



les fiches de jeux



MOBILE ET IMMOBILE

Concevoir et réaliser des arrêts équilibrés

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité.

Organisation matérielle

3 musiques différentes ponctuées par des silences.

Pour réaliser ce jeu:

Danser quand on entend la musique.

Etre immobile dès qu'on ne l'entend plus,

« comme figé par le gel, transformé en statue de pierre »

LES ETAPES	Explorer la musique en respectant la règle du jeu.
	<i>Conduire les élèves à s'interroger :</i> <ul style="list-style-type: none"> - <i>Qu'est-ce que danser ? Lister les actions produites pour passer du bouger, courir à la danse.</i> - <i>Comment être parfaitement immobile ? lister les critères retenus : la tête, les yeux...rien ne bouge.</i>
	Varier les positions lors de l'arrêt, librement ou par jeu de contraintes : <ul style="list-style-type: none"> - sur les appuis : 1 pied ; 1 pied et 1 main ; les épaules ; le dos... Tout sauf les pieds ; pas plus de 3 appuis... - sur la forme : la plus grande, la plus petite, la plus biscornue, la plus ronde... - sur les sentiments : la plus triste, la plus rigolote, la plus étrange...
	Improviser sur la musique en respectant les règles du jeu et les critères retenus. Montrer son improvisation à ses camarades.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Être parfaitement immobile, fixer le regard et ne pas parler. - <i>Verbaliser à partir des photos des postures.</i> - Être spectateur d'un autre groupe pour : → Observer les idées des partenaires et s'en inspirer. → Observer si la règle est respectée.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Vivre le jeu sur d'autres musiques : phase de danse et/ou phase d'arrêt plus ou moins longue. - Vivre le jeu sans musique. (CF. fiche rituel C « à l'unisson ») - Jouer à « Jacques a dit de faire la statue la plus... », sans musique, avec la voix de l'enseignante, pour faire découvrir d'autres parties du corps sur lesquelles on peut rester immobile. - Jouer à « 1,2,3...soleil » avec les mêmes exigences d'immobilité.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> → En improvisant : les élèves réalisent 3 statues sur une musique comprenant 3 phrases, 3 silences ou sans musique, à l'écoute du groupe. → Idem mais dans un espace défini : exemple, en traversant la salle. → En structurant la danse : les élèves choisissent et mémorisent les postures et leur ordre (pour les plus grands). → Par 2 en alternance : un danseur est immobile quand l'autre danse et inversement.

PLUS VITE QUE LA MUSIQUE

Concevoir et réaliser des actions dans une relation à un support sonore

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle :

1 musique rapide, porteuse d'énergie (percussions)

Pour réaliser ce jeu :

*Danser plus vite que la musique
Mais ne pas se déplacer en courant*

LES ETAPES

Explorer la musique en respectant la règle du jeu

Enoncer les parties du corps utilisées : les plus faciles, les plus difficiles...

Explorer chaque partie du corps séparément avec la même règle du jeu

Choisir individuellement ou collectivement, les parties du corps facilitant le respect de la règle du jeu.

Improviser en utilisant les parties du corps choisies dans le respect des règles.

POUR AMELIORER

- Se regarder par 2 ou en 2 groupes pour :
- Observer les idées des partenaires et s'en inspirer
- Observer si la règle est respectée

POUR ENRICHIR

- Garder l'énergie de la musique : dans le silence, sur une musique douce
- Choisir 3 parties du corps (avec ou sans signal pour changer de parties)
- Par 2, le spectateur identifie chaque partie du corps qui danse.

POUR COMPOSER

- Choisir un geste pour chaque partie du corps engagée.
- Choisir le nombre de répétitions de chaque geste produit avec chacune des parties du corps.
- Mémoriser la phrase des 3 gestes/3 parties du corps et le nombre de répétitions pour chaque geste.

- Découper l'espace scénique en autant de parties que de parties du corps choisies par les élèves

Les mains	-	Les pieds
-	La tête	-

- Chaque espace est identifié comme un monde particulier. (celui des mains qui dansent plus vite que la musique etc...) Danser ses choix :
 - En improvisant : Les élèves se répartissent dans l'espace correspondant à la partie du corps qu'ils souhaitent faire danser. Ils changent d'espace et de partie du corps au signal de l'enseignant, d'un camarade ou de la musique.
 - En structurant leur danse : ils organisent leur phrase dans les espaces appropriés.

PLUS LENTEMENT QUE LA MUSIQUE

Concevoir et réaliser des actions dans une relation à un support sonore

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

1 musique lente, sans pulsation, sans accent

Pour réaliser ce jeu :

Danser le plus lentement possible

Comme dans un rêve, sur des nuages . . .

Sans accélération et sans arrêt.

LES ETAPES	Explorer à partir de la règle du jeu.
	Énoncer les parties du corps utilisées et les actions produites : les plus faciles ou difficiles pour garder la lenteur sans s'arrêter, accélérer ou ralentir...
	Explorer la lenteur dans les actions trouvées : grandir, descendre, dessiner...
	Choisir individuellement ou collectivement une ou plusieurs actions.
	Improviser dans le respect des nouvelles règles (des actions communes...)
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Se regarder par 2 ou en 2 groupes pour : <ul style="list-style-type: none"> → Observer les idées des partenaires et s'en inspirer. → Observer si la règle est respectée. - Conserver la vitesse lente et uniforme tout le temps.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Garder l'énergie de la musique : dans le silence, sur une musique rapide. - Danser avec un objet léger (papier de soie, plume...) posé sur une partie du corps, sans le laisser tomber.(c.f. fiche de jeu « se déplacer avec le papier de soie »)
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir 3 actions. - Choisir l'ordre des 3 actions, établir son scénario de danse. - Mémoriser la phrase composée des 3 actions. - Réaliser la phrase dans un temps donné : au moins
	Regrouper les élèves par action choisie (se grandir jusqu'au ciel / descendre au sol / pousser les nuages / s'envoler...) Chaque groupe danse son action une ou plusieurs fois dans un espace défini. → Idem ci-dessus, au signal changer d'espace (lentement ou rapidement) et d'action.
	<ul style="list-style-type: none"> - À 2 ou à plusieurs, danser la phrase mémorisée à l'unisson . - À 2 ou à plusieurs, danser la phrase mémorisée dans une même direction ou très proche les uns des autres ou sur une ligne...

EN AVANT LA MUSIQUE

Concevoir et réaliser des actions en relation à un support sonore

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Montage musical réalisé en alternant les deux musiques utilisées dans les jeux n°2 et n°3

Pour réaliser ce jeu, il faut avoir exploré les jeux « plus vite que la musique » et « plus lentement que la musique ».

