositif** : par deux avec un numéro 1 et un numéro 2 dans le duo

**But** : le 1 se déplace quand il s'arrête, le 2 peut alors se déplacer.

**CR** : immobilité avant de repartir

**Variables** : avec un objet, après une statue, avec sortie de l'espace scénique

*Quelques pistes pour construire conserver, exploiter des traces en salle et en classe*

Travail autour de la représentation de l'espace 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

Lien avec la maîtrise de la langue : la phrase, la ponctuation .....

Faire rédiger les élèves autour d'inducteurs :

La scène c'est...

On commence à danser lorsque...

La danse se termine quand...

Pour être un bon danseur, je dois...

Représenter l'espace de danse et les actions :

Trouver un code permettant de matérialiser l'espace scénique, le danseur immobile, le danseur en mouvement, les spectateurs...

**En lien avec la thématique retenue (les allures du cheval) :**

L'activité peut tourner autour de la comptine SUR MON CHEVAL sans la partie « au pas, au pas, au trot, au trot, au galop, au galop »

Des situations pour entrer en danse, installer les règles

**PLACER SON REGARD possible cycle 1**

**Dispositif** : un espace de danse délimité

**But** : on se déplace, au signal on fixe une chose à regarder et on s'immobilise

**CR**: immobile, sans parler

**EXPLORER**

**Dispositif** : des images posées dans tout l'espace de danse (image de danse, positions de danse, objet, couleur)

**But** : se déplacer d'une image à une autre

**CR** : aller voir tous les objets et les nommer

Idem avec des spectateurs qui doivent voir deux choses : ce que l'on regarde et si on ne sort pas de l'espace de danse



Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle

**PLACER SON REGARD**

**But** : Idem mais on s'approche le plus possible de l'objet regardé

**CR** : nommer précisément ce que l'on regarde : l'enseignant interroge sur ce qui est regardé

Variable : regarder quelqu'un (qui peut éventuellement se déplacer)

**LE CHOIX**

**Dispositif** : par deux, un spectateur, un danseur puis on inverse les rôles

**But** : le danseur choisit deux images où il s'arrête pour signifier son choix au spectateur

**CR** : le spectateur nomme les images choisies puis peut danser la même histoire que son danseur (mêmes images) idem sans les images.

Quelques pistes pour construire, conserver, exploiter **des traces** en salle et en classe

Travail sur la description des objets ou des images regardés : précision des termes

Echange sur les choix possibles : que faire si celui que je regarde se déplace aussi ?

Travail sur la durée d'une action

Travailler sur la précision du vocabulaire spatial

Description des objets ou images (en amont de la séance) : les élèves rédigent des courts textes qui les décrivent précisément en utilisant des adjectifs et des adverbes variés (qui peuvent être donnés par le PE)

A l'issue de la séance : les élèves décrivent le chemin de danse de l'élève qu'ils ont observé en détaillant le début, les déplacements et la fin (J'ai observé... Pour commencer, il était... Puis il s'est déplacé vers... Enfin, il ...) Ou un élève aura été filmé, le groupe décrit son chemin

Vocabulaire temps et espace : travailler sur les adverbes, collecter un maximum de possibilités que l'on peut trier

**En lien avec la thématique retenue (les allures du cheval) :**

Les images peuvent être choisies parmi des œuvres plastiques découvertes précédemment ou des photos de chevaux dans différentes postures.

Dans l'activité « Le choix », le danseur peut s'arrêter devant la photo d'un cheval et exprimer par un mouvement s'il s'agit d'un cheval immobile, au pas, au trot, au galop.

