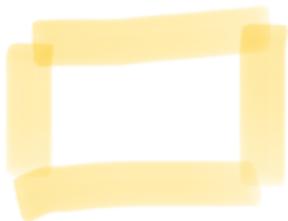


Des jeux dansés

à

la danse



DANSE

Cycle 1

Les programmes de l'école

Compétences de l'élève

- s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ;
exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement ;

Les activités

Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.

L'élève de cycle 1 sera capable :

- ♦ de traduire par ses mouvements une situation concrète réelle (mime), avec et sans objet.
- ♦ de s'organiser par rapport à ses possibilités corporelles avec les autres dans un espace déterminé (faire comme).
- ♦ de bouger librement en respectant les autres pour se sentir bien, d'exprimer son plaisir (dire ce que l'on ressent).
- ♦ de répéter un même mouvement, appris ou spontané, plusieurs fois, sur des structures rythmiques ou musicales simples.

SAVOIRS A CONSTRUIRE

Que doit apprendre l'élève ?

Habilités motrices :

- explorer, imiter des mouvements simples dans toutes les dimensions de l'espace et en sollicitant toutes les parties du corps (tourner, aller au sol, faire le moulin...).
- reproduire un mouvement plusieurs fois.
- construire des enchaînements à partir de mouvements simples (c'est déjà une chorégraphie).

Méthodes :

- mémoriser des enchaînements simples, fixer son attention, se concentrer pour mener une tâche à son terme, adapter et soutenir son effort, comprendre et exécuter une consigne.

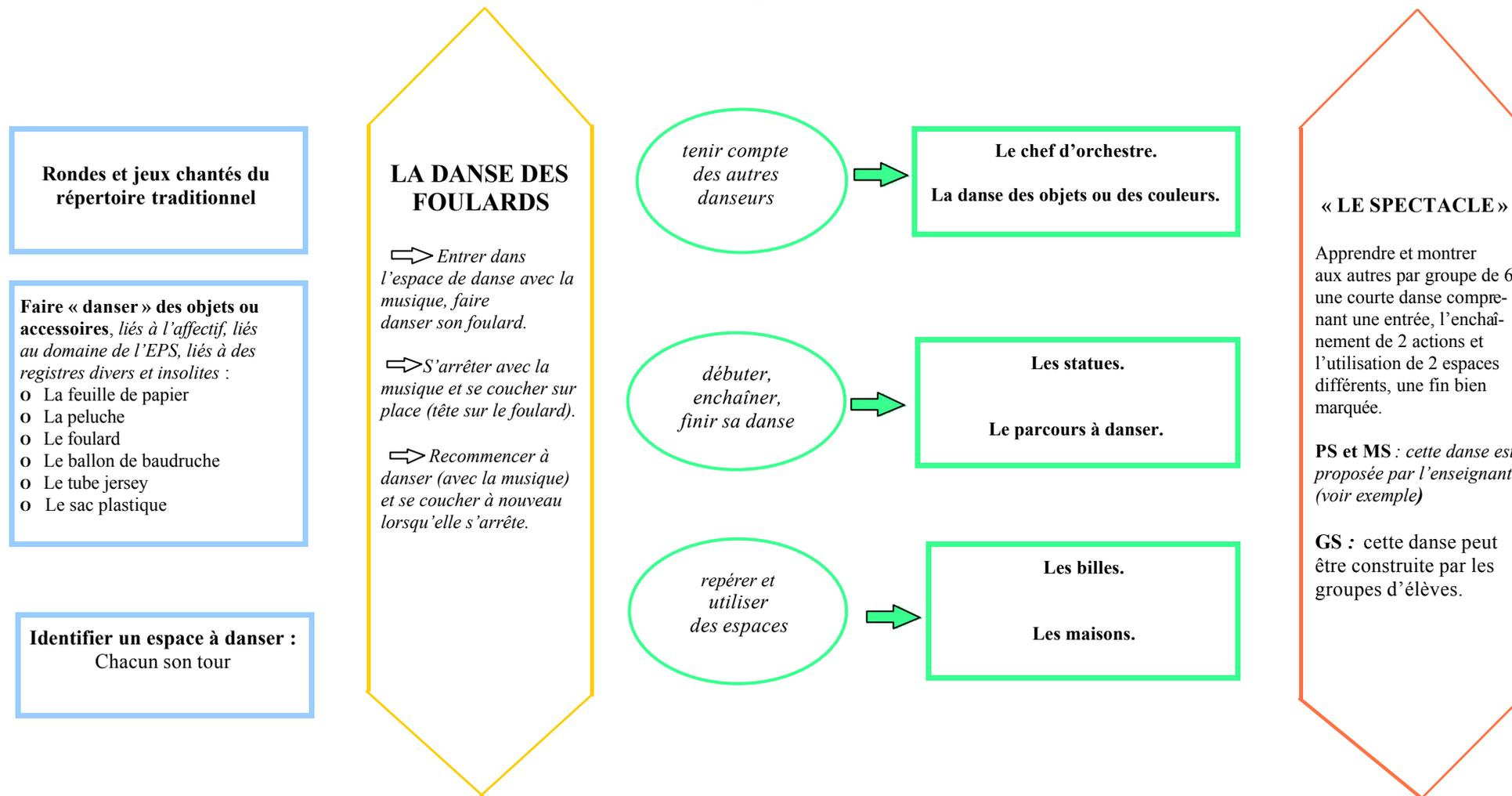
Attitudes et motivations :