*Adapter sa danse à chaque musique
et à leurs règles respectives*

Extrait rapide :

Plus vite que la musique avec les actions ou parties du corps retenues par la classe

Extrait lent :

Le plus lentement possible avec les actions ou parties du corps retenues par la classe

LES ETAPES	Explorer le montage musical en respectant les règles du jeu
	<i>Mettre en mots les sensations perçues dans les 3 passages : vite, lent, passage de l'un à l'autre (sentir et différencier les rythmes cardiaques, respiratoires, ce que l'on préfère, les difficultés...)</i>
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Se regarder par 2 ou en 2 groupes pour : → Observer si l'élève coordonne le changement de règles avec le changement de musique. → Observer comment les partenaires s'y prennent pour réussir le jeu - Revenir aux règles du jeu fixées et aux jeux n°2 et n°3 - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Sans musique, prendre l'information sur : → Le signal de l'enseignante pour changer de jeu mais danser en gardant les énergies appropriées à chaque jeu → Un partenaire meneur, chef d'orchestre pour le groupe et faire comme lui - Par 2, l'un des deux tient le rôle de chef d'orchestre : → Danser la même énergie, la même règle du jeu → Danser l'énergie contraire, l'autre règle du jeu → En dialogue, chacun danse alternativement avec le jeu de son choix.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2, en s'inspirant des situations vécues, créer une phrase en utilisant les 2 jeux, avec un début et une fin. - Mémoriser la phrase - Reproduire plusieurs fois la phrase à l'identique (même geste, même durée, même espace) - Danser la phrase sur une musique tirée au sort sans la modifier (durée, énergie) - ...

PRENDRE LE TEMPS

Concevoir et réaliser des actions en maîtrisant son énergie, sa vitesse

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

1 musique ne permettant aucune prise de repère.

Pour réaliser ce jeu :

Allongé au sol, se relever pour retrouver la position debout

et/ou

Descendre au sol pour s'allonger. Mais . . .

Commencer le mouvement en même temps que la musique

Trouver la vitesse adaptée pour arriver (debout ou au sol à la fin de la musique)

Sans connaître la musique, seulement sa durée

et...

Ne pas s'arrêter, ne pas ralentir, ne pas accélérer en chemin

Produire seulement les gestes utiles pour atteindre la position (pas de bavardage gestuel)

LES ETAPES	Réaliser une première fois le jeu : allongé au sol, mettre 2 minutes retrouver la position debout en respectant les règles.
	Si l'on arrive avant la fin, on attend que tout le monde ait terminé.
	<i>Chaque danseur effectue le bilan : arrivé en avance, arrivé en retard,, a accéléré, a ralenti...</i>
	Refaire l'expérience pour réguler sa danse.
	Énoncer les chemins, les appuis utilisés : les plus faciles, les plus difficiles...
	Explorer différents chemins sans la contrainte de durée
	Choisir individuellement le chemin facilitant le respect de la règle du jeu.
	Reproduire l'expérience devant les autres. Donner ses sensations en tant que danseurs et spectateurs.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Préciser le transfert du poids, d'un appui à un autre pour garder la continuité. - Fermer les yeux pendant la danse. - Sans musique, danser sans faire de bruit.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Engager l'action par une partie du corps moteur du mouvement - Varier les parties du corps moteur du mouvement. - Enchaîner se relever et descendre au sol. - Faire l'expérience sur des durées différentes : 1mn, 30s... En conservant la qualité du mouvement.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2 ou plus, le danseur se relève pendant que l'autre descend au sol. - Utiliser cette qualité de mouvement dans la réalisation d'autres actions - Reproduire le jeu sur des musiques variées en gardant les contraintes et la qualité du mouvement.

CHRONOPHOTOGRAPHIE

Concevoir et réaliser des actions en maîtrisant son énergie, sa vitesse

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

1 Tambourin

Pour réaliser ce jeu :

Danser 1 verbe, exemple : descendre au sol ou se relever

Découper l'action en une série de postures

Comme si l'on avait pris une série de photos

LES ETAPES	Explorer le verbe : se relever du sol. Trouver plusieurs façons de le réaliser.
	Réaliser l'action dans la continuité (c.f jeu « prendre son temps ») en 30''.
	Proposer 8 photos à réaliser durant le trajet, marquées par 8 coups de tambourin, forts, explosifs, se succédant lentement et régulièrement. La 8 ^{ème} photo étant la position debout, neutre : pieds parallèles, regard devant, bras le long du corps.
	Chercher et répéter la réalisation du verbe pour réussir à faire les 8 photos ou postures
	Montrer la danse à ses camarades.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Être parfaitement immobile, fixer le regard, pendant les photos. - S'organiser pour passer rapidement d'une photo à une autre. - Être très attentif aux sons du tambourin pour réagir au signal
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Varier le nombre de photos à réaliser, de coups de tambourins : 6, 4, 2 (Ainsi le chemin à réaliser entre les photos sera plus grand et demandera plus d'intensité, plus de vitesse) 10, 12, 14 (Ainsi le chemin à réaliser entre les photos sera plus court et demandera plus de précision et de maîtrise) - Idem sans tambourin, chacun structure sa danse avec sa respiration : Déplacement rapide sur l'inspiration courte, intense et l'arrêt photo sur expiration plus longue. - Idem sur une musique en utilisant ses pulsations et en attribuant un nombre de pulsations à chaque phase : 8/8 ; 4/4 ; 2/2 ou 6/2 ; 2/6 ; 12/4 ; 4/12...
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - En improvisation, danser le jeu en utilisant d'autres actions. - Réaliser le jeu en groupe en respectant les règles retenues, dans un espace choisi : ligne, quinconce, carré... près ou loin des partenaires... - Choisir et mémoriser le chemin avec au moins 4 photos. - En 2 groupes, un groupe après l'autre, l'arrêt du premier groupe déclenche le début du deuxième groupe. - Idem mais le 2^{ème} groupe danse en continue avec une gestuelle liée.

TROIS INSTRUMENTS

Concevoir et réaliser des actions en relation à un support sonore

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Une cymbale + baguette ; un tambourin + baguette ; un tambourin à cymbalettes.

