

Compétence 4 : Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique et esthétique

La Danse

Les items globaux de la compétence 4 sont communs aux cycles 2 et 3 :

- Exprimer corporellement seul ou en groupe des personnages, des images, des sentiments, des états,
- Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions,
- S'exprimer de façon libre ou en suivant différents types de rythmes, sur des supports variés, avec ou sans engins,
- Réaliser des actions « acrobatiques » mettant en jeu l'équilibre (exploit) et revêtant un caractère esthétique.

1- Présentation de l'APS

Définition et spécificités

Activité de communication véhiculée par le corps qui est mis au regard d'un public.

La performance est liée ici à la réalisation d'un projet individuel et/ou collectif visant à s'exprimer par et avec le corps.

Le plaisir de danser tout comme celui de percevoir les émotions en tant que spectateur est essentiel.

Les enjeux de la danse

- sur le plan moteur : la **gestion du corps** dans l'espace de danse, la maîtrise des situations d'**équilibre**, **mettre en relation gestuelle et musique**, l'exécution de mouvement avec une ou plusieurs parties du corps (dissociation simple ou double), **coordination des gestes**,
- sur le plan socio-affectif : gérer ses émotions et les exprimer par le corps et surtout **accepter le regard d'autrui**, construire un projet artistique commun,
- sur le plan cognitif : **concilier capacités motrices et expressives**, s'adapter à un groupe.

Les problèmes fondamentaux liés à la danse

- **réactions affectives très fortes chez certains élèves** quant au fait de s'exposer au regard d'autrui et qui les amène à refuser d'entrer dans l'activité. L'enseignant doit instaurer un climat de bienveillance pour mettre en confiance.
- **problèmes moteurs** comme la coordination des gestes, le contrôle des équilibres, la gestion de l'énergie dans le temps sont très variables selon les élèves. La motivation vis-à-vis du projet artistique est donc essentielle.

Les composantes de l'activité

- **l'espace**
- **le temps**
- **le corps/l'énergie**
- **la relation aux autres**
- **l'imagination**

Pour agir sur ces composantes, on peut jouer sur des inducteurs : objets (cartons, foulards, chaises...), le choix du monde sonore (bruitage, rythme, musique ...), l'apport de documents artistiques (poème, peintures, photos ...).

Les mises en train

Autour des déplacements : en dispersion, avec ou sans support sonore, se déplacer selon consigne liée à l'imaginaire (chaud, froid, animal, pressé, peur ...).

Autour de l'écoute et de la concentration : en dispersion, se déplacer et s'arrêter quand la musique s'arrête; donner un phrase corporelle simple à répéter en dispersion dans l'espace (liée à un geste technique à travailler pendant la séance).

Autour de l'échauffement corporel : dessiner des cercles avec la partie du corps indiquée, se déplacer dans l'espace et au signal bailler, s'étirer, échauffer une partie du corps précise.

2- Les programmes et progressions

Cycle 1 : Les situations proposées à l'enfant lui permettent de découvrir et d'affirmer ses propres possibilités d'improvisation, d'invention et de création en utilisant son corps. L'enseignant utilise des supports sonores variés (musiques, bruitages, paysages sonores...) ou, au contraire, développe l'écoute de soi et des autres au travers du silence. Il met à la disposition des enfants des objets initiant ou prolongeant le mouvement (voiles, plumes, feuilles...), notamment pour les plus jeunes d'entre eux. Il propose des aménagements d'espace adaptés, réels ou fictifs, incitant à de nouvelles expérimentations. Il amène à s'inscrire dans une réalisation de groupe. L'aller-retour entre les rôles d'acteurs et de spectateurs permet aux plus grands de mieux saisir les différentes dimensions de l'activité, les enjeux visés, le sens du progrès. L'enfant participe ainsi à un projet collectif qui peut être porté au regard d'autres spectateurs, extérieurs au groupe classe.

Les attendus en fin de cycle :

- Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements, en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical.
- Coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres, lors de rondes et jeux chantés.