- construire son autonomie (faire des choses différentes, autre chose que les autres).
- coopérer, établir des relations, accepter de montrer aux autres .

Notions et connaissances :

- écouter des bruits, sons et musique, rythmes et durées variés et les différencier.
- découvrir son corps dans sa globalité et repérer ses différentes parties.
- dimensions de l'espace.

DANSE - CYCLE I - Module d'apprentissage



OBJECTIF :

Faire entrer l'élève dans l'activité danse :

- c'est lui donner la possibilité de jouer avec son imaginaire, de l'enrichir, de développer sa sensibilité et sa créativité.
- c'est lui permettre de s'exprimer plus intensément par le mouvement.

L'élève est invité à créer des formes corporelles modifiables, transformables en jouant sur les composantes du mouvement :
CORPS, ESPACE, TEMPS, ENERGIE, MODE de RELATION à l'AUTRE.

Echauffement :

10 min/séquence

On peut puiser parmi les propositions ci-dessous des exercices qui permettront, au début de chaque séquence, d'installer un « rituel » et d'aider à la centration du groupe classe sur l'activité.

Faire connaissance : moi et les autres, moi et mon corps

- Les élèves sont éparpillés dans la salle, assis . Chacun dit à son tour son prénom en se levant.
- Les élèves sont en cercle, debout. Chacun dit à son tour son prénom en allant dans la maison (cerceau) placée au centre du cercle.
- Les élèves énoncent leur prénom en frappant dans leurs mains, en tapant d'un pied, de deux pieds.

Exploration de ses parties corporelles :

- En cercle, montrer sa main et la poser sur une partie de son corps « je montre ma main et je la pose sur ma tête, sur... » On peut utiliser la main droite, la main gauche.
- En cercle, frotter les différentes parties du corps « faire sa toilette ».

Exploration des différents points d'appui :

- Déplacements libres dans l'espace, au signal s'immobiliser selon les consignes relatives aux positions corporelles imagées par des positions d'animaux (par exemple, comme le lapin, le serpent...).
- Se déplacer au sol lentement en prenant appui sur le ventre, le côté, l'autre côté, en étant assis, à genoux, à 4 pattes....

Exploration des différents modes de déplacement :

- Trouver des modes de déplacement, ramper, glisser, rouler, nager, faire le robot, le dos rond comme le chat en colère.

Exploration des descentes au sol :

- Marcher sur une musique et au signal, les élèves se mettent par terre et se déplacent, au 2^{ème} signal, ils se relèvent et marchent à nouveau. Descendre au sol par l'avant, par l'arrière, par le côté, en tournant.

Exploration des bruits corporels, de la musique :

- Se déplacer dans tout l'espace en écoutant le bruit de ses pieds seulement, se déplacer sans faire aucun bruit, se déplacer doucement en faisant du bruit avec ses pieds, se déplacer très vite sans faire aucun bruit.
- Se déplacer sur une musique, s'immobiliser à l'arrêt de la musique (ou d'une comptine).

Exploration de l'espace :

- Se déplacer librement et au signal, retrouver sa maison (cerceaux posés au sol, éparpillés dans la salle).
- Se déplacer librement et au signal, retrouver son objet pour le faire bouger puis à l'arrêt de la musique, poser l'objet et s'immobiliser.

