

LA DANSE

itinéraires d'apprentissage de la maternelle au cycle 3

DANSE DE CREATION



S'EXPRIMER

L'enfant danse.
Il explore les différentes composantes du mouvement et procédés de composition. Il transforme, développe son pouvoir moteur et expressif du corps pour accéder à un autre langage.

3 axes de développement
3 rôles pour l'élève

CONSTRUIRE

L'enfant compose.
Il invente, choisit, associe, organise des mouvements. Il développe des savoirs, s'approprie des outils et des démarches pour expérimenter, affirmer sa présence et écouter les autres.

Concevoir des itinéraires d'apprentissage guidant les élèves de la petite section au CM2 dans une démarche dite « artistique » ou « de création »

COMMUNIQUER

L'enfant communique.
Dans les rôles de **danseur**, **chorégraphe**, il est à l'écoute de lui-même, de l'autre, lorsqu'il danse, compose et donne à voir.
Dans le rôle de **spectateur**, il exerce son regard à une approche sensible et éduquée de la danse des autres, à la lecture d'œuvres chorégraphiques et plus largement de l'art.
Il développe sa curiosité, confronte ses points de vue, s'approprie le réel d'une manière poétique et en construit une représentation symbolique communicable aux autres. Il s'initie à un domaine de la culture et enrichit sa vision du monde.

LA DANSE A L'ECOLE C'EST

Engager le corps dans un autre langage
S'approprier une démarche
Se constituer une première culture chorégraphique

Sommaire :

- Page 1 - Des repères pour un itinéraire d'apprentissage de la petite section au CM2.
- Page 2 - Des repères pour enseigner la danse à l'école.
- Page 3 - Présentation du dossier « la Danse en Jeu ». Lecture d'une fiche de jeu.
- Page 4 - Des itinéraires d'apprentissage comparés à partir d'un jeu.

LES DECLENCHEURS

NE PAS CONFONDRE

Le déclencheur ou inducteur : point de départ favorisant l'entrée dans l'activité,

AVEC

Le thème, l'histoire... l'intention qui fonde le projet.
Pour un même projet, plusieurs déclencheurs pourront être proposés à l'élève :
des objets, des documents écrits, des mondes sonores, le contact à un partenaire, des personnages, des images, des sentiments, des émotions...

L'IMPORTANCE DE LA CONTRAINTE

« Trop de liberté oppresse, ligote... l'esprit s'égare..., le corps reste dans sa coquille..., la règle sécurise..., appâte, délie. Rassuré, l'esprit s'échauffe, le corps s'anime et devient ingénieux. »

(M. Bertrand, M. Dumont, *dynamique de la création*, 1976)

Pour « faire comme un animal », situation qui génère des réponses narratives et stéréotypées. Proposons plutôt des situations qui invitent à chercher, répertorier et produire à partir de contraintes portant sur :

- ses actions : bondir, griffer, rouler, tomber...
- la qualité de ses appuis : avec ou sans bruit...
- sa vitesse, son énergie : lent, lié, rapide, bref...
- l'espace qu'il utilise : direction, trajet...

		Rôle de l'enseignant	Activités de l'élève	Quelques principes à retenir...
Un autre langage	Le corps en jeu	Crée les conditions pour que la pratique : <ul style="list-style-type: none"> • soit conséquente ; • sollicite un répertoire ; • moteur riche et varié ; • un temps d'écoute. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il s'exprime. • Il communique avec ses partenaires, les spectateurs. • Il construit des productions dansées. 	<ul style="list-style-type: none"> • Mettre en état de danse, éveiller les sens « l'écoute ». • Conduire vers une prise de conscience. • Penser le corps comme « matériau » de ce langage. • Faire vivre les 3 rôles : danseur, chorégraphe, spectateur.
Une démarche <small>Les différentes phases ne se succèdent pas de façon linéaire. Elles s'imbriqueront selon l'avancée des élèves et de leur projet. Une séance peut comporter plusieurs phases et une phase peut être traitée durant une ou plusieurs séances.</small>	Explorer	<ul style="list-style-type: none"> • Propose un déclencheur. • Définit le cadre, pose un problème à résoudre. 	Il improvise, exprime ses pensées corporellement, dans l'instant sur un sujet donné en respectant les règles du jeu.	Le déclencheur, l'inducteur doit : <ul style="list-style-type: none"> • avoir du sens pour l'élève danseur ; • favoriser l'engagement moteur. Les contraintes, les règles sont indispensables pour : <ul style="list-style-type: none"> • sécuriser et devenir un repère pour progresser ; • sortir des stéréotypes, exercer sa créativité.
	Enrichir Transformer	<u>Propose des variables pour :</u> <ul style="list-style-type: none"> • enrichir les réponses ; • faire naître la qualité. <u>Propose des procédés pour :</u> <ul style="list-style-type: none"> • transformer la structure d'une séquence dansée. 	Il enrichit, transforme ses réponses motrices ou la structure d'une séquence en se confrontant à de nouvelles règles.	Les variables sont à choisir en fonction des besoins : <ul style="list-style-type: none"> • verbaliser, écrire ce que l'on fait permet d'identifier les possibles non explorés ; • les réponses sont à identifier en termes d'actions réalisées, de parties du corps engagées, de trajets...
	Composer	<ul style="list-style-type: none"> • Répertoire avec la classe les jeux et phrases connues. • Propose un sujet : <ul style="list-style-type: none"> - assembler 2 actions ; - organiser 4 ou 5 gestes... • Donne les critères de réussite. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il choisit, assemble, ordonne et construit un objet chorégraphique. • Affine ses choix esthétiques. Cherche à affirmer son style, à être original, singulier. 	La composition prend tout son sens si l'élève a : <ul style="list-style-type: none"> • exploré, transformé, mémorisé des règles, des actions des « matières » (gestes, phrases...) à assembler ; • expérimenté des musiques riches et variées ; • des outils : affiches, traces de l'exploration... • s'est initié en tant que spectateur à la lecture de productions d'élèves, d'oeuvres chorégraphiques.
Une première culture	Relation aux œuvres	<ul style="list-style-type: none"> • Propose des photos, des vidéos, un spectacle.... • Initie la confrontation de la pratique des élèves à des référents culturels. • Propose des espaces pour restituer le travail et voir des productions d'élèves. 	<ul style="list-style-type: none"> • Il découvre des œuvres passées et contemporaines. • Il découvre la production d'élèves, de classe. • Il compare, oppose, prend des repères pour se constituer une culture artistique. 	La finalisation moment d'émotions et d'apprentissages : <ul style="list-style-type: none"> • elle clôt le projet mais ne doit pas être l'unique but ; • elle pourra être « spectacle ou restitution du travail » selon le temps consacré au projet ; • elle placera les élèves dans de bonnes conditions d'espace et d'écoute ; • elle pourra avoir lieu à l'interne du groupe, devant une autre classe, des parents...

LA MUSIQUE

La danse entretient un rapport étroit à la musique
Mais danser en musique
ce n'est pas uniquement traduire simultanément sa pulsation, ses accents ou sa vitesse.

Car

Il y a d'autres possibles : danser avec, contre, dialoguer...

D'autre part

Ouvrir le champ des possibles, c'est aussi exploiter d'autres mondes sonores : textes, onomatopées, cris, bruits...

ET LE SILENCE

Il permet à l'élève d'exprimer sa propre musicalité.

DES VARIABLES

La danse entretient des relations historiques et privilégiées à la musique : à la variable « temps »
MAIS pas exclusives.

La danse permet aux élèves d'explorer des relations avec

LES PARAMETRES DU MOUVEMENT

Corps - Espace - Temps - Energie

LES INTER - RELATIONS DU OU DES DANSEUR(S)

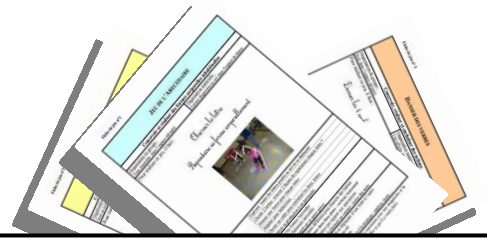
Dans l'espace, le temps, avec les partenaires, les objets.

DES PROCÉDES EN RELATION AUX OEUVRES :

Répétition - Accumulation - Contraste - Continuité ...