PS	MS	GS
Découvrir à partir d'inducteurs variés les actions motrices globales	Explorer les différentes possibilités de l'action motrice avec ou sans objet	Expérimenter et éprouver différentes réponses corporelles et les structurer dans la qualité à partir des 5 variables
Danser avec objets de taille/forme différente pour varier les mouvements et actions, les déplacements et trouver des modes d'action pour agir dessus	Chercher différentes façons de sauter, glisser, etc ... Mouvements continus ou saccadés	Tracés dans l'espace et combinaisons, avec différentes parties du corps Varier l'amplitude du mouvement Explorer différentes qualités de mouvements partir de verbes d'action
	Explorer les différents niveaux de l'espace corporel (glisser, ramper, rouler, 4 pattes ...)	Reproduire un mouvement en jouant sur le temps (lent, rapide) et l'énergie (fluide, saccadé ...)
	Enchaîner plusieurs déplacements et mouvements dans l'espace	Varier et enrichir conscience des appuis au sol
	Chercher à donner à un objet des effets multiples : le faire glisser, rouler, tourner ... Manipuler et déplacer un objet avec des parties du corps	Danser avec l'autre en variant les modes de relation (miroir, contact ...) ou en variant les modes de regroupement (par 2, en groupe, ensemble ou décalé ...)

PS	MS	GS
Prendre plaisir à s'engager corporellement et à découvrir ses différents possibles	Percevoir ses possibilités corporelles dans l'espace et le temps	Faire l'expérience sensible de la composition d'un enchaînement dansé, seul, à 2 ou plusieurs
Explorer différents déplacements et modes de déplacement (marcher, sautiller, courir)	Affiner ses actions motrices (tourner vite, lentement, en sautant, en glissant ...)	Créer des mouvements avec les autres par accumulations successives
S'organiser corporellement pour mobiliser différentes parties du corps	Mobiliser une partie du corps pour donner direction globale ou action	Faire des choix de combinaison de mouvements à partir du répertoire exploré
Expérimenter les contrastes de temps (courir, s'immobiliser, pointe des pieds...)	Coordonner plusieurs mouvements	Construire et mémoriser une phrase corporelle dansée à plusieurs
Vivre le plaisir de danser avec les autres, comme les autres, en imitant	Faire l'expérience de l'équilibre et du déséquilibre	Observer et s'impliquer dans la production d'un autre pour commenter, améliorer + exprimer ressenti et émotion
	Entrer dans la relation à l'autre danseur en agissant sur lui, le manipulant (sculpteur) ou l'imitant (miroir)	Etre spectateur de la danse des autres
	Observer la danse des autres et exprimer ressenti, émotion, décrire un mouvement	

Cycle 2 : être danseur en utilisant les différentes parties de son corps, en explorant les différents espaces, en jouant sur les durées et les rythmes

CP	CE1
ETRE DANSEUR	
Improviser des réponses corporelles en lien avec une consigne précise en mobilisant chaque partie du corps	Faire évoluer ses réponses corporelles en jouant sur les déséquilibres, les rotations, les passages au sol
Réaliser des enchaînements incluant des locomotions, des équilibres, des manipulations	Jouer sur l'amplitude du mouvement, l'exagération du geste en fonction de l'intention
Connaitre les composantes de l'espace (esp corporel proche, esp de déplacement, esp scénique) et répondre corporellement à des consignes sur les directions, les niveaux, les tracés et les dimensions	Utiliser les composantes de l'espace, jouer corporellement avec les directions, les tracés et les dimensions
Entrer en relation avec les structures rythmiques et mélodie de la musique	Mémoriser un enchaînement et le reproduire
Intégrer son mouvement dans une durée	Ajuster son mouvement à une durée donnée
Accepter de danser à deux, à plusieurs	
Varié les modes de communication (rôle meneur/mené, imitation, danse en miroir ...)	
Accepter le regard des autres	
ETRE CHOREGRAPHE EN COMPOSANT UNE PHRASE DANