

Danser en cycle 1

■ Les programmes :

- Agir et s'exprimer avec son corps :

■ Les compétences visées : l'élève sera capable de :

- * Percevoir et s'organiser par rapport aux autres dans un espace défini
- * Exprimer en mouvements une situation concrète avec et sans objet
- * Mémoriser répéter un mouvement ou une phrase plusieurs fois sur des structures musicales/rythmiques simples
- * Exprimer des ressentis, des sensations, des émotions.

■ Les savoirs à construire :

* Connaissances :

- Écouter et reconnaître des sons, bruits, musiques, rythmes variés
- Découvrir son corps et repérer, nommer les différentes parties
- Reconnaître l'espace d'évolution

* Capacités :

- Solliciter les différentes parties de son corps
- Reproduire un mouvement plusieurs fois
- Enchaîner plusieurs mouvements différents pour constituer une chorégraphie

* Attitudes :

- Mémoriser des séquences courtes
- Se concentrer, comprendre et exécuter une consigne
- Établir des relations avec les autres, montrer aux autres
- Construire son autonomie (faire différent des autres)

■ L'unité d'apprentissage :

Construite à partir d'un album : « où sont passés mes poussins ? » d'Alessia Garilli et Patrizia La Porta, éditions Bilboquet

L'histoire : Pervenche, la poule a perdu ses poussins ...

Entrée dans l'activité : percevoir et s'organiser par rapport aux autres dans l'espace

- Jeu des maisons
- Jeu de dispersion : les petits pois

Les poussins sont cachés...

Situation d'apprentissage : se déplacer avec des allures différentes, s'arrêter, reproduire un mouvement :

- Jeu du photographe
- Jeu du chef d'orchestre

Pervenche cherche ses poussins dans le bois mais il fait très sombre ...

Situation d'apprentissage : utiliser des verbes moteurs et différents types de déplacement lourd/léger:

- jeu de chat perché
- Entends tu...

Pervenche cherche ses poussins dans la rivière...

Situation d'apprentissage : utiliser les différentes parties de son corps et les qualités du mouvement : lent/rapide

- danse des foulards
- danse des tissus
- danse des couleurs

Pervenche cherche ses poussins sur la route car le fermier les a peut-être emportés...elle rencontre un cirque...

Situation d'apprentissage : enchaîner des mouvements différents debout et au sol : faire comme...

- danse de l'ours, de l'éléphant, du serpent et de la panthère...

Pervenche retourne à la ferme où elle retrouve tous ses poussins...

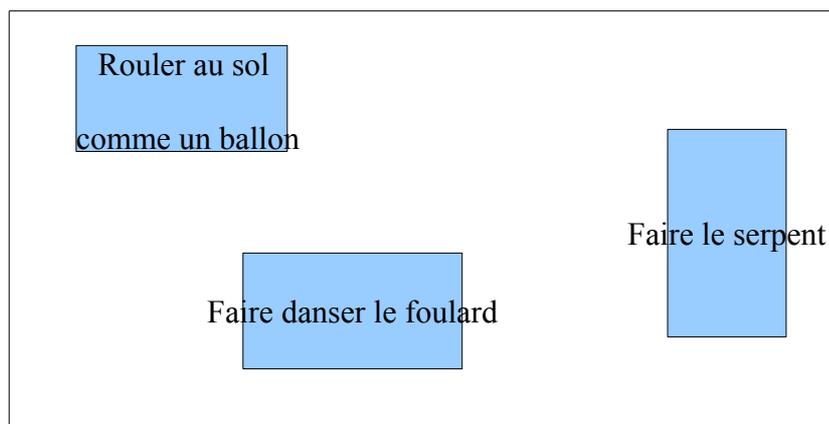
Situation d'apprentissage : reproduire et déformer des gestes quotidiens

- Manger, dormir, boire, se laver...

Situation d'évaluation : présenter un spectacle dans un espace balisé

- Enchaîner plusieurs actions en utilisant les espaces matérialisés
- Mémoriser et montrer aux autres

Exemple :



Jeu des maisons :

- Matérialiser l'espace avec des cerceaux.
Au signal, se placer seul dans un cerceau. Repartir avec la musique.
- Idem avec des objets ou des doudous placés dans les cerceaux : aller prendre un objet et le placer dans un cerceau libre.
- Associer un objet de couleur avec le cerceau correspondant.

Ce que les élèves apprennent :

Se répartir dans un espace aménagé. Réagir à un signal.

Jeu des petits pois :

- L'enseignant a des objets dans une caisse qu'il renverse. Les élèves groupés se dispersent de la même façon que les objets.
- On insiste sur la façon dont roulent les objets : les élèves roulent de différentes façons : debout, au sol...
- 1 par 1 les élèves vont s'ancrer sur 1 structure (chaise, table...) et au signal, ils roulent. Au signal suivant, ils reviennent s'ancrer.
- L'enseignant avec ses bras « soufflent » les élèves dans une direction et les dispersent.
On s'immobilise dans une posture que l'on garde.

Ce que les élèves apprennent :

Investir un espace vide en se répartissant. Imiter les objets qui roulent. Garder une posture. Ressentir une poussée symbolique.

Jeu du photographe :

- 1 meneur, le photographe, seul devant la classe alignée sur le fond de salle.
Le meneur avance et la classe aussi : lorsqu'il se retourne, les élèves s'immobilisent dans différentes postures.
- Varier les postures : hautes, basses, groupées, étirées, avec différents équilibres : sur 1 pied, 2pieds + 1 main au sol ...
- A l'arrêt : enchaîner 2, 3...postures.
- Précéder la posture d'un tour, d'un saut...
- Par 2 : reprendre le photographe et le modèle sur des trajets différents .