Pour réaliser ce jeu :

Écouter le son de l'instrument

Traduire le son corporellement

LES ETAPES	En cercle, dos au centre du cercle. Écouter le son de l'instrument et le reproduire avec la voix dès qu'on ne l'entend plus.
	Écouter le son et le reproduire par une action dès qu'on ne l'entend plus.
	Explorer plusieurs fois la situation en variant les réponses.
	Danser le son avec ou sans accompagnement de la voix.
	<i>Verbaliser :</i> - Ses qualités : bref, court, long, intensif, étiré... - Les actions qu'il induit : exploser, sauter, frapper, secouer...
	Reproduire la démarche avec les autres instruments.
	Danser le jeu devant des camarades.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Attendre réellement de ne plus rien entendre pour danser. - Écouter dans une position neutre, immobile. - Comme le son, préciser la fin de l'action par une position immobile. - Ne pas parler ou parasiter par d'autres sons.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Se déplacer dans l'espace et réagir corporellement à l'un des trois sons proposés par l'enseignante ou un camarade. - Enchaîner les sons successivement, selon l'ordre proposé par un orchestre de 3 camarades (les musiciens doivent s'écouter ou se mettre d'accord pour ne proposer qu'un son à la fois et faire se succéder les sons de manière irrégulière, pas trop rapidement)
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Seul → Choisir une réponse pour chacun des sons → Organiser les trois sons dans un ordre : ABC ou BCA ou CAB pour créer une phrase avec un début et une fin. Mémoriser, répéter, montrer à un partenaire. - En groupe : Réunir les élèves ayant choisi le même ordre dans des espaces différents. Les groupes peuvent danser tous ensemble ou l'un après l'autre, en cascade. - En duo, un dialogue ou question-réponse Le danseur n°1 propose la gestuelle d'un son. L'arrêt du premier danseur, est le signal de départ pour le partenaire et ainsi de suite. Le danseur n°2 peut répondre par une gestuelle évoquant le même son ou un son différent.

DU SOL AU PLAFOND

Concevoir et réaliser des actions à des niveaux différents

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

1 montage musical alternant 2 musiques très différentes

Pour réaliser ce jeu:

Se déplacer debout très haut vers le plafond sur la musique n°1

Se déplacer très bas dans le sol sur la musique n°2

Changer de déplacement quand la musique change

LES ETAPES	Explorer chaque musique en respectant la règle du jeu.
	<i>Énoncer et lister les actions effectuées pour chaque partie du jeu : vers le plafond ; au sol</i>
	Explorer les actions listées pour chaque partie du jeu.
	Improviser en utilisant les actions listées dans le respect des règles.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Se regarder par 2 ou en 2 groupes pour : → Observer les idées des partenaires, s'en inspirer, enrichir les listes. → Choisir une seule action pour chaque partie et la répéter, la préciser. → Observer si la règle est respectée .
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Par 2, suivre et imiter un partenaire pour s'imprégner de sa gestuelle. - Par 2, le spectateur identifie chaque action réalisée pour rendre compte de la lisibilité des actions. - Danser le jeu dans le silence, pour identifier les bruits que l'on produit en dansant, en passant de debout au sol...
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir une, deux, trois...actions, pour chaque partie les ordonner. - Mémoriser chaque phrase : phrase vers le plafond, phrase dans le sol. - Danser les deux phrases en boucle (au moins deux fois) - Danser la nouvelle phrase mémorisée sur un autre support sonore (sans repère) <hr/> <ul style="list-style-type: none"> - Improviser mais, un groupe danse debout lorsque l'autre danse au sol. - Improviser, par 2, l'un est chef d'orchestre : quand le chef d'orchestre danse debout, son partenaire danse au sol et inversement. - Choisir un trajet, décider du point de départ et d'arrivée. - Choisir un trajet commun à un groupe de danseur. Décider d'un point de départ et d'arrivée commun au groupe. Réguler sa vitesse pour danser tous ensemble en même temps, même si toutes les phrases sont différentes. Par 2, adapter la vitesse de sa danse pour danser ensemble debout, au sol ou l'inverse quand l'un est au sol, l'autre danse debout.

Haute voltige

Réaliser des actions dans un espace matérialisé

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Une pelote de laine attachée, enroulée à des points fixes (table, chaise, tuyauterie...) pour réaliser un ou plusieurs couloirs encombrés de faisceaux. Départ et arrivée indiqués

Pour réaliser ce jeu, il faut :

*Traverser le couloir
sans toucher aucun faisceau de laine*

LES ETAPES	Explorer l'espace matérialisé
	Réaliser le parcours plusieurs fois
	Par 2 observer son partenaire
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Diminuer le nombre de contact avec les faisceaux - Guider son partenaire en lui proposant des chemins : au-dessus, en dessous, à côté, derrière... - Suivre un partenaire et emprunter le même chemin. Changer de rôle.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Lister et afficher les connecteurs d'espace utilisés - Donner un temps limité. (un extrait de musique) - Lister les actions réalisées : enjamber, ramper, glisser... - Immédiatement après la traversée, reproduire le chemin dans un couloir vide avec des faisceaux imaginaires. - Danser le chemin sans s'arrêter, dans la continuité, toujours à la même vitesse (CF : jeu « prendre son temps ») - Danser le chemin à 2 vitesses différentes (cf. : jeux « plus vite ou plus lentement que la musique »).
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Créer une phrase (dans un couloir vide), en assemblant les actions qui ont plu. - Danser cette phrase plusieurs fois à l'identique avec un début et une fin. - Placer son parcours dans l'espace de danse. - Danser à plusieurs dans l'espace de danse, gérer les rencontres inattendues... (Le partenaire peut devenir un obstacle à franchir sans le toucher)

¹ - Le même jeu peut être réalisé en encombrant l'espace de différents objets : taille, volume... le couloir doit être suffisamment étroit pour poser un problème à l'élève.

Les règles du jeu pourront aussi porter sur la qualité du contact avec l'objet (frôler, caresser, frotter, frapper, s'appuyer...)

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 :

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 ¹ .
	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	<ul style="list-style-type: none"> - Tenir les formes 5secondes. - Être parfaitement immobile. - Fixer le regard sur un point précis.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - 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	<ul style="list-style-type: none"> - 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...

¹ Il n'est pas nécessaire que l'on reconnaisse la lettre. L'élève la représente avec son imaginaire et la danse le conduit à transformer le réel. Par contre, il doit pouvoir dire ce qu'il a voulu faire.

DESSINER DES LETTRES

Concevoir et réaliser des tracés corporels dans son espace proche

Organisation du groupe

Tous ensemble, dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Lettres dispersées au sol autour de l'espace de danse

Pour réaliser ce jeu, il faut :

Observer la lettre

Écrire la lettre avec le corps

LES ETAPES	Choisir une ou deux lettres : explorer l'écriture des lettres avec le corps. ¹
	<i>Nommer les différents espaces où l'on a dessiné : devant soi, au sol, au plafond... et identifier les espaces non utilisés.</i>
	Explorer les espaces peu ou pas utilisés.
	<i>Nommer les parties du corps qui ont dessiné : mains, pieds...</i>
	Explorer d'autres parties du corps peu ou pas utilisées.
	<i>Identifier les dimensions (grand, petit), les vitesses utilisées par le groupe.</i>
	Explorer les différentes réponses trouvées par le groupe.
	Réécrire la ou les deux lettres en tenant compte des espaces, parties du corps, dimensions, vitesses identifiés.
Répéter pour fixer les réponses et mémoriser	
Montrer sa production au groupe (collectif en cercle) ou à un partenaire	
POUR AMELIORER	- Engager le regard dans l'écriture des lettres.
	- Préciser le trajet en marquant le début et la fin.
	- Reproduire plusieurs fois chaque lettre à l'identique.
POUR ENRICHIR	- Écrire les lettres en utilisant 2 plans : horizontal, vertical.
	- Écrire les lettres avec au moins 3 parties du corps différentes.
	- Écrire les lettres en utilisant au moins 3 espaces identifiés : au-dessus, en dessous, devant, derrière, à côté.....
	- Préciser l'amplitude par jeu de contraste: grand / petit, loin/ près de soi...
POUR COMPOSER	- Enchaîner 2 tracés et stabiliser les réponses
	- Danser la phrase dans une relation à la musique : durée, intensité...

