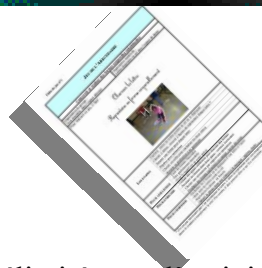


DES EXEMPLES DE MISE EN ŒUVRE

I- DANSER UN JEU

Le jeu de l'abécédaire (C2, C3)



Des fiches plastifiées sont disposées au sol, de façon à occuper, l'ensemble de l'espace délimité pour l'activité. Sur chaque fiche, une lettre est représentée. Pour le C1, le jeu peut être vécu en utilisant le répertoire graphique rencontré en classe.

1^{ERE} ETAPE : EXPLORER, IMPROVISER.

- Explorer le jeu en respectant les règles :
- Pour réussir ce jeu, l'élève doit être capable de :

- Observer les lettres posées au sol, en marchant.
 - Trouver une forme corporelle pour chaque lettre rencontrée.
 - Figurer la forme 5 secondes.
- Et de : Ne pas parler, courir, se précipiter, toucher ou heurter les camarades - Ne pas être plus de 2 près d'une lettre.

Il n'est pas nécessaire de reconnaître la lettre.

La lettre n'est qu'un prétexte pour explorer de nouvelles formes corporelles. La mise en jeu de l'imaginaire va conduire l'élève à transformer le réel.

- Improviser en 2 groupes danseurs / spectateurs. Observer le respect des règles du jeu.
- Des pistes pour améliorer, à faire verbaliser par les élèves :

- Être parfaitement immobile.
- Fixer le regard.
- Prendre le temps de faire et défaire la forme.
- Se déplacer où les autres ne sont pas...

Exemples de traces pour mémoriser les règles, les idées : (Séances de langage).

- Dire et écrire les règles de ce jeu.
- Énoncer les différents appuis utilisés dans les formes produites. Envisager d'autres appuis à explorer dans les autres séances.
- Nommer les actions, les sensations dans les rôles de danseurs et spectateurs.

2^{EME} ETAPE : ENRICHIR (C2, C3)

- Trouver 2 formes utilisant des appuis différents pour représenter une lettre au regard de l'affiche élaborée à partir des appuis possibles.
- Donner à voir les 2 formes. Idem avec une deuxième lettre.

Chaque élève pourra élaborer ses propres fiches avec les lettres choisies. (*Séances d'arts visuels*)

3^{EME} ETAPE : COMPOSER (C2, C3)

- Choisir pour chaque lettre une des 2 formes : la plus difficile ou « originale » au sens de « différentes » des camarades...
- Choisir l'emplacement des 2 fiches dans l'espace de danse. *Fixer une distance minimale entre les 2 fiches d'un danseur.*
- Construire une phrase chorégraphique comprenant les 2 formes choisies et un trajet entre ces 2 formes.
- Répéter pour mémoriser.
- Proposer 2 ou 3 musiques dans des registres différents.

4^{EME} ETAPE : PRESENTER

- Présenter la production, seul ou à plusieurs (de 3 à 5) devant un ou plusieurs camarades spectateurs.
- Observer, évaluer la production selon
 - Des critères définis et connus de tous (un début et une fin identifiables ; deux formes figées, utilisant des appuis différents, pendant 5 secondes au moins ; ne pas parler ou produire des gestes parasites).
 - Ainsi qu'à l'aide des critères établis avec les élèves au fil des séances (regard, amplitude, précision...).

Pour aller plus loin :

Reproduire la danse à l'identique sans les lettres au sol.

Effectuer un travail sur le déplacement.

Lister les actions produites, les orientations, les parties du corps engagées...

Dessiner la forme des trajets.

Identifier ce que l'on a fait, pour envisager d'autres possibilités.

II- EXEMPLE DE SEQUENCE « DANSER SA SIGNATURE »