Plus l'élève est jeune, et plus cette première partie «entrée dans l'activité» doit durer longtemps. L'exploitation et l'appropriation des objets permettant à l'élève une multitude d'expériences et de prises d'informations.

Pendant cette phase «exploratoire» l'enseignant pourra s'informer des comportements, de l'aisance corporelle de chaque élève et encourager les moins créatifs par des incitations individualisées.

RONDES et JEUX CHANTES - REPERTOIRE TRADITIONNEL

RONDES ET JEUX CHANTESObjectif :

- Enchaîner et coordonner des actions différentes.
- Développer les différentes notions de perception temporelle.

Consigne :

« Danser tous ensemble en suivant les indications données par la chanson ou la comptine. » .

Variantes :

- Les élèves peuvent créer leurs propres actions sur des comptines connues.
- Danser de la même manière mais en occupant l'espace de différentes façons. (en dispersion, dans la même direction, en cercle, en ligne...)

Critère d'évaluation :

- Mémoriser un enchaînement dansé avec ou sans aide chantée.

RONDES ET JEUX CHANTES

- Jean Petit qui danse.
- Savez vous planter les choux .
- Am stram gram. (EPS1 44 fiches CI)
- La tour prend garde. (EPS1 44 fiches CI)
- Canard. (EPS1 n°92 avril 99)
- Le petit cordonnier. (EPS1 n°87 avril 98)
- Il était une fermière. (EPS1 n°93 juin 99)
- Danse et jeux du patrimoine (EPS 1 n° 105 nov / déc 2001)

FAIRE DANSER des OBJETS ou des ACCESSOIRES

LA FEUILLE DE PAPIER**Objectif :**

→ Contraindre le danseur à utiliser les différentes parties de son corps souvent délaissées, en immobilisant celles qu'il privilégie.

Dispositif :

Une feuille de papier par enfant, en prévoir plus en cas de déchirure.

Consignes :

- Porter, transporter la feuille de papier posée sur sa tête, son épaule, entre ses cuisses, entre ses mollets, sous son bras.
- Faire voler, faire danser la feuille de papier.
Elle s'envole vers le haut et tombe au sol, on essaie de la suivre.
- Elle tourne, autour de nous, se balance, vole.

Variantes :

- Changer la texture de la feuille : feuille de cahier, de crépon, de dessin.
- Changer le format de la feuille. Les mouvements seront différents avec une grande feuille. Une feuille pour deux.

Composer :

Trouver deux déplacements qui s'enchaînent sans rompre le mouvement de la feuille.

Critère d'évaluation :

- Les mouvements sont en harmonie avec les trajectoires que prend la feuille.

Les déplacements se réalisent sans faire tomber la feuille

LA PELUCHE**Objectif :**

→ Explorer une qualité de mouvements pour développer l'expression.

Dispositif :

Une peluche par enfant. Chaque peluche est dans une maison. Toute la classe agit. Musique : « une chanson douce » H. Salvador.

Consignes :

- Se promener dans tout l'espace, à l'arrêt de la musique, prendre sa peluche et la bercer.
- Promener sa peluche de différentes façons : sur les épaules, sur son dos, sur sa poitrine, sur ses bras.
- Jouer avec sa peluche : la faire sauter en l'air, la chatouiller, la faire tourner, monter, descendre.
- Bercer sa peluche : dans ses bras, la cajoler, la tenir sur ses genoux, sur sa poitrine, la caresser pour l'endormir.
- Se déplacer sur une histoire : peluche qui dort, à son réveil, on la promène, on joue avec elle, on lui donne le biberon puis, on la recouche car elle est fatiguée, on l'endort.

Composer :

Réaliser un déplacement sur la musique entraînante, à l'arrêt de la musique, endormir la peluche en la berçant.

Critère d'évaluation :

- Réagir à des consignes orales données par des verbes d'action.

FAIRE DANSER des OBJETS ou des ACCESSOIRES

LE BALLON DE BAUDRUCHE**Objectif :**

→ Faciliter le recours à l'imaginaire en s'appropriant un nouvel objet.

Dispositif:

Toute la classe agit, on reprend les propositions des enfants pour encourager et relancer l'activité. Un ballon par enfant.