## Structurer l'espace, construire un chemin

Des situations pour entrer en danse, installer les règles



Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle

### JEU DES PAS JAPONAIS possible cycle 1

**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

**But** : 2 immobiles sur espace de danse, A trace un chemin à son partenaire B et sortent. Puis inverse

**CR**: le danseur suit le chemin concentré et sans parler.  
La danse est finie quand tous les danseurs sont sortis

### TROUVE TON CHEMIN possible cycle 1

**Dispositif** : seul, des cartons de tailles différentes dans toute la salle

**But** : construire un chemin pour entrer et sortir de scène en passant par des cartons

**CR**: un chemin mémorisé, formes du déplacement  
Variable : refaire sans carton

### PARTAGER SON CHEMIN

**Dispositif** : un espace de danse, des images de danses au sol; des duos, un demi-groupe qui danse, un demi-groupe spectateur

**But** : A danseur montre son chemin à B spectateur, B montre à A et on refait ensemble les chemins

**CR** : la danse est finie quand tous les danseurs sont sortis.

### ECHANGER SON CHEMIN

**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,

**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

**CR** : le danseur a un chemin clair que le spectateur peut retracer et qu'il peut danser à son tour (discussion avec le danseur)

**Variable**: l'enseignant ramasse tous les chemins et les redistribue au hasard à d'autres duos qui doivent les danser.

(Va se poser le problème d'orienter les chemins et les portes d'entrées et de sorties)

Quelques pistes pour construire, conserver, exploiter **des traces** en salle et en classe

Travail autour de la trace dans l'espace : directions et trajectoires

Travail sur les repères par rapport à l'espace de danse, les orientations

Travail sur le choix des duos.

Sur les actions : pas, trot, galop

Trouver un code couleur pour représenter ces trois allures.

A la fin de la séance, proposer aux élèves de coder par la couleur les différents déplacements effectués

Sur les obstacles à franchir :

Trouver un code symbolique pour représenter différentes manières de franchir un obstacle (au-dessus, en dessous, contourner, ...)

Représenter l'espace de danse et les actions :

Trouver un code permettant de matérialiser sur une feuille les directions prises par le danseur, le début de la danse et sa fin (porte d'entrée et de sortie), l'orientation du document par rapport à l'espace de danse

### En lien avec la thématique retenue (les allures du cheval) :

Dans l'activité « pas japonais » : trois couleurs peuvent être utilisées afin de signifier au danseur B l'allure à exécuter entre la feuille et la prochaine

Dans l'activité « trouve ton chemin » : les cartons peuvent être remplacés par des obstacles à franchir en référence au saut d'obstacles du cheval

Des situations pour installer des règles, entrer en danse

#### CHEMIN DE DANSE

**Dispositif** : un espace de danse délimité, des images de danse au sol

**But** : entrer dans l'espace, tracer un chemin, s'arrêter vers une image, sortir de l'espace

**CR** : la danse est finie quand tous les danseurs sont sortis



#### LE JEU DES COULISSES \*

**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

**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

**CR** : c'est réussi quand tous les duos danseurs sont sortis ou immobiles dans les coulisses

Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle

#### LE CHEMIN IMAGINAIRE

**Dispositif** : espace de danse, des photos de danse dispersées, un danseur pour un spectateur, un demi-groupe qui danse, un demi-groupe spectateur,

**But** : choisir 3 photos de danse, départ immobile sur la scène, se déplacer et danser l'histoire des 3 photos choisies, sortir de scène

La danse est finie quand tous les danseurs sont sortis

**CR** : le spectateur reconnaît les 3 histoires, l'immobilité respectée, où s'est fait la sortie

Variables :

- Refaire le chemin *sans l'image* 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

#### LE JEU DES COULISSES

Variables : demander

- 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

Quelques pistes pour construire, conserver, exploiter **des traces** en salle et en classe

Travail sur « Se repérer dans l'espace », le vocabulaire géométrique : diagonale, perpendiculaire.....

Travail sur la notion de repères : quel repère fixes sont nécessaires pour se servir d'un plan (chemin tracé), quelle orientation

Représenter l'espace de danse et les actions :

Travailler le vocabulaire géométrique permettant de décrire un chemin de danse

A l'issue de la séance : le binôme danseur / spectateur rédige un court texte qui raconte l'histoire dansée en s'appuyant sur les trois images choisies par le danseur et en mettant en corrélation les gestes moteurs utilisés pour raconter l'histoire + en expliquant les déplacements choisis pour aller du début à la première image, entre les images, de la dernière image à la fin.

