

Vers la danse (cycle 1, 2 et 3 à adapter selon l'âge des enfants)

Consignes de précaution :

- chaque élève a son objet (varier les couleurs quand cela est possible : foulard, ballon...)
 - veiller à respecter la distanciation : faire des groupes de 2-3 élèves avec consigne de ne pas se toucher et rester à une distance du bras tendu
- => Prendre des photos, filmer afin de travailler en langage et de pouvoir faire un montage vidéo à destination des autres élèves, des parents.

Diversifier les mises en situation pour favoriser l'exploitation

Objectif : construire un répertoire moteur inhabituel en relation avec un imaginaire et des supports musicaux

1. Le jeu des statues

Se déplacer quand la musique commence, et, quand elle s'arrête, faire une statue dans une posture originale (s'assurer de la bonne compréhension du vocabulaire : position statue...).

Variantes :

- changer de posture à chaque arrêt
- varier la hauteur de la posture (debout, demi-hauteur, assis, au sol)
- inventer des statues bizarres

2. La danse des objets

Tous les enfants ont un objet identique (foulard, sac plastique, ballon de baudruche...) : faire danser l'objet en jouant avec la musique.

Ballon de baudruche :

- faire voler en le frappant, accroché à une ficelle
- frapper fort, doucement,
- faire voler sur place, en déplacement
- varier les hauteurs du lanceur (debout, assis, couché...)

Foulard :

- faire voler, planer sans le lâcher
- faire voler le foulard, le lâcher et accompagner sa chute.
- alterner sur place et en déplacement,
- varier la vitesse

Feuille de papier :

- coincer la feuille de papier entre deux parties du corps. Bouger sans la faire tomber.
- varier la position de la feuille,
- se déplacer, utiliser l'espace,
- varier la vitesse

Variantes :

- la main n'est pas seule à tenir l'objet. Il peut être posé sur soi.



- faire danser l'objet d'abord en restant sur place, puis en se déplaçant.
- proposer l'exploration au sol
- après exploration de tous les objets, les élèves peuvent choisir leur objet préféré pour le faire danser.
- évoluer vers un objet pour deux

3. La danse des objets magiques : Idem que la danse des objets mais cette fois, les objets disparaissent et les mouvements restent. Les objets sont invisibles.

4. Les chiffres : tracer des chiffres en l'air avec la main.

Variantes :

- utiliser d'autres parties du corps,
- tracer dans des directions variées : vers le mur, vers le sol, la fenêtre...
- varier les hauteurs (debout, assis, couché...)
- varier la vitesse.

5. Le pinceau : Peindre, écrire son prénom en l'air avec sa main.

Variantes :

- utiliser d'autres parties du corps,
- tracer dans des directions variées : vers le mur, vers le sol, la fenêtre...
- varier les hauteurs (debout, assis, couché...)
- jouer sur les contraires : grand, petit, vite, lent...



Les objets sont des inducteurs de la danse. Ils fournissent à la fois des prétextes à agir et laissent, par leurs caractéristiques, des traces dans l'espace et dans le corps de l'enfant. On ne doit les « supprimer » (en les rendant magiques ou invisibles) qu'après une longue phase d'expérimentation et d'enrichissement des réponses par les recherches du groupe.

Stabiliser les dispositifs pour favoriser la structuration

Objectifs :

- Danser avec une intention et selon un trajet déterminé.
- Décider ses déplacements en fonction d'un projet d'action.

1. Les îles

Matérialiser des « îles » avec des carrés de moquette par exemple, qui sont répartis dans tout l'espace.

Chaque élève du groupe des danseurs choisit son île de départ.

Au lancement de la musique, l'enfant regarde l'île qu'il désire rejoindre en dansant. Il s'arrête sur cette île puis choisit une autre île...

Pendant le temps de la musique, chacun circule d'île en île.

Variantes :

- faire une statue devant l'île avant d'y rentrer.
- les îles sont disposées sur le périmètre de la scène. « Tu te diriges vers une île sans être obligé d'y aller, tu t'arrêtes et tu construis une statue que tu peux faire loin ou près de l'île. »

2. Les socles

L'espace est aménagé avec des chaises, des bancs ou des briquettes : « les socles » (faire attention à leur stabilité).

Chaque danseur, au départ, se trouve perché sur un socle. Au départ de la danse, chaque élève « fait une statue » qui est sur un socle, invente une façon de sauter ou de descendre. Il cherche en dansant un autre socle, s'y perche et construit une autre statue. Il cherche à nouveau une façon de sauter, de descendre... ou cherche à répéter la même.

3. Les grottes

L'espace est aménagé par des tables, des cerceaux fixés verticalement sur des briquettes, des haies, des « abris » en couverture... qui sont des grottes.

Chaque danseur, au départ, est caché dans une grotte. Au départ de la musique, chaque élève invente une statue au sol, cachée dans la grotte de son choix, trouve une façon de se relever. Il part à la recherche d'une autre grotte et s'y cache pour construire une autre statue.

Les aménagements proposés doivent permettre au groupe d'enfants d'éviter les déplacements en rond ou erratiques, que l'on constate souvent et d'orienter progressivement la danse de chacun en lui donnant une direction (donc une intention). Inciter les élèves progressivement à rejoindre d'autres points que ceux qui sont très proches d'eux en faisant « de plus grands voyages » dans l'espace de danse.