DANSER DES VERBES

Concevoir, réaliser et enchaîner des actions

Organisation du groupe

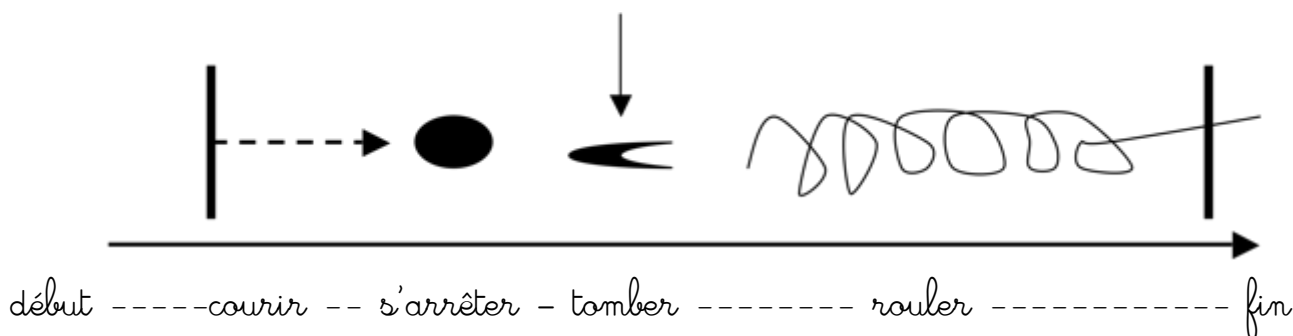
Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Une affiche répertoriant les verbes choisis

Pour réaliser ce jeu, il faut :

Danser les 4 verbes : courir, s'arrêter, tomber, rouler



LES ETAPES	Explorer les 4 verbes séparément.
	Enchaîner les 4 actions, en changeant d'action au signal.
	Mémoriser l'ordre des 4 actions.
	Réaliser la phrase dansée dans un espace défini, délimité, orienté.
	Répéter pour mémoriser
	Montrer son chemin à un partenaire. <i>Sur une feuille, avec un espace scénique représenté (rectangle), dessiner le chemin du partenaire.</i>
POUR AMELIORER	- Un début et une fin précis et identifiable.
	- Prendre des repères visuels pour s'orienter avec précision.
	- Être parfaitement immobile dans l'arrêt (5s).
	- Enchaîner les actions avec précision : nombre de pas, placement du regard...
	- Enchaîner les actions sans gestes parasites. - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	- Danser par 2, 3, 4, réaliser des mouvements différents mais à l'unisson, à l'écoute du ou des partenaires.
	- Danser le jeu en relation à la musique : dans une durée imposée.
	- Danser sur d'autres musiques : modifier la durée, l'énergie.
	- Choisir une autre forme pour le trajet : courbe, zig-zag....
POUR COMPOSER	- Choisir parmi les chemins explorés, ceux qui nous ont plu.
	- Choisir sa place dans l'espace scénique : avant-scène, diagonale....
	- Danser avec les autres : à l'unisson, en cascade....

JEU DES CHEMINS

Concevoir et réaliser un déplacement orienté

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Des lettres disposées autour de l'espace de danse

Pour réaliser ce jeu :

Choisir et observer une lettre

Reproduire le tracé de la lettre sur le sol en se déplaçant

« comme si l'on avait de la peinture sous les pieds »

LES ETAPES	Explorer le chemin plusieurs fois, en partant toujours du même endroit.
	Décider et préciser le point de départ et le point d'arrivée du chemin.
	Prendre des repères par rapport à l'espace de danse pour stabiliser la réponse.
	Répéter pour mémoriser.
	Montrer sa production deux fois, à l'identique : même espace, même orientation, même durée.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Augmenter et/ou rétrécir la dimension du chemin : le plus grand, le plus petit. - Engager le regard dans le déplacement. - Supprimer les gestes et regards parasites. - Imaginer la trace des pieds, laissée : avec de la peinture, dans du sable....
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Engager le déplacement avec une autre partie du corps : main, hanche.... - Identifier les réponses initiales : <i>marcher, glisser...</i> (Afficher les verbes) Explorer d'autres actions pour se déplacer (<i>lister et compléter l'affiche</i>) Exploiter les différentes actions trouvées - Varier les actions dans le déplacement : au moins 2 différentes - Varier les orientations du corps : « je me déplace sur le côté, en arrière... » - Varier les parties du corps pouvant laisser des traces au sol dans le déplacement : mains, dos, hanche, épaule...
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Créer un chemin avec au moins 2 actions différentes dans le déplacement. - Créer un chemin avec au moins deux orientations différentes du corps. - Créer un chemin en utilisant au moins deux parties du corps différentes laissant des traces au sol. - Danser à plusieurs le même chemin. - Danser le chemin dans une relation à la musique. - Danser le chemin dans une relation temporelle au partenaire : partir et/ou arriver en même temps, partir et arriver décalé dans le temps...

LE REGARD EST AILLEURS

Concevoir et réaliser des actions engageant le regard

Organisation du groupe

Tous ensemble

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Choisir des points précis de la salle :

lumière au plafond, marque au sol, affiche sur la porte,

Se déplacer dans la salle en regardant un point précis

Sans jamais le quitter.

LES ETAPES

Explorer ce jeu en s'adaptant aux lieux énoncés par l'enseignante.

Identifier l'espace de déplacement utilisé (toute la salle, une partie...)

Oser utiliser un espace de déplacement plus grand et le faire varier tout en respectant les règles du jeu.

Danser ce jeu devant les autres.

POUR AMELIORER

- Choisir un lieu commun au groupe et ne pas le quitter des yeux dans une durée définie.
- Sans déplacement passer le regard d'un lieu à l'autre avec précision.
- Reprendre le jeu en choisissant 3 lieux dans un ordre défini.
- Identifier les orientations, les directions du corps utilisées pour regarder chaque lieu.
- Envisager d'autres possibles et les expérimenter.