**Consignes :**

- Exploration, découverte libre.
- Lancer, frapper, pousser, traîner, rattraper, serrer, griffer....
- Le tenir à 2 mains, à 1 main, entre les genoux, sur le dos, sur la tête, sur l'épaule.
- Le balancer, le faire tourner, voler, monter, descendre
- Amener les élèves à réaliser de petits et de grands mouvements, les yeux, le corps suivent le ballon

Variantes : Avec ou sans musique. Un ballon pour deux

- Evoluer sur des verbes d'action
- Evoluer sur une histoire lue ou racontée
(ex : les nuages qui montent, les bulles de savon qui s'envolent...)
- Jouer au jeu des statues avec les ballons.

Composer : Réaliser 2 actions sur une musique, et les répéter 2 ou 3 fois

Critère d'évaluation :

- Aisance et harmonie dans les mouvements.

LE FOULARD**Objectif :**

→ Enrichir le vocabulaire gestuel.

Dispositif : Un foulard par élève

**Consignes :**

- Courir en tenant le foulard à 2 mains
- Tourner, reculer, se cacher, s'enrouler
- Danser avec le foulard : faire des ronds, des balances, des boucles, des vagues.
- Le foulard vole, s'envole vers le ciel, tombe au sol.
- Les enfants explorent les différentes positions corporelles tout en faisant danser le foulard (assis, à genoux, en marchant, en courant)

Variantes :

- Varier la texture du foulard (voile, rideau, jersey).
- Varier la taille (grand voile, parachute que l'on manipule à 2, 3 ou 4).

Composer : La danse des couleurs.

Critère d'évaluation :

- Exécuter les mouvements corporels en fonction de la consigne verbale donnée par un verbe d'action
- Traduire une intention en manipulant le foulard.

FAIRE DANSER des OBJETS ou des ACCESSOIRES

LE TUBE JERSEY**Objectif :**

→ Provoquer un répertoire d'actions élémentaires induites par la manipulation de l'objet inconnu.

Dispositif :**Consignes :**

- Tirer dessus, s'enrouler, se cacher, glisser, se coucher, rouler, ramper comme un ver de terre.
- Marcher dessus autour, marcher en étant à l'intérieur.
- L'étirer dans tous les sens.
- Imaginer : le père Noël qui descend dans la cheminée, le voile de la mariée, l'écharpe de la grand-mère, la fusée qui part, le train dans le tunnel.

Variantes :

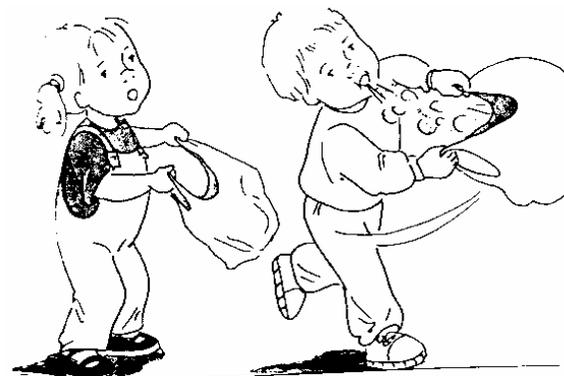
- Raconter une histoire en faisant bouger le tube jersey.
- A partir d'un album « Ca grouille sous terre » A l'école des loisirs.
- Jeu des statues et des sculpteurs

Critère d'évaluation :

- Aisance dans la réalisation des mouvements.
- Créer un geste pour montrer, traduire quelque chose. Lisibilité des mouvements.

LE SAC PLASTIQUE**Objectif :**

→ Provoquer une amplitude dans les mouvements .

Dispositif :**Consignes :**

- Le sac tourne, vole, se balance, fait des 8, monte, descend, s'envole, tombe sur le sol.
- Ecrire, dessiner des ronds, des carrés, des traits.
- Changer les déplacements : en marchant, en courant, en trotinant, sur place.
- Changer nos positions corporelles : debout, assis, à genoux.
- Notions de petits et de grands mouvements (petits ou grands ronds).
- Les yeux suivent la danse du sac.

Composer : Les sacs sont posés au sol dans l'espace danse. Sur la musique, on entre dans l'espace, on prend le sac et on le fait tourner, voler ; à l'arrêt de la musique, on pose le sac et on sort de l'espace danse.

Critère d'évaluation :

- Mémoriser 2 actions que l'on répète 2 ou 3 fois.