SEANCES	N°1	N°2	N°3	N°4	N°5	N°6	N°7	N°8	N°9	N°10	N°11
ÉTAPES	Phase d'exploration et d'improvisation	Phase d'enrichissement	Phase d'exploration et d'improvisation	Phase d'enrichissement	Phase d'exploration et d'improvisation	Phase d'enrichissement	Phase de composition et d'observation	Phase d'enrichissement, de recomposition et de mémorisation	Phase dévaluation et de présentation		
OBJECTIFS	<ul style="list-style-type: none"> Apprécier les possibilités des élèves à créer, à s'engager. Conduire l'élève à explorer, à diversifier ses actions. Mettre en place les règles des jeux. 	Conduire l'élève à diversifier les réponses par des contraintes : <ul style="list-style-type: none"> les appuis les plans 	<ul style="list-style-type: none"> Apprécier les possibilités des élèves à créer, à s'engager. Conduire l'élève à explorer, à diversifier ses actions. Mettre en place les règles des jeux. 	Conduire l'élève à diversifier les réponses par des contraintes : <ul style="list-style-type: none"> les parties du corps l'espace proche 	<ul style="list-style-type: none"> Apprécier les possibilités des élèves à créer, à s'engager. Conduire l'élève à explorer, à diversifier ses actions. Mettre en place les règles des jeux. 	Conduire l'élève à diversifier les réponses par des contraintes : <ul style="list-style-type: none"> les actions les traces au sol les énergies 	<ul style="list-style-type: none"> Ordonner, combiner les 3 objets chorégraphiques pour créer sa signature de danse. Initier le regard. 	Conduire l'élève à préciser, à transformer : <ul style="list-style-type: none"> l'espace, trajet amplitude, fluidité regard, énergie Enrichir en prélevant les possibles retenus sur les affiches.	Conduire l'élève à se concentrer et à s'impliquer pendant toute la durée de sa prestation.		
SITUATIONS	Jeu de l'abécédaire	Jeu de l'abécédaire	Jeu d'écriture	Jeu d'écriture	Jeu des chemins	Jeu des chemins	Composer à partir des jeux		Présenter sa danse		
TYPE DE PRODUCTION ATTENDUE	Improvisation en respectant les règles des jeux : en se déplaçant, produire la forme des lettres rencontrées.	Créer une phrase avec un début et une fin : enchaîner les 2 formes choisies en se déplaçant de l'une à l'autre (sans les lettres au sol)	Improvisation en respectant les règles des jeux : écrire corporellement 2 lettres en utilisant différentes parties du corps	Créer une phrase avec un début et une fin : enchaîner le tracé des 2 lettres en utilisant au moins 3 parties du corps différentes.	Improvisation en respectant les règles des jeux : se déplacer sur un chemin choisi, avec un début et une fin, en variant les traces au sol.	Créer une phrase avec un début et une fin : se déplacer sur un chemin choisi, en variant les traces au sol (large / fine ; continue...) en utilisant différentes parties du corps.	Composer une phrase combinant les jeux et actions vécues, avec un début et une fin. « La danse de la signature »	Enrichir, transformer la phrase initiale regard des critères de réussite, des observations et des affiches outils.	Par groupes de 4 à 6 élèves. L'ordre de passage pourra être tiré au sort avec un gros dé en mousse ; <ul style="list-style-type: none"> chaque groupe peut passer 2 fois : une fois pour être observé et une fois pour le plaisir ; chaque danseur commence sa danse quand il le souhaite et pas forcément dès que la musique commence ; chaque danseur gardera sa dernière position jusqu'à ce que tous les danseurs aient terminé ; si 2 ou plusieurs danseurs se trouvent dans un même espace ou sur la même trajectoire, s'écouter et s'entendre sans se parler pour gérer au mieux la situation sans perturber le spectacle. Les spectateurs regardent en silence, observent, apprécient et applaudissent à la fin pour remercier les danseurs. 		
LES TRACES « MEMOIRE DU PROJET »	<ul style="list-style-type: none"> Les parties du corps en appui au sol 2 plans possibles Les lettres choisies 		<ul style="list-style-type: none"> Les parties du corps qui ont dessiné Les espaces où l'on a dessiné 		<ul style="list-style-type: none"> Les chemins choisis Les actions effectuées Les traces laissées Différentes façons de laisser des traces : caresser, tapoter, taper... 		<ul style="list-style-type: none"> Différentes façons d'organiser les mouvements : ordre, désordre... Les critères pour être Danseur, chorégraphe et spectateur 	Toutes les traces seront rassemblées dans un carnet de danse individuel ou collectif.			
AFFICHES	Photos des statues		Photos des mouvements		Le dessin des chemins		L'écriture de notre danse : <ul style="list-style-type: none"> ordre des jeux et des actions trajet dans l'espace scénique vitesse et énergie choisie 				
À l'issue d'un cycle de danse, il faut envisager de montrer les productions des élèves à d'autres classes, aux parents... Cette présentation peut prendre plusieurs formes : un moment de danse, une captation vidéo, des traces (affiches, photos, carnet de danse...) C'est l'occasion aussi de faire danser les jeux à d'autres classes, aux parents...											