

CYCLE 2

CYCLE 3

DANSE

CHAMP d'APPRENTISSAGE : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Compétences à travailler : utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons ; Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion ; S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions ; Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Attendus de fin de cycle : réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir ; Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ; Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

SITUATION 1: la descente au sol

COMPETENCES travaillées pendant la séance : enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention

Consignes : tu vas t'allonger au sol en fermant les yeux, d'une façon continue sans t'arrêter ; tu essaies de retenir ta descente, comme s'il y avait un câble qui te tenait par le haut. Puis, tu te relèves, de façon continue, sans t'arrêter, en prenant le temps de te remettre debout.



Descriptif : les élèves sont placés chacun dans un espace de la salle. L'enseignant peut utiliser un bâton de pluie pour matérialiser le mouvement continu.

Variables :

- la qualité du mouvement peut changer : fluide (continu) ou saccadé (robot)
- la vitesse peut également varier ; l'enseignant décompte sur 8 temps pour descendre, puis 8 temps pour remonter, ensuite sur 4 temps, puis sur 2 temps.
- enchaîner plusieurs actions : par exemple, un déplacement, puis la descente au sol, puis un déplacement au sol, puis la remontée

CYCLE 2

CYCLE 3

DANSE

CHAMP d'APPRENTISSAGE : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

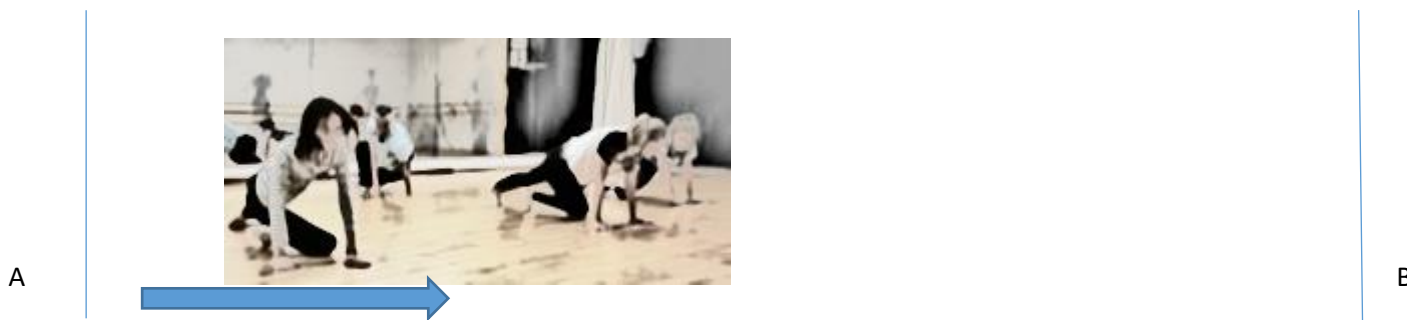
Compétences à travailler : utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons ; Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion ; S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions ; Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Attendus de fin de cycle : réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir ; Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ; Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

SITUATION 2: le déplacement au sol

COMPETENCES travaillées pendant la séance : enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention

Consignes : tu te déplaces au sol, en partant d'un point A jusqu'à un point B, en gardant au moins 1 appui au sol (autre que main ou pied) de façon continue. Pour le deuxième passage, tu prends en compte les verbes d'action annoncés (rouler, glisser, s'asseoir, tourner...). Tu essaies les yeux fermés (attention aux autres).



Descriptif : les élèves vont se déplacer en vagues de 3 ou 4 élèves d'un point de départ à un point d'arrivée. L'enseignant peut utiliser un bâton de pluie pour matérialiser le mouvement continu. Préciser que l'allure doit être lente : l'allure lente permet de mieux conscientiser les mouvements.

Variables :

- la qualité du mouvement peut changer : fluide (continu) ou saccadé (robot)
- la vitesse peut également varier ; l'enseignant décompte sur 16 temps pour traverser, ensuite sur 8 temps
- les déplacements peuvent être effectués en duo / par le regard

CYCLE 2

CYCLE 3

DANSE

CHAMP d'APPRENTISSAGE : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Compétences à travailler : utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons ; Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion ; S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions ; Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Attendus de fin de cycle : réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir ; Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ; Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

SITUATION 3: les déplacements

COMPETENCES travaillées pendant la séance : enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention

Consignes : tu vas te déplacer dans tout l'espace à l'allure donnée (musique de valse, ternaire), tu cherches le temps fort, ainsi que les 2 temps entre chaque temps fort. Tu changes de direction, tu choisis ta trajectoire, et tu sais où tu vas en regardant des points caractéristiques qui t'entourent (porte, mur, chaises...). Puis, vous serez à 2, le premier se déplace et le deuxième est suiveur « en posant la main sur l'omoplate ». Il faut essayer de suivre le plus naturellement possible. Changez de partenaire régulièrement. Il est possible de s'échapper et de revenir quelques pas plus loin.



Descriptif : les élèves vont se déplacer dans tout l'espace de la salle. Prévoir une musique « valse » pour permettre les variations et changements de rythme et de direction.