Ou fait en classe entière en s'appuyant sur une vidéo capturée lors de la séance.

**En lien avec la thématique retenue (les allures du cheval) :**

« Chemin de danse et chemin imaginaire » : sélectionner des images parmi des œuvres artistiques et des photos de chevaux qui expriment différentes allures et différents tempéraments.

## Construire l'écoute, la relation à l'autre

*Des situations pour entrer en danse, installer les règles*

### LE MENEUR ET LE MENE

**Dispositif** : par deux, avec un point de contact, 2 spectateurs par duo, un espace danse, un duo danseur pour un duo spectateur

**But** : Le meneur et le mené ; se déplacer sans perdre le contact avec l'autre c'est celui de devant qui mène

**CR**: les 2 ont réussi s'ils sont restés en contact (le critère de réussite est collectif), les spectateurs doivent voir le nombre de fois où le contact est perdu et l'immobilité du début et de la fin



*Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle*

### DES CHEFS D'ORCHESTRE

**Dispositif** : dans l'espace de danse, musique qui colore, par demi-groupe, des spectateurs

**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

**Critères de réussite** : l'unisson des groupes formés

### TOUS ENSEMBLES

**Dispositif** : quand un danseur s'arrête tout le groupe s'arrête, par demi-groupe, des spectateurs

**But** : se déplacer ensemble, s'arrêter ensemble sans parler, se mettre à l'unisson

**Critère de réussite** : immobilité du groupe vue par les spectateurs

*Quelques pistes pour construire conserver, exploiter **des traces** en salle et en classe*

Travail par 2 : quelles conditions ?

Les moyens utilisés pour être à l'unisson ? Qu'est ce que l'unisson ?

En amont de la séance : « Aujourd'hui, on va danser à plusieurs (à deux, en groupe). Comment allez-vous réussir à faire ensemble ? » Rédaction d'un texte collectif

Après la séance :

Les élèves rédigent un texte individuel : Danser à l'unisson, c'est....

En collectif, si on n'est pas à l'unisson, alors on est...  
(collecter les propositions d'autres relations entre les danseurs qui sont exprimées par les élèves)

### En lien avec la thématique retenue (les allures du cheval) :

Meneur et mené peuvent être cheval et cavalier, peuvent être chevaux d'une même manade.

Dans l'activité « chef d'orchestre », les gestes peuvent être en lien avec le pas, le trot, le galop. On invitera les élèves à explorer ces gestes selon différentes variables (haut/bas du corps, rapide/lent, lourd/léger, saccadé/fluide...).

Echanger pendant la séance sur les conditions qui font que l'activité « tous ensemble est réussie » : il faut se regarder, il faut être attentif au bruit des pas...

Des situations pour entrer en danse, installer les règles

### LE BANC DE POISSONS\*

**Dispositif :** groupes de 8

**But :** se déplacer tous ensembles

**Critère de réussite :** changer de direction en même temps

**Variable :** un poisson s'éloigne du banc, l'ensemble du banc cherche à le réintégrer au groupe



Des situations pour enrichir, diversifier la gestuelle

### LA RENCONTRE

**Dispositif :** par demi-groupe, 1 spectateur regarde un danseur, un espace de danse, un duo danseur pour un duo spectateur

**But :** se déplacer, trouver un partenaire : un contact mains et descendre en gardant le contact, remonter et immobilité des deux, on se repousse on repart pour retrouver un autre partenaire

**CR:** C'est réussi s'ils sont restés à l'écoute les uns des autres, les spectateurs ont pu voir l'immobilité et le contact gardé

### LA RENCONTRE

**Dispositif :** par 2, un duo spectateur regarde un duo danseur, un espace de danse

**But :** idem descendre au sol, faire un passage au sol en gardant le contact se relever puis repartir

**CR:** c'est réussi s'ils sont restés à l'écoute les uns des autres, les spectateurs ont pu voir l'immobilité et le contact gardé

Quelques pistes pour construire, conserver, exploiter **des traces** en salle et en classe

