

LA DEMARCHE D'ENSEIGNEMENT

1. Entrer dans l'activité avec des rituels

POURQUOI ?

- **Installer l'écoute**, fédérer le groupe, installer la confiance, oser.
- **Mettre en place les 3 rôles** : danseur, chorégraphe, spectateur pour agir, choisir, voir
- **Faire vivre les fondamentaux du mouvement** : corps, espace, temps, énergie, relations aux autres

COMMENT ?

- La répétition d'une même situation au fil des séances.
- Une évolution de la situation pour qu'elle garde du sens.
- L'utilisation du silence ou de musique. Si l'on choisit une musique, c'est vers elle que l'élève va centrer son écoute.

2. Explorer un jeu dansé

EXPLORER UN JEU AVEC OU SANS MUSIQUE POUR :

- danser seul avec les autres
- danser avec un objet
- danser avec un partenaire

3. Enrichir un jeu

L'ENSEIGNANT GUIDE PAR LA VERBALISATION, DES AFFICHES, DES CONSIGNES... POUR :

- Transformer les réponses motrices initiales des élèves à l'aide des variables du mouvement :
Corps - Espace – Temps – Energie - relations
- Augmenter la quantité de mouvements
- Affiner la qualité du mouvement
- Prendre conscience des actions
- Prendre des repères sur soi, les autres, l'espace, le temps...

4. Structurer , composer les réponses motrices

LES ELEVES SONT AMENES A CHOISIR, TRIER, COMBINER, ORDONNER DES MOUVEMENTS VECUS

- Structurer un jeu : improviser dans un temps et un espace défini.
- Structurer un élément (geste, position, trajet...) : dans l'espace, la durée, la vitesse....
- Assembler des éléments seul ou à plusieurs (avec ou sans support musical)
- Composer des phrases plus complexes: réinvestir, combiner, répéter, présenter seul ou avec les autres avec ou sans support musical.

5. Voir et présenter

A CHAQUE SEANCE

- la présentation, si courte ou modeste soit- elle, est issue des phases d'exploration et d'apprentissages : c'est la restitution du travail effectué au cours de la séance ou un réinvestissement des séances précédentes.
- Définir les rôles de chacun : danseur et spectateur
- Varier les modalités de présentations : en binôme, en petit groupe, demi-classe...
- Observer pour identifier les effets produits, pour améliorer le projet collectif et pour le plaisir.