POUR ENRICHIR

- Danser sur une musique, définir des repères pour changer le regard.
- Travailler la qualité d'un déplacement marché (appuis, supprimer gestes parasites, bras lâchés le long du corps...)
- Enrichir les actions du déplacement en gardant la qualité du regard.
- On peut aussi envisager de placer le regard sur un partenaire, un objet...

POUR COMPOSER

- Par groupe choisir et ordonner 3 lieux, danser ensemble et groupé en changeant le regard sur les repères musicaux ou à l'écoute d'un partenaire.
- Chaque groupe décide d'un mode de déplacement (action, orientation, direction du corps) pour chaque lieu regardé.
- Mettre en relation les différents groupes pour identifier les rencontres, résoudre les problèmes d'espace.
- Le 4^{ème} lieu ou changement de regard et le mode de déplacement pourront être communs aux différents groupes.

DANSER COMME...

Concevoir et réaliser une action initié par un objet

Organisation du groupe

Tous ensemble dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Des objets (plume, papier, galet,...)

Pour réaliser ce jeu :

Observer la danse de l'objet qui tombe

Danser comme lui



LES ETAPES	1 ou 1/2 feuille de papier de soie, tenue très haute puis lâchée par l'enseignante. Sans musique, observer la danse du papier.					
	À la fin de la danse du papier, c'est-à-dire quand il est parfaitement immobile, reproduire la même danse.					
	<p><i>Réguler sa danse en verbalisant ce que l'on voit et ce que l'on entend.</i></p> <p><i>Les élèves pourront pendant et après les séances verbaliser le ou les paramètres suivants :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - un début, le moment où la feuille est lâchée. - une fin, le moment où elle s'immobilise complètement au sol. - une organisation dans l'espace : un trajet, une direction... - une organisation dans le temps : une durée, des variations de vitesse... - une énergie, le bruit qu'elle produit : légère, délicate, peu ou pas de bruit.. - une forme quand elle danse, une forme quand elle se pose... <p><i>L'enseignant les guidera pour aiguïser leur regard et emprunter à la feuille de papier des principes qu'ils s'approprieront pour créer leur propre danse :</i></p> <p>Un début et une fin ; des paramètres de temps, d'espace, d'énergie...l'écoute.</p>					
	Explorer la situation, une ou 1/2 feuille par élèves.					
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Centrer le regard sur un élément à la fois : le trajet, la forme, le bruit... - Différer réellement l'action : ne danser que lorsque l'objet est immobile. - Être parfaitement immobile à la fin de la danse pendant 5 secondes. - Se regarder par 2 ou en 2 groupes pour : <ul style="list-style-type: none"> → Observer si l'on danse comme... 					
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Idem avec d'autres objets : plume, galet, balle de jonglage, ruban... - <i>En classe, Identifier et verbaliser les points communs, les différences</i> - Danser comme l'objet mais sans lui, avec le souvenir des sensations... - Sur une musique, reproduire la danse à l'identique 					
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Découper l'espace scénique en 4 parties, en associant un objet à chacune d'elle : <table border="1" style="margin: 10px auto; border-collapse: collapse;"> <tr> <td style="background-color: #e0f0ff; padding: 5px;">une plume</td> <td style="background-color: #ffffe0; padding: 5px;">Un ruban</td> </tr> <tr> <td style="background-color: #ffe0ff; padding: 5px;">Un papier de soie</td> <td style="background-color: #e0ffe0; padding: 5px;">Un galet</td> </tr> </table> <p style="text-align: center;"><i>Un ou plusieurs objets sont posés au sol dans chaque espace, les élèves peuvent danser avec ou sans manipulation de l'objet.</i></p> <p>→ En improvisant : Les élèves se répartissent dans les 4 espaces. Ils changent d'espace quand ils le souhaitent ou au signal de l'enseignant, d'un camarade ou d'une musique avec ou sans repères.</p> <p><i>Cette situation conduira à s'interroger sur la façon de se relever et de passer d'un espace à l'autre...</i></p> <p>Choisir un objet et danser : ensemble, groupe après groupe en cascade...</p>		une plume	Un ruban	Un papier de soie	Un galet
une plume	Un ruban					
Un papier de soie	Un galet					

Déplacer le papier de soie

Concevoir et réaliser des actions en relation à un objet

Organisation du groupe

Tous ensemble ou en vague dans un espace orienté

Organisation matérielle

Une feuille ou ½ feuille de papier par élève

Pour réaliser ce jeu :

Placer le papier de soie sur une partie du corps.

Sans tenir le papier.

Se déplacer sans faire tomber le papier.

QUELQUES SITUATIONS¹	Le papier sur la tête → conduit à un déplacement très lent
	Le papier sur le buste → conduit à un déplacement rapide initié par le sternum
	Le papier sur le dos → conduit à trouver le sens du déplacement
	Le papier poussé à une main, bras tendu devant soi → conduit à un déplacement dynamique initié par la main.
	Le papier sur une autre partie du corps (épaule, visage..) ou coincé entre 2 parties du corps (les genoux, le menton et le buste...) → conduit à se déplacer dans des postures inhabituelles.
LES ETAPES	Explorer une situation, pour résoudre le problème.
	Danser devant un groupe, observer les partenaires.
	Lister les solutions trouvées, faire émerger les principes d'exécution.
	Reprendre chaque solution proposée.
	Improviser à partir des situations vécues. Le papier ne doit pas tomber.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter pour s'entraîner. - Observer, conseiller les partenaires.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Changer le papier de place sur des repères musicaux. - Danser sans le papier avec la mémoire des sensations vécues dans chaque situation.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir un emplacement pour le papier. - Regrouper les élèves selon leur choix. - Donner un numéro à chaque groupe. - Chaque groupe choisit et dessine un trajet pour traverser l'espace scénique. - Danser en collectif dans l'ordre des numéros. - Prendre l'information sur une musique ou sur les partenaires, la contrainte peut être de ne jamais laisser l'espace scénique vide. - Reprendre l'organisation collective sans le papier

¹ –les situations peuvent être proposées avec d'autres types de papier, d'autres matières ou objets. Chaque changement d'objet modifiera le problème à résoudre, la motricité et les compétences visées.

Papier vole

Concevoir et réaliser des actions en relation à un objet

Organisation du groupe

Tous ensemble dans un espace délimité

Organisation matérielle

Une feuille ou 1/2 feuille de papier par élève

Pour réaliser ce jeu :

Placer le papier sur une main sans l'attraper, le pincer.

Faire voler le papier sans le faire tomber.