Variables :

- instaurer des temps d'arrêt (stopper la musique) pour figer les déplacements et travailler l'écoute.
- penser à faire fonctionner les élèves en 2 groupes : spectateurs/danseurs afin de développer le regard et son acceptation

CYCLE 2

CYCLE 3

DANSE

CHAMP d'APPRENTISSAGE : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

Compétences à travailler : utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons ; Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion ; S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions ; Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Attendus de fin de cycle : réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir ; Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ; Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

SITUATION 4: les trajectoires

COMPETENCES travaillées pendant la séance : enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention

Consignes : tu vas te déplacer dans l'espace en prenant en compte les objets qui y sont : chaises, foulards au sol, cartons...

Tu explores ce que les objets peuvent induire comme gestuelle : évitement, portée, regard, enjamber...

Nous ferons à la suite la même situation en enlevant les objets : il faut donc essayer de mémoriser ce qui est possible.



Descriptif : les élèves se déplacent dans la salle en décidant de leur trajectoire.

Variables :

- la qualité du mouvement peut changer : fluide (continu) ou saccadé (robot)
- la vitesse peut également varier selon le tempo de la musique
- enchaîner plusieurs actions : par exemple, tourner autour d'une chaise, puis s'asseoir dessus, se relever, se diriger vers le carton, puis l'enjamber...etc.

CYCLE 2

CYCLE 3

DANSE

CHAMP d'APPRENTISSAGE : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

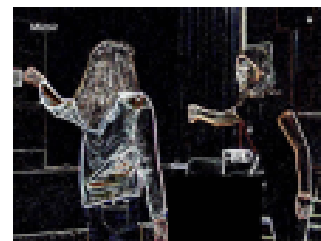
Compétences à travailler : utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons ; Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion ; S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions ; Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Attendus de fin de cycle : réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir ; Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ; Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

SITUATION 5: le miroir et les questions/réponses

COMPETENCES travaillées pendant la séance : enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention

Consignes : tu vas reproduire les mouvements que je vais te proposer, comme si tu te regardais dans un miroir. Puis, je vais proposer un mouvement et chacun d'entre vous proposera en même temps une réponse à ce mouvement.



Descriptif : les élèves sont placés devant l'enseignant en groupe

Variables :

- mettre des élèves (1 , puis 2) en position de montrer les mouvements à effectuer, les autres élèves décident de suivre l'un ou l'autre
- la qualité du mouvement peut changer : fluide (continu) ou saccadé (robot)
- la vitesse peut également varier, mais doit rester assez lente pour permettre aux mouvements d'être réalisés en miroir
- enchaîner plusieurs actions avec petits déplacements

CYCLE 2

CYCLE 3

DANSE

CHAMP d'APPRENTISSAGE : s'exprimer devant les autres par une prestation artistique et/ou acrobatique

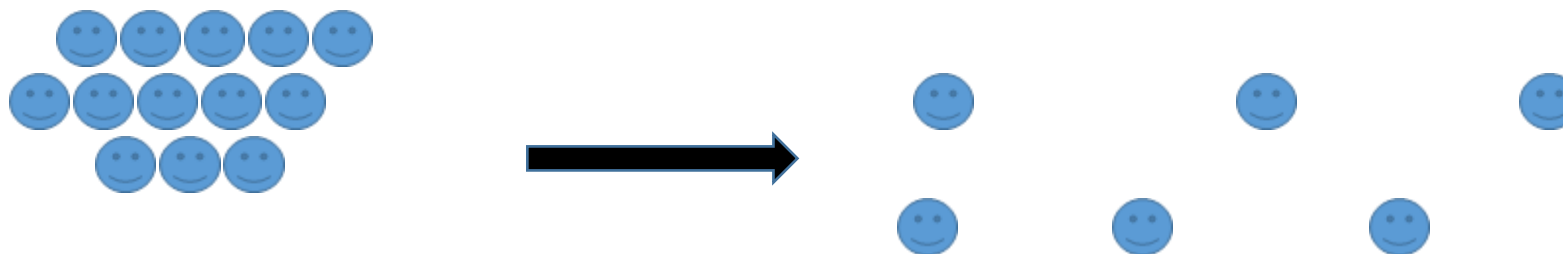
Compétences à travailler : utiliser le pouvoir expressif du corps de différentes façons ; Enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention ou une émotion ; S'engager dans des actions artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et ses émotions ; Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives.

Attendus de fin de cycle : réaliser en petits groupes 2 séquences, une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et à émouvoir ; Savoir filmer une prestation pour la revoir et la faire évoluer ; Respecter les prestations des autres et accepter de se produire devant les autres.

SITUATION 6: le banc de poissons

COMPETENCES travaillées pendant la séance : enrichir son répertoire d'actions afin de communiquer une intention

Consignes : tu vas te déplacer en marchant dans l'espace de la salle en évitant les autres. Puis, au signal, tu chercheras à marcher « en banc de poissons », vous serez alors groupés les uns derrière les autres. Au signal suivant, il faudra s'arrêter ensemble, puis repartir chacun dans une direction en s'éparpillant.



Descriptif : les élèves sont placés chacun dans un espace de la salle. L'enseignant peut utiliser un bâton de pluie pour matérialiser le mouvement continu.

Variables :

- la qualité du mouvement peut changer : fluide (continu) ou saccadé (robot)
- la vitesse peut également varier ; l'enseignant décompte sur 8 temps pour descendre, puis 8 temps pour remonter, ensuite sur 4 temps, puis sur 2 temps.
- enchaîner plusieurs actions : par exemple, un déplacement, puis la descente au sol, puis un déplacement au sol, puis la remontée