Travail sur la notion de rencontre

Travail autour des points de contacts corporels choisis

Voir des vidéos de danse sur ces thèmes : contact, rencontre

Décrire oralement les actions choisies et enchaînées et en coder (cycle 1, 2) en écrire quelques unes

En amont de la séance : « Que se passa-t-il lors de la rencontre de deux personnes ? Que font-elles ? »

« Si ces personnes entrent en contact, quel endroit du corps peut les lier ? »

Rédaction d'une liste de propositions qui sera emmenée dans la salle de danse pour l'activité « la rencontre »

Après la séance :

Les duos de danseurs rédigent un texte retraçant leurs chemins de danse

Idem mais en utilisant un code pour retracer le chemin.

Collectivement un code est retenu pour différentes actions : immobile, déplacement, contact par, descendre, monter, se repousser, + toutes les actions pas/trot/galop

### En lien avec la thématique retenue (les allures du cheval) :

L'activité « banc de poissons » peut être nommée « manade de chevaux », les déplacements sont centrés sur les trois actions (pas, trot, galop)

L'activité « la rencontre » peut être complétée par une action pas/trot/galop que le couple de danseur doit exécuter par la

zone de contact (pas/trot/galop par la tête, les mains, l'épaule, le pied...) tout en restant sur place (ce n'est pas le déplacement qui est attendu, mais la symbolisation du geste) : exemple, taper 4 fois dans les mains pour le pas, hocher la tête 3 fois pour le galop....

## Construire la mobilisation corporelle, déformer, imaginer, rendre lisible

Situations pour entrer en danse, installer les règles	Situations pour enrichir, diversifier la gestuelle	Pistes pour exploiter les traces en classe
<p><b>SE DEPLACER DIFFEREMMENT</b>  <b>Dispositif</b> : l'espace de danse est constitué de deux ou trois espaces clairement identifiés  <b>But</b> : Se déplacer (l'élève décidant de lui-même lorsqu'il passe dans une autre zone) dans chacun des espaces en respectant une consigne annoncée par le PE : pas / trot / galop de manière pressée, calme, au ralenti, en avant, en arrière, sur le côté, en haut, en bas, grand, petit...  <b>Critère de réussite</b> : changer de manière de faire à chaque passage de « frontière »</p>		<p>Les mots utilisés peuvent être travaillés en amont et triés selon qu'il s'agisse d'une variable de temps ou d'espace</p> <p>Un code peut être trouvé afin que les actions prévues dans chaque zone soient anticipées (pas calme, trot sur le côté : quel code ?)</p> <p>Filmer les élèves et revenir sur les manières de faire en classe en mettant des mots sur le geste</p> <p>Cycle 2 : associer manière de faire et effet produit dans une phrase dansée            Cycle 3 : associer les actions à une intention de danseur (impact sur un spectateur en termes d'émotion)</p>
<p><b>DANSER DES VERBES</b>  <b>Dispositif</b> : des verbes écrits et éparpillés sur l'espace de danse, danseurs passent par 5  <b>But</b> : créer son chemin de danse en se déplaçant selon une des consignes de l'activité « se déplacer différemment » et passer par 3 verbes qui font l'objet d'une solution gestuelle par l'élève  <b>Critère de réussite</b> : trouver des manières de faire qui correspondent</p> <p>Exemples de verbes : tourner, se retourner, tapoter, ramasser, chercher, s'étonner, frotter, étirer, s'étirer, s'appuyer, s'enrouler, se faire tout petit, marcher à grand pas sur place, franchir un obstacle, se cabrer, secouer...</p>	<p><b>DANSER DES VERBES 2</b>  <b>Dispositif</b> : en binôme de danseurs ou en groupe de 4-5 danseurs  <b>But</b> : créer un chemin comportant deux arrêts qui seront utilisés pour danser les deux verbes, le groupe doit obligatoirement utiliser une variable de relation de groupe (cycle 2 : unisson, canon, cycle 3 en plus : cascade, contrepoint)  <b>Critère de réussite</b> : les spectateurs reconnaissent les deux verbes et la variable de relation de groupe choisie</p>	<p>On collecte les manières de danser les verbes que l'on peut décrire par l'écriture de phrases combinées à des photos ou vidéos.</p> <p>Vocabulaire : travail sur les verbes d'actions, on peut continuer la série et trouver d'autres verbes qui ont un intérêt pour le projet            Travail sur les adverbes : adjoindre aux différents verbes des adverbes qui donnent une coloration aux verbes (espace, temps, énergie, intensité...)</p> <p>Vocabulaire : définir les variables de relation de groupe unisson, canon, cascade, contrepoint</p> <p>Le chemin de danse : une des phrases créées par un groupe dans l'activité DANSER DES VERBES 2 est filmée, les élèves décrivent l'ensemble des choix effectués par les danseurs et décrivent les effets produits (cycle 3)</p>
	<p><b>LA MACHINE INFERNALE</b>  <b>Dispositif</b> : en groupes de 4-5 danseurs  <b>But</b> : inventer un cheval de Troie qui ne s'arrête jamais et qui cumule les actions motrices les unes après les autres (les actions sont choisies parmi les consignes de l'activité « se déplacer autrement, danser les verbes »), le groupe doit</p>	<p>Vocabulaire : définir les variables de composition l'accumulation, la répétition, la rupture, l'inversion, l'opposition</p> <p>Le chemin de danse : une des phrases créées par un groupe est filmée, les élèves décrivent l'ensemble des choix</p>