IDENTIFIER UN ESPACE A DANSER

CHACUN SON TOUR

Objectif : → S'approprier un espace de danse

Dispositif :

Matérialiser l'espace de danse par des plots , des cordes.
Les «portes » sont matérialisées par des cerceaux de couleurs différentes.

Consignes :

- *Faire le tour de l'espace-danse.*
- *« Jeu de la mare » : dans l'espace-danse je suis debout, au dehors de l'espace-danse je suis assis.*
- *Entrer dans l'espace-danse par une « porte », traverser l'espace sans s'arrêter, sortir de l'espace-danse par une autre « porte » .*
- *Entrer dans l'espace-danse par une « porte », traverser l'espace en marchant, en tournant, sortir de l'espace-danse par une porte de la même couleur.*
- *Entrer dans l'espace-danse par une « porte », traverser l'espace pour aller ramasser un objet, faire danser cet objet, le reposer au sol, sortir de l'espace par la même porte (celle de l'entrée).*
- *Idem mais la couleur de la porte d'entrée détermine le choix de l'objet (même couleur que la porte).*

Variantes :

- Se répartir autour de l'espace de danse pour se croiser, se rencontrer.
- Travailler sur les modalités d'entrée, de sortie, de chemins, de trajets à parcourir (suivre un chemin qui passe par tous les objets de couleur rouge, tourner autour de cet objet avant de se diriger vers un autre objet ou sortir...)

Critère d'évaluation :

- Agir dans l'espace, s'immobiliser hors de l'espace.

LA DANSE DES FOULARDS**Objectif :**

- Manifester une aisance dans les actions.
- Mémoriser deux actions en liaison avec la musique.

Dispositif :

Un foulard pour chaque enfant posé dans l'espace danse.

**Consigne :**

- Dès que la musique commence, entrer dans l'espace danse et faire danser le foulard qui est au sol.
- Quand la musique s'arrête, on se couche sur son foulard.
- Reprendre la situation 2 ou 3 fois.

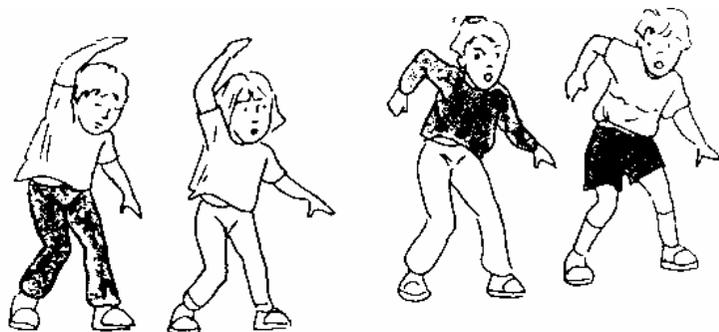
Critère d'évaluation :

- Les élèves sont à l'écoute de la musique et se sont appropriés les 2 consignes.
- Les mouvements corporels sont en harmonie avec les mouvements du foulard.

LE CHEF D'ORCHESTRE**Objectif :**

→ Être à l'écoute de l'autre. Intégrer les gestes de l'autre.

Dispositif : toute la classe

**Consigne :**

Un danseur-meneur communique aux autres un mouvement choisi, un déplacement avec ou sans objet et les autres l'imitent. Changer de rôle.

Le meneur peut être l'adulte en début de séance.

Ex : Marcher comme un vieillard, un géant, un roi, une jolie dame.

Utiliser le bâton comme une épée, une canne, une baguette de chef d'orchestre.

Variantes :

- Réaliser le même jeu 2 par 2.
- Avec ou sans musique, avec une histoire créée ou lue.
- Reproduire des consignes données verbalement.
- Changer d'objet.

Critère d'évaluation :

- Reproduire les propositions données par les autres de façon identique.
- Accepter d'être danseur-meneur.

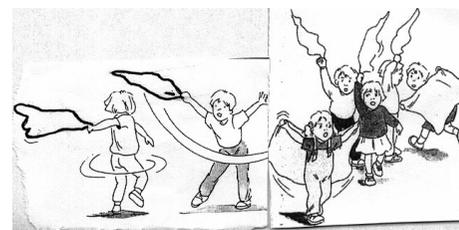
LA DANSE DES COULEURS**Objectif :**

→ Apprendre à se différencier et à se repérer dans un groupe

Dispositif : par groupe.

Groupe 1 : foulards rouges, Groupe 2 : foulards jaunes

Groupe 3 : foulards verts.

**Consignes :**

On se déplace dans tout l'espace, à l'arrêt de la musique, les foulards de la même couleur se retrouvent pour danser sur une musique douce.

Variantes :

- Multiplier les couleurs.
- Utiliser des objets différents pour remplacer les couleurs.

Composer :

Danser sur 2 musiques différentes.

Musique alerte : promenade des foulards.

Arrêt de la musique : rencontre des foulards.

Musique douce : danse des foulards regroupés.

Critère d'évaluation :

- Appropriation des consignes.
- Enrichissement des déplacements et des mouvements exécutés avec le foulard.

LES STATUES

Objectif :

→ Apprendre à s'immobiliser, à garder une position quelques secondes.

Dispositif :

Un espace-danse matérialisé à l'aide de cordes avec des espaces « portes » aménagés pour permettre les entrées et sorties des danseurs.

Consignes :

- *Se promener dans tout l'espace à l'écoute de la musique.*

- *A l'arrêt de la musique, s'immobiliser dans une position donnée (à genoux, à 4 pattes,).*

- *Donner une expression aux statues (statue sorcière, statue de lapin, statue très fatiguée, comme un arbre etc...).*

Variantes :

- Statues à 2, en se touchant.

Critère d'évaluation :

- Respecter le temps d'arrêt et garder la position de statue.

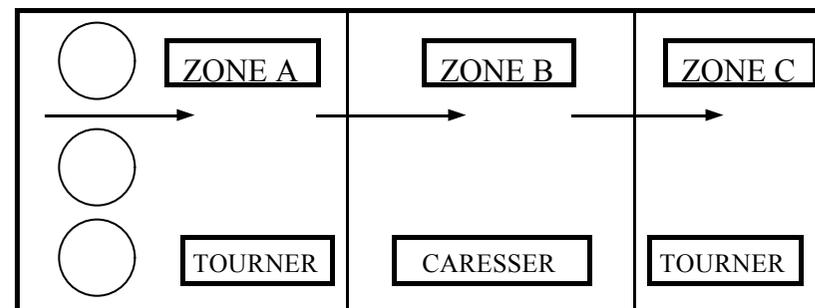
PARCOURS A DANSER

Objectif :

→ Créer une mini-phrase chorégraphique avec un début et une fin.

Dispositif :

Un espace-danse avec plusieurs zones matérialisées à l'aide de cordes



Un sens de progression est indiqué avec des cerceaux marquant l'entrée dans l'espace-danse.

Consignes :

- *A l'écoute de la musique, on entre dans l'espace A et on fait tourner son foulard..*

- *Dans l'espace B, le foulard caresse le sol.*

- *Dans l'espace C, on le fait tourner à nouveau puis on s'arrête.*

Variantes :

- Changer les consignes par rapport aux espaces.

- Installer plus d'espaces pour évoluer.

- Un groupe d'élèves observent.

Critères d'évaluation :

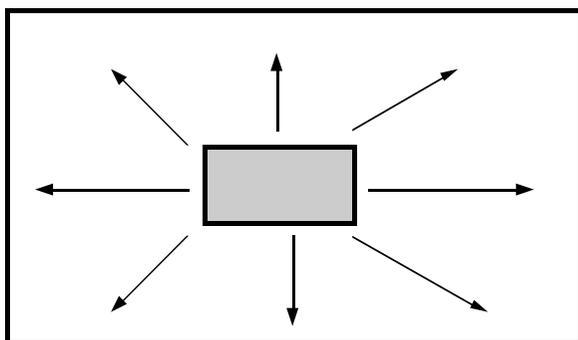
- Phrase chorégraphique lisible.

- Appropriation et respect des consignes.

LES BILLES**Objectif :**

→ Apprendre à s'orienter dans l'espace danse.

Dispositif : Un espace-danse matérialisé avec un tapis au centre

**Consignes :**

- Serrés les uns contre les autres dans le panier, au signal, le panier se renverse et toutes les billes roulent partout dans l'espace danse, dans tous les sens.

Variantes :

- Revenir dans le panier après avoir rouler, exécuter un aller-retour.
- Rouler 2 par 2, 3 par 3.
- Partir d'une comptine « Tous les légumes au clair de lune ».
- Partir d'un album.