QUELQUES SITUATIONS¹	Avec une main, puis l'autre sur place.
	En se positionnant au sol → vivre des niveaux différents, organiser ses appuis.
	En passant de debout au sol et inversement.
	Avec une main, puis l'autre en déplacement (espace balisé).
	Le papier fait beaucoup de bruit, aucun bruit → vivre des énergies différentes.
	Alterner sans bruit / beaucoup de bruit → écouter sa danse, écouter la danse de l'objet.
LES ETAPES	Explorer une situation dans un temps limité, en respectant les règles du jeu.
	Danser devant un groupe, observer les partenaires, s'inspirer de leurs idées.
	Reprendre la situation.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Répéter pour s'entraîner. - Observer pour s'enrichir
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> • Lister les lieux où le papier a dansé : <ul style="list-style-type: none"> - autour du corps : devant les yeux, à côté, très haut vers le plafond,... - dans l'espace, petit ou grand déplacement, changement de lieu... ▪ Identifier les lieux non utilisés. ▪ Reprendre toutes les possibilités séparément : très haut/très bas ; un côté/l'autre... <p><i>Sur une représentation graphique ou photo d'un danseur, dessiner autour de lui le trajet de la danse du papier d'un partenaire.</i></p> <ul style="list-style-type: none"> ▪ Danser sans le papier avec la mémoire des sensations vécues dans chaque situation.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Découper l'espace en 4 pays. - Attribuer un nom à chacun correspondant à un jeu : vole au sol, vole debout, se déplace, vole sans bruit... - Répartir les élèves dans chaque pays ou changer de pays au signal... - Reproduire la situation sans le papier avec la mémoire des sensations vécues

¹ Les situations peuvent être proposées avec d'autres types de papier, d'autres matières ou objets. Chaque changement d'objet modifiera le problème à résoudre, la motricité et les compétences visées.

Ballon vole

Concevoir et réaliser des actions initiées par un objet

Organisation du groupe

Tous ensemble dans un espace délimité

Organisation matérielle

Un ballon par élève ou un pour deux (gonflés à l'avance et stockés dans de grands sacs-poubelles).

Pour réaliser ce jeu :

*Faire voler le ballon sans l'attraper,
sans le tenir
et sans le faire tomber¹.*

LES ETAPES	Explorer la situation dans un temps limité, en respectant les règles du jeu.
	Improviser devant un groupe, observer les partenaires, s'inspirer de leurs idées.
	Reprendre la situation.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Immobiliser le ballon entre ses mains, figer la posture, commencer le jeu quand la musique commence. - A la fin de la musique, attraper le ballon pour s'immobiliser dans une posture. - Ne pas faire tomber le ballon pendant toute la séquence (environ 30s de musique)
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des actions quand le ballon vole : s'asseoir, tourner, sauter... - Lister les actions produites, envisager d'autres possibilités, des défis. - Faire voler le ballon avec d'autres parties du corps. - Reprendre la situation en utilisant au moins 3 parties du corps. - Immédiatement après avoir vécu une situation, reprendre le jeu sans ballon avec la mémoire des sensations.
POUR COMPOSER	<p>Composer un petit scénario à partir des jeux vécus (Cf : assembler des jeux). Exemple :</p> <ul style="list-style-type: none"> - un début, danseur et ballon immobiles, une ou deux situations différentes : lancer, s'asseoir, frapper avec d'autres parties du corps...) - une fin en référence au jeu « tomber comme .. » frapper le ballon très haut, le regarder tomber, quand il est immobile tomber comme lui et s'endormir à côté de lui.

¹ Il est possible d'utiliser de très gros ballons à manipuler en groupe.

Les grands sacs

Concevoir et réaliser des actions en relation à un objet

Organisation du groupe

Tous ensemble ou en vague dans un espace orienté

Organisation matérielle

Grands sacs de course de « grande surface » ou cartons.

Pour réaliser ce jeu :

*Danser avec les sacs sans les toucher,
sans les faire tomber.*

QUELQUES SITUATIONS¹

Se déplacer entre les sacs disposés dans l'espace scénique.

Passer par-dessus les sacs disposés dans l'espace : au hasard, en ligne... ; tourner autour

Choisir un sac, se déplacer et retrouver son sac au signal (cf. : rituel, retrouver sa place)

Au signal, se cacher derrière un sac, espace orienté par rapport à l'enseignant.

Placer une partie du corps dans le sac, changer, explorer les possibles.

LES ETAPES

Explorer une situation.

Danser devant un groupe, observer les partenaires, respecter les règles du jeu.

Lister les solutions trouvées, faire émerger les principes de réalisation.

Reprendre la situation avec les critères définis.

POUR AMELIORER

- Répéter pour s'entraîner.
- Observer, conseiller les partenaires.

POUR ENRICHIR

- Changer de situations sur des repères musicaux.
- Danser sans le sac avec la mémoire des sensations vécues dans chaque situation.

POUR COMPOSER

- Établir le scénario de la danse du sac en rassemblant les jeux (cf. assembler des jeux)

Exemple

Entrer dans l'espace, se déplacer entre les sacs, choisir son sac, tourner autour, sauter par-dessus, placer une partie du corps dedans, s'immobiliser pour marquer la fin.

Reprendre le scénario sans les sacs (sacs imaginaires).

Pour les plus jeunes, changer d'action au changement de musique (une musique ou un repère par phase de scénario) ou, avec des sacs de couleurs différentes, on attribue un jeu à chaque sac, les élèves improvisent en respectant les règles du jeu, la séquence chorégraphique sera différente à chaque réalisation.

¹ Les situations peuvent être proposées avec d'autres objets. Chaque changement d'objet modifiera le problème à résoudre, la motricité et les compétences visées.

LE MIROIR

Réaliser et concevoir des formes corporelles en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par deux dans l'espace défini.

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Être deux face à face

Le danseur n°1 danse en s'assurant

que le danseur n°2 puisse

produire les mêmes mouvements et en même temps

« comme un miroir »

LES ETAPES	Explorer ce jeu.
	Changer de rôle.
	Identifier ce que chaque partenaire doit faire pour être parfaitement identiques.
	Danser ce jeu à deux devant les autres.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - S'engager avec amplitude et précision (jusqu'au bout des doigts...). - Travailler la fluidité, la continuité du mouvement. - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - <i>Lister et afficher les actions produites : pencher, monter, descendre....</i> - <i>Lister et afficher les parties du corps qui ont dansé.</i> - <i>Lister et afficher les orientations par rapport au partenaire : en face; à côté...</i> - Trouver d'autres actions et parties du corps pouvant être engagées. - <i>Enrichir les affiches avec les réponses des différents duos.</i> - Explorer toutes les nouvelles réponses. - Jouer avec arrêt, continuité, vitesse...
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les chemins explorés, ceux qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu avec le partenaire. - Danser la phrase parfaitement à l'unisson avec son partenaire. - Danser la phrase dans une relation à la musique. - Inscrire le duo dans un espace précis : lieu scénique, trajet, direction... - Créer des relations entre les duos : en même temps, un après l'autre.....