	<p>obligatoirement utiliser une variable de composition (l'accumulation, la répétition, la rupture, l'inversion, l'opposition)</p> <p><b>Critère de réussite</b> : le cheval ne s'arrête pas, les actions motrices choisies sont précises (donc repérables), la variable de composition peut être identifiée.</p>	<p>effectués par les danseurs et décrivent les effets produits (cycle 3) : comment le groupe ponctue sa danse (début / fin) ? comment est constitué le cheval ? quels gestes moteurs utilisés pour le pas/trot/galop et quels effets produits chez le spectateur ? quels verbes d'action utilisés et quels effets produits ? quelle variable de composition pour quel effet ?</p>
<p><b>LES ELEMENTS 1</b></p> <p><b>Dispositif</b> : quatre espaces clairement identifiés, un groupe qui danse un qui regarde</p> <p><b>But</b> : exprimer avec son corps le monde des chevaux de terre, de feu, d'eau, d'air à partir du travail d'évocation fait en classe</p> <p><b>Critère de réussite</b> : danser jusqu'au bout l'élément choisi</p>	<p><b>LES ELEMENTS 2</b></p> <p><b>Dispositif</b> : en groupes de 4-5 danseurs, espace scénique divisé en 4 pour représenter les 4 chevaux</p> <p><b>But</b> : inventer un chemin de danse qui comporte un début/une fin, qui définit des déplacements entre chaque zone, qui passe par les 4 zones (1 ou plusieurs fois), qui interprète le cheval ciblé.</p> <p>Pour les déplacements : une variable de composition est ciblée</p> <p>Pour l'interprétation au sein d'une zone : une variable de relation entre danseurs en ciblée</p> <p><b>Critère de réussite</b> : le groupe de spectateur est en capacité de coder / écrire le chemin de danse observé</p>	<p>Travail d'évocation en classe nécessaire en amont de la séance :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- La terre : s'enraciner, se craqueler, grandir, s'enfoncer...</li> <li>- L'air : s'envoler, souffler, flotter, planer, tourbillonner...</li> <li>- Le feu : crépiter, exploser, bruler...</li> <li>- L'eau : couler, ruisseler, flotter, onduler...</li> </ul> <p>OU</p> <p>En lien avec les caractéristiques de ces chevaux dans l'horoscope chinois (à mettre en relation avec le nouvel an chinois, les différents calendriers existants dans le monde).</p> <p>Le chemin de danse : une des phrases créées par un groupe est filmée, les élèves décrivent l'ensemble des choix effectués par les danseurs et décrivent les effets produits (cycle 3)</p>