Composer : Créer une histoire et la mettre en danse.

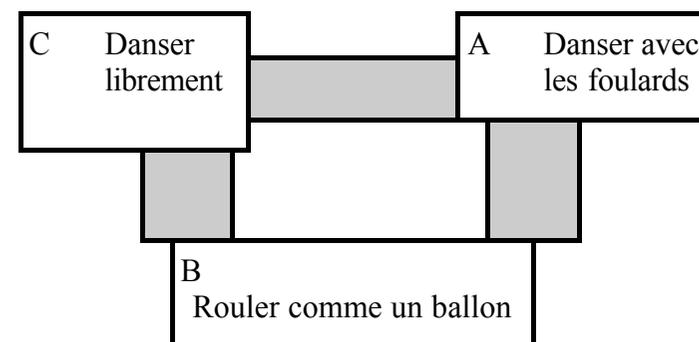
Critère d'évaluation :

- Réagir au signal, rouler sans se faire mal, sans faire de bruit.

LES MAISONS A DANSER**Objectif :**

→ Respecter une consigne de danse selon l'espace choisi.

Dispositif : Des espaces matérialisés avec des cordes, des tapis relient ces espaces.



Consignes : Au départ de la musique, on entre dans l'espace A.

Espace A : on danse avec le foulard qui est au sol, puis on le pose.

Espace B : on roule comme un ballon, passage au sol

Espace C : on danse librement, puis on sort de l'espace quand on a terminé sa danse.

Variantes :

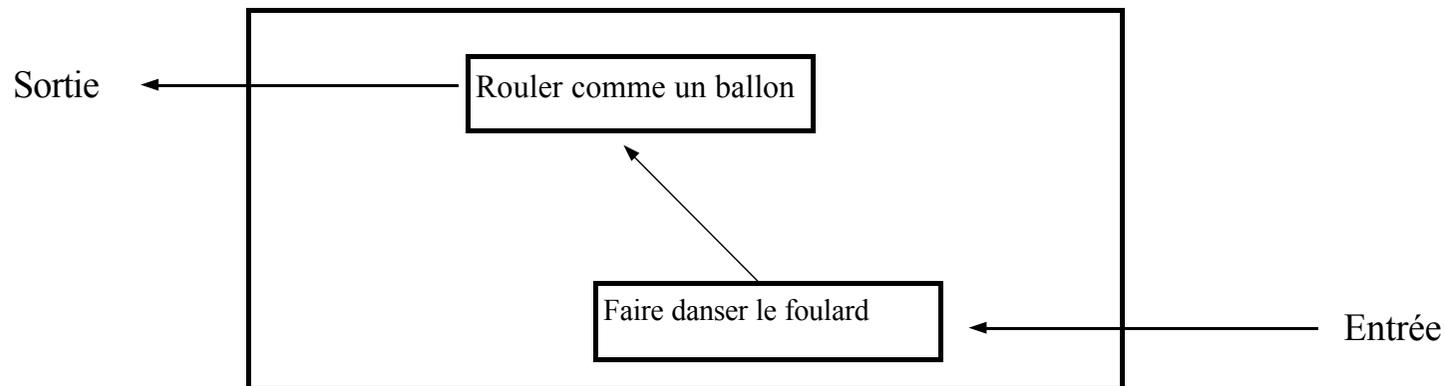
- Varier les consignes selon les espaces.
- Mettre un groupe d'élèves en observation
- Réagir à 3 musiques différentes.

Critère d'évaluation :

Parcours réalisé sans interruption avec respect des consignes selon les espaces.

Objectifs :

- Enchaîner 2 actions en utilisant 2 espaces.
- Mémoriser les actions et être capable de les montrer aux autres.

Dispositif :**Consignes :**

1^{ère} phrase musicale : Prendre le foulard qui est posé au sol et le faire danser dans l'espace A
Quand la musique s'arrête, les foulards de la même couleur se rencontrent et se touchent.

2^{ème} phrase musicale : On pose son foulard dans l'espace A et on roule comme un ballon en franchissant l'espace B.
Puis on sort.

Un groupe danse et un groupe regarde.

Critères de réussite :

- Lisibilité des mouvements. Respect des consignes.
- Plaisir de danser.
- Accepter d'être vu.