LA CAMERA

Concevoir et réaliser des actions en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par deux dans l'espace défini.

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Être deux face à face

Le danseur n°1 fait danser une main

le danseur n°2 suit du regard la main qui danse

« comme une caméra » mais les yeux doivent être

proches de la main et maintenir cette distance.

(la distance doit induire l'engagement du corps du caméraman et pas seulement le regard)

LES ETAPES	Explorer ce jeu. Changer de rôle.
	Identifier si le danseur n°2 (la caméra) reste à la bonne distance.
	Danser ce jeu à deux devant les autres.
	Reprendre le jeu en s'inspirant des idées des autres : verbaliser, lister les idées.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier où danse la main du danseur n°1. - <i>Lister et afficher où danse la main</i>: au plus haut, en bas, au sol, ... - Envisager les espaces non utilisés et les explorer. - Donner un temps limité à chaque danseur. Changer de rôle sans interrompre le duo. - Être à l'écoute pour permettre au partenaire de tenir son rôle
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Même règle du jeu mais dans un temps défini. Le danseur n°2 doit reproduire seul, tout de suite après, la phrase que vient de lui faire vivre le danseur n°1. Reproduire ce nouveau jeu 3 ou 4 fois avant de changer de rôle. - Déplacer la caméra du danseur n°2, sur d'autres parties du corps du danseur n°1 (même démarche que ci-dessus). Adapter la distance pour que la situation pose un problème corporel aux danseurs.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les chemins explorés, ceux qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu en tant que « caméra ». - Par 2, danser les phrases une après l'autre comme un dialogue. - Par 2, assembler les 2 phrases des partenaires. - En groupe danser sa phrase en jouant sur les directions, les orientations, les vitesses...

LES FENETRES

Réaliser et concevoir des formes corporelles en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par deux dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Le danseur n°1 produit une forme.

Le danseur n°2 engage le corps

dans un espace vide de la forme,

« dans une fenêtre ».

LES ETAPES	Explorer les différentes parties du corps pouvant être engagées dans les fenêtres.
	Explorer tous les espaces vides « fenêtres » de la forme.
	Changer de rôle.
	Explorer ce jeu à deux, changer de partenaire, changer de forme.
	Danser ce jeu à deux devant les autres.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Être parfaitement immobile dans la production de forme. - <i>Lister et afficher les parties du corps engagées dans les fenêtres.</i> - Trouver d'autres parties du corps pouvant être engagées. - Explorer toutes les parties du corps trouvées... - S'engager avec amplitude et précision (jusqu'au bout des doigts...). - Passer d'une fenêtre à une autre par le chemin le plus court, le plus long. - Varier les façons de s'engager : glisser, transpercer, hésiter.... - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Donner un nombre de fenêtres ou un temps limité. - Ne pas engager deux fois la même partie du corps. - Danser le jeu en relation à la musique : un temps pour chaque danseur. - Danser seul avec la mémoire des sensations en se rappelant la forme du partenaire.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les chemins explorés, ceux qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu avec un nombre de fenêtres déterminé. - Danser la phrase avec ou sans le partenaire. - Danser la phrase dans une relation à la musique.

JEU DES ANNEAUX

Concevoir et réaliser des formes corporelles en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par deux dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Le danseur n°1 produit une forme.

Le danseur n°2 encerle de ses bras le corps ou une partie du corps, du danseur n°1, sans le toucher.

Le danseur n°1 sort de l'anneau sans le briser, ni le toucher.



LES ETAPES	Explorer les différentes parties du corps pouvant être encerclées.
	Changer de rôle.
	Le danseur n°1 produit une forme. Le danseur n°2 l'encerle. Le danseur n°1 sort de la forme sans la briser, ni la toucher.
	Changer de rôle.
	Alterner les rôles sans arrêt - Le danseur n°1 fait une forme., le danseur n°2 l'encerle. - Le danseur n°1 sort de la forme sans la briser, ni la toucher et encerle à son tour le danseur n°2 qui a maintenu la forme.
	Explorer ce jeu à deux, changer de partenaire.
	Danser ce jeu à deux devant les autres.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Être parfaitement immobile dans la production de forme. - Garder la forme immobile quand le partenaire en sort. - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Encercler des parties du corps différentes à chaque fois. - Danser le jeu en relation à la musique : 1 phrase pour chaque danseur. - Danser sur d'autres musiques : phrases courtes/ longues ; arrêt prolongé lors de l'encercllement... - Danser sans relation à la musique, à l'écoute du partenaire.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les formes et chemins explorés, ceux qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu alternant les rôles au moins deux fois. - Danser ce jeu (sans mémoriser), en jouant sur les relations entre les duos dans l'espace et dans le temps.

1 OBJET POUR 2

Concevoir et réaliser des formes corporelles en relation avec un objet et un partenaire

Organisation du groupe

Par deux

Organisation matérielle

Un petit tube de carton (type support de papier toilette ou essuie main) pour deux.

Pour réaliser ce jeu :

Chaque danseur pose la paume de la main

à une extrémité du tube.

Faire danser le rouleau sans agripper l'objet

et sans le faire tomber.



LES ETAPES	Explorer le jeu
	<i>Nommer les actions produites par les danseurs : marcher, se baisser...</i> <i>Identifier où a dansé le tube par rapport aux danseurs : à côté, devant nous, entre la taille et les épaules...à quelle distance du sol...</i> <i>Identifier où s'est déplacé le tube, à quel endroit de la salle de danse.</i>
	Utiliser les réponses des différents duos pour danser de nouveau le jeu.
	Changer de partenaire.
	Danser ce jeu devant les autres.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Danser sans communiquer par la parole. - Ne pas faire tomber le tube dans un temps limité pour le jeu.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Trouver d'autres actions à réaliser par les danseurs : s'allonger, tourner, ... - Faire danser le tube du sol au plafond, dans un espace scénique réduit. - Faire danser le tube dans tout l'espace de danse. - Faire danser le tube, ailleurs que devant les danseurs (lister : au-dessus, en dessous, derrière, à côté...). - Danser à 2 avec un objet imaginaire élastique : étirer, raccourcir... - Danser seul en gardant la mémoire des sensations vécues et imaginer l'objet et le partenaire.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les réponses, celles qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu de 10 à 30''. - Organiser les solos ou les duos en relation les uns avec les autres dans le temps (à l'unisson, en cascade...), dans l'espace (sens de déplacement identique ou différent...).

JEU DU SCULPTEUR

Réaliser et concevoir des formes corporelles en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par deux dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Le danseur n°1 produit une forme.