"La danse en jeu"

un dossier - un dispositif



Mettre le corps en « jeux » et en « je » dans un processus de création, en relation aux oeuvres.
 Valoriser la mémoire des actes par l'utilisation du langage et de l'écriture :
DANSER, VERBALISER, REPRESENTER, SYMBOLISER.

Le dossier se compose d'outils pour :

- concevoir, organiser et évaluer des apprentissages ;
- danser, faire danser, composer ;
- mettre en lien les activités dansées avec la maîtrise de la langue et les arts visuels.

28 fiches de jeux

Fiche de jeu n°10

L'ABECEDAIRE


Concevoir et réaliser des formes corporelles inhabituelles

Organisation du groupe Tous ensemble dans l'espace délimité	Organisation matérielle Lettres dispersées au sol dans l'espace de danse
----------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------------------------------

Pour réaliser ce jeu, il faut :

Observer la lettre

Reproduire sa forme avec le corps



LES ETAPES	Explorer toutes les lettres posées au sol en se déplaçant. Choisir 2 lettres : trouver 2 façons de représenter chaque lettre !. Retenir une forme pour chaque lettre. Répéter pour mémoriser. Choisir un ordre pour enchaîner les deux lettres. Montrer sa production à un partenaire.
POUR AMELIORER	- Tenir les formes 5 secondes. - Être parfaitement immobile. - Fixer le regard sur un point précis.
POUR ENRICHIR	- Utiliser des appuis différents pour chacune des formes. - Produire les formes dans deux plans : vertical, horizontal. - Choisir une orientation par rapport aux spectateurs. - Produire des formes à plusieurs en contact.
POUR COMPOSER	- Enchaîner les 2 formes en se déplaçant d'une lettre à l'autre. - Idem sans les lettres posées au sol. - Reproduire la phrase en boucle. - Danser la phrase dans une relation à la musique : repères, durée...

Le nom du jeu

Matériel nécessaire
Organisation du groupe

1 déclencheur
↓
La consigne initiale

Propositions de variables pour faire naître la qualité

Contenu et démarche de la 1^{ère} séance

Propositions de variables pour enrichir les réponses motrices

Propositions pour organiser, composer une phrase dansée

POUR EN SAVOIR PLUS

<http://www.usep91.org/> suivre rencontre - calendrier général - projet la danse en Jeu ou téléchargement
Le dossier pédagogique et le dispositif de rencontre « la Danse en Jeu »
<http://www.numeridanse.tv>, La vidéothèque de danse en ligne accessible à tous.

ITINERAIRES D'APPRENTISSAGE COMPARES A PARTIR D'UN JEU

	École maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
Déclencheur :	Le papier de soie FICHE DE JEU « Papier Vole »		
Objectifs visés Dans le rôle de danseur	<ul style="list-style-type: none"> Mobiliser les bras et le buste. Agir dans des espaces variés : haut/bas, droite/gauche ; avant/arrière. Percevoir des énergies en contrastes. 	<ul style="list-style-type: none"> Enrichir les actions des bras et du buste. Utiliser des espaces variés. Varié ses énergies. 	<ul style="list-style-type: none"> Enrichir et préciser l'amplitude, les actions des bras et du buste. Nuancer sa danse en jouant sur les énergies.
Dans le rôle chorégraphe	Réaliser 2 ou 3 actions simples par mémorisation des élans, vitesses, directions... et par l'appropriation des règles, des contraintes.	Seul, réaliser une phrase dansée à partir de 3 à 5 éléments choisis, liés et organisés dans un espace, une durée, avec un début et une fin.	Par 3, construire et réaliser une phrase dansée d'au moins 5 éléments, combinés, liés, dans des directions, durées, rythmes, énergies choisis.
Dans le rôle de spectateur	Être attentif, prendre des indices pour formuler son point de vue sensible sur les productions de la classe et sur des œuvres différentes.	Identifier un ou plusieurs éléments des productions de la classe et d'œuvres chorégraphiques, argumenter son point de vue.	Identifier par argumentations, comparaisons, analogies, les éléments des productions de la classe et d'œuvres chorégraphiques et les effets produits.