Ce que les élèves apprennent :

Enchaîner un déplacement et un arrêt en conservant des postures équilibrées . Remettre en jeu cet équilibre avec des postures de plus en plus complexes. Varier les formes en positionnant les segments bras et jambes.

Jeu du chef d'orchestre :

- Former une ronde en faisant sortir 1 élève. Désigner 1 puis plusieurs meneurs.
Chaque meneur dirige en exécutant un geste, la ronde imite.
- Le but du jeu pour celui qui est sorti est de deviner qui est le ou les meneur(s).

Ce que les élèves apprennent :

Reproduire un mouvement instantanément en utilisant la vision périphérique : voir le meneur et la personne qui devine. Rester concentré sur un temps de plus en plus long.

Jeu de chat perché :

- 1 chat (l'enseignant) et les souris : le chat traque les souris qui se perchent pour être protégées.
- Utiliser toutes les surfaces de la salle de motricité en variant les contacts : avec la main, sur le dos, à genoux, à plat ventre...dessus, dessous, entre...
- Toucher avec un foulard, une plume pour aller vers un contact de plus en plus mimé.

Ce que les élèves apprennent :

Identifier les différentes parties du corps pour se mettre en contact. Reconnaître dans l'environnement les surfaces d'appui. Se situer par rapport aux autres. « Jouer le contact » pour aller vers le mime : passer du jeu au symbolique en modifiant l'enjeu.

Entends tu... ? :

- Écouter les bruits de la forêt et reproduire les différents bruits :
- Se déplacer en faisant beaucoup de bruit avec les pieds (au sol) différents : claquer, traîner... les mains (frappes sur le corps et sur le sol)...les objets (sachets en plastiques, bouteilles plastiques...)...
- Se déplacer en faisant le moins de bruit possible.
- Enchaîner sur un trajet les bruits et les silences.

Ce que les élèves apprennent :

- Mettre en relation les pouvoirs moteurs utilisés et l'effet sonore produit. Être capable de le reproduire volontairement et de jouer sur les contrastes.

Danse des foulards :

- 1 foulard par élève. Se déplacer en tenant le foulard à 2 mains en le faisant voler.
- Tourner, reculer, se cacher, s'enrouler..
- Faire des ronds, des spirales, des vagues, balancer...
- Accompagner le foulard le plus haut possible, le lâcher et l'accompagner au sol.
- Varier les modes de déplacement : partir assis, se déplacer à genoux...

Ce que les élèves apprennent :

Accorder l'énergie du corps à l'énergie du foulard pour le mettre en mouvement.
Passer de l'incident au mouvement intentionnel.
Traduire au plus près le verbe d'action.

Danse des tissus :

- Idem ci-dessus en utilisant des tissus plus grands pour travailler essentiellement dessous et dedans : parachute tenu à plusieurs, jersey tube pour entrer dedans, étirer dans tous les sens, ramper...
- Mimer l'eau, les vagues, la tempête...

Ce que les élèves apprennent :

Mettre en mouvement le tissu avec tout le corps. Rendre visible son action : volume du mouvement et intention.

Danse des couleurs :

- 3 groupes avec chacun des foulards de couleurs différentes : rouges, bleus, jaunes
- Se déplacer en mettant les foulards en mouvement, au signal : les foulards de même couleur se retrouvent à un endroit repéré.
- Augmenter le nombre de couleurs
- Utiliser des objets différents pour remplacer les couleurs : exemple : foulards, rubans, sacs plastiques.
- Danser sur 2 musiques différentes : la première pour le déplacement (dynamique), la deuxième (plus lente) pour la danse des foulards groupés. Et inversement.

Ce que les élèves apprennent :

Adapter sa gestuelle au monde musical. Se situer dans un environnement spatial et sonore.

Danse des animaux :

- A partir d'illustrations imiter les animaux représentés : l'ours, l'éléphant, la panthère, le serpent ... :
- Se déplacer, manger, dormir se laver, faire un câlin à son petit, se gratter, appeler...
- Lier 2 puis 3 actions de l'animal choisi : debout puis jusqu'au sol et retour.
- Sur un trajet, commencer avec un animal et finir par un autre (matérialiser avec des tapis les espaces).

Ce que les élèves apprennent :

- Caractériser les actions de l'animal par un registre moteur précis. Changer de registre lorsque l'on change d'animal. Lier les actions en passant de la station debout jusqu'au sol. Rester concentrer dans son action et sur la durée.
-

Danse des gestes quotidiens :

- Identifier les différentes actions de la journée à partir d'une narration : le réveil, se laver, aller à l'école, déjeuner, jouer...
- Mettre chaque action en mouvement. Agrandir l'action pour la rendre visible de tous.
- Reprendre le fil de l'histoire en liant les actions sur un trajet en matérialisant les espaces.
- Devenir de plus en plus évocateur : exemples : faire le trajet de la nourriture qui passe par la bouche, descend dans la gorge, puis dans le ventre, les bras....le vent lorsque l'on marche pour aller à l'école...les cheveux qui poussent...

Ce que les élèves apprennent :

- Partir du registre quotidien pour aller vers un registre de plus en plus évocateur : poétique, merveilleux, infiniment grand, petit...

Discographie :

- Yann Tiersen
- René Aubry
- Hugues Le Bars
- Donin et les Délimélos
- Les Ogres de Barbarck
- La mano Negra
- Les compilations : Buddha Bar, Hôtel Costes, Béatrice Ardisson...
- Et tout ce qui vous plaît...