Le danseur n°2 manipule le partenaire
pour modifier sa forme.

LES ETAPES	Explorer les différentes parties du corps pouvant être manipulées.
	Changer de rôle.
	Alterner les rôles sans arrêt : <ul style="list-style-type: none"> - le danseur n°1 fait une forme. Le danseur n°2 modifie sa forme et se fige. - le danseur n°1 à son tour modifie la forme du danseur n°2.
	Explorer ce jeu à deux, changer de partenaire.
	Danser ce jeu à deux devant les autres.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Être parfaitement immobile dans la production de forme. - Être précis dans les manipulations. - Passer d'une représentation du réel à l'exploration des possibles du corps. - Manipuler le partenaire avec attention et délicatesse. - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Donner un nombre de manipulations ou un temps limité. - Ne pas manipuler deux fois la même partie du corps. - Danser le jeu en relation à la musique : 1 phrase pour chaque danseur. - Danser sur d'autres musiques : phrases courtes/ longues ; arrêt prolongé... - Danser seul avec la mémoire des sensations en imaginant le partenaire qui manipule.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les formes et chemins explorés, ceux qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu. - Danser la phrase seul ou à deux dans une relation à la musique.

EN CONTACT

Concevoir et réaliser des formes corporelles en contact avec un partenaire

Organisation du groupe

Par deux dans l'espace délimité

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Le danseur n°1 : produit une forme.

*Le danseur n°2 : pose une partie du corps
sur la forme du partenaire.*

Le danseur n°1 : sort de la forme et quitte le contact.

Le danseur n°2 : maintient sa position.

LES ETAPES	Les danseurs n°1 entrent dans l'espace de danse et produisent une forme. Les danseurs n°2 établissent un contact avec les danseurs n°1. Les danseurs n°1 sortent de l'espace scénique délimité. Les danseurs n°2 maintiennent la position prise avec le partenaire.
	Changer de rôle.
	Alterner les rôles sans arrêt : - le danseur n°1 fait une forme. Le danseur n°2 établit un contact. - le danseur n°1 quitte le contact et propose à son tour un contact avec la forme du danseur n°2.
	Explorer ce jeu à deux, changer de partenaire.
	Danser ce jeu à deux devant les autres.
POUR AMELIORER	<ul style="list-style-type: none"> - Être parfaitement immobile pendant les formes et les contacts. - Garder la forme immobile quand le partenaire quitte le contact. - Ne pas communiquer par la parole.
POUR ENRICHIR	<ul style="list-style-type: none"> - Utiliser différentes parties du corps pour établir le contact. - Établir le contact sur différentes parties du corps du partenaire. - Danser le jeu en relation à la musique : 1 phrase pour chaque danseur. - Danser sur d'autres musiques : phrases courtes/ longues; arrêt prolongé lors du contact.
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> - Choisir parmi les formes, chemins... explorés, ceux qui nous ont plu. - Mémoriser une séquence de jeu alternant les rôles deux fois au moins. - Danser la phrase dans une relation à la musique. - Danser ce jeu (sans mémoriser), en jouant sur les relations entre les duos dans l'espace et dans le temps.

La clef de voûte

Réaliser et concevoir des formes corporelles en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par 2, de taille et de corpulence semblable.

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

*Les deux partenaires s'appuient l'un contre l'autre
Sans le partenaire, je ne peux pas maintenir la position.*



LES ETAPES	<p>Explorer la situation Les 2 partenaires s'appuient l'un contre l'autre, les forces s'équilibrent entre le poids donné et le poids reçu, pour parvenir à stabiliser la posture.</p>
	<p>Montrer ses idées aux autres, prendre des photos, créer un répertoire.</p>
	<p><i>Observer, lister, afficher les différentes idées et possibilités trouvées :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>les différentes surfaces d'appuis utilisées. (Main, tête, épaules, dos...)</i> - <i>l'amplitude des surfaces d'appuis (de très ample jusqu'à un point).</i> - <i>Les surfaces d'appuis entre les partenaires : identiques ou différentes : travail symétrique ou asymétrique ; rôles identiques ou différents.</i>
POUR AMELIORER	<p>Être attentif au partenaire. Équilibrer les forces. Équilibrer, stabiliser les postures. Prendre le temps de sentir le contact, le poids...le partenaire.</p>
POUR ENRICHIR	<p>Explorer les idées des camarades. Choisir une ou deux postures et les maîtriser. Passer d'une posture à une autre avec fluidité. Construire la rencontre entre les partenaires : ce qui se passe avant et après le contact.</p>
POUR COMPOSER	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Élaborer un scénario de rencontre entre les partenaires avec au moins une clef de voûte au choix. ▪ Introduire la clef de voûte dans un duo déjà composé.

Porter et Supporter

Réaliser et concevoir des formes corporelles en relation avec un partenaire

Organisation du groupe

Par 2, de taille et de corpulence semblable.

Organisation matérielle

Pour réaliser ce jeu :

Le danseur n°1 s'appuie sur son partenaire :
« il donne son poids. »

Le danseur n°2 prend le poids de son partenaire :
« il le supporte... »
sans se faire mal, sans faire mal.

LES ETAPES

Donner ou supporter le poids : explorer des actions d'appuis, de relâchement :
- un danseur est en appui « donne son poids » (Buste sur dos ; dos sur mains ; dos contre dos ; ...debout ou au sol).
- l'autre danseur le « supporte ».

Donner ou supporter le poids : explorer des actions d'appuis, de relâchement et de poussées, de suspensions :
- le danseur qui supporte le poids repousse le partenaire.
- le danseur qui donne son poids est relâché et attend l'impulsion du partenaire. Après l'impulsion, il réagit en fonction des sensations de poussées.

Montrer ses idées aux autres.

Observer, explorer les différentes idées trouvées.

Lister, afficher les différentes idées trouvées.

POUR AMELIORER

- Apprendre à donner son poids.
- Identifier les surfaces d'appuis par lesquels passe le poids du corps.
- Être vigilant, attentif au partenaire.
- Ne pas anticiper, attendre l'impulsion du partenaire.
- Répondre aux caractéristiques de l'impulsion : force et orientation.
- Éviter les réactions stéréotypées de suspension mais réagir en fonction des sensations perçues lors de l'impulsion.

POUR ENRICHIR

- Le danseur « porteur » propose différentes surfaces d'appuis possibles.
- Le danseur « supporté » propose différentes surfaces pour prendre appui.
- Choisir une ou deux situations et les maîtriser.
- Construire ce qui se passe avant et après le « porter, supporter ».

POUR COMPOSER

- Improviser afin d'enchaîner plusieurs mouvements commandés par la spécificité des points de contacts et des impulsions.
- Élaborer un scénario de rencontre entre les partenaires avec au moins un « porter, supporter » au choix.