Explorer	Placer le papier sur une main sans l'attraper, ni le pincer. Faire voler le papier sans le faire tomber.		
Transformer	Quelques propositions ...		
Les actions dans l'espace	<ul style="list-style-type: none"> Manipuler le papier avec une main, puis l'autre. Identifier où vole le papier. Explorer par jeu de contraires, les espaces non utilisés : très haut vers le ciel / au ras du sol ; à côté de soi / de l'autre côté; devant soi / derrière soi. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier où vole le papier pour explorer les espaces peu ou pas utilisés. Manipuler le papier en étant au sol. Passer de debout au sol et du sol à debout. 	<ul style="list-style-type: none"> Identifier où vole le papier pour explorer les espaces peu utilisés et/ou agrandir les espaces utilisés. Différencier une manipulation près / loin de soi (vers l'amplitude). Manipuler en jouant sur les directions, orientations, niveaux.
L'énergie des actions	Sans musique, écouter la musique du papier qui vole. Le faire voler avec « plus de bruit ». Le faire voler « sans aucun bruit ». Alterner avec /sans bruit selon un signal donné par l'enseignante ou un élève.	Faire voler le papier en alternant avec ou sans bruit dans une durée donnée.	Nuancer la danse en utilisant les deux énergies vécues avec le papier. Identifier et accentuer les temps forts et les temps faibles dans les actions trouvées dans la manipulation du papier.
Composer	Quelques propositions ...		
	Dans une durée définie et un espace choisi : réinvestir les actions trouvées dans l'exploration, en étant figé avant le début et en marquant par un arrêt prolongé la fin de la séquence. Alterner avec ou sans bruit en relation à un partenaire chef d'orchestre.	Dans une durée et un espace choisi : danser <u>sans le papier</u> (par mémorisation des sensations vécues dans les situations de manipulation). Choisir 3 ou 4 mouvements et les organiser en variant les espaces, l'énergie et en marquant le début et la fin de la séquence.	Par 3, sans le papier de soie : combiner et lier 5 ou 6 mouvements vécus avec le papier (chaque danseur du groupe apporte 2 mouvements) dans des directions, orientations, niveaux et énergies choisis, pour réaliser et construire une phrase avec un début et une fin.

Le silence ou des supports sonores peu prégnants seront utilisés pour favoriser l'écoute de l'objet.
Chaque séance se poursuivra en classe :

- Pour verbaliser les actes, les procédures, les sensations ...
- pour garder des traces, représenter le vécu par l'écriture, un moyen artistique ou autre procédé.

DES PROPOSITIONS POUR EVALUER

Habilités, attitudes, connaissances	Ecole maternelle	Cycle des apprentissages fondamentaux	Cycle des approfondissements
Comprendre et respecter la règle. « Faire voler le papier »	Placer le papier sur une main autour de soi sans l'attraper, sans le pincer, sans le faire tomber.	VERS →	Danser sans le papier, avec la mémoire des sensations vécues. « Faire voler le papier invisible ».
Comprendre et s'appropriier les critères de qualités, les contraintes définis.	<ul style="list-style-type: none"> Faire voler le papier en réinvestissant au moins 2 espaces inhabituels, vécus (au plus haut/au plus bas ; derrière soi ; à côté de soi). Ne pas parler pour écouter la musique du papier. Maîtriser ses émotions. 	<ul style="list-style-type: none"> Utiliser différents : niveaux, appuis. Utiliser différents espaces et trajets. Rendre lisible les énergies. Rester concentré, maîtriser ses émotions. Engager le regard, comme si on avait toujours le papier sur la main. 	<ul style="list-style-type: none"> Connaître son rôle, « sa danse » Créer de la continuité entre les gestes. Rester concentré, maîtriser ses émotions. Supprimer les gestes ou regards parasites. Être précis, rendre lisible ces actions.
Respecter le contrat, les critères de composition.	<ul style="list-style-type: none"> Position figée avant de commencer. Position figée à la fin, maintenue 5s. Rester dans l'espace choisi. 	<ul style="list-style-type: none"> Position figée avant de commencer. Position figée à la fin, maintenue 5s. Varié l'énergie au moins une fois. Produire la séquence deux fois à l'identique. 	<ul style="list-style-type: none"> Position figée avant de commencer. Position figée à la fin, maintenue 5s. Réaliser au moins 5 mouvements. Utiliser au moins 2 directions, 2 niveaux 2 orientations, 2 énergies différentes. Produire la séquence deux fois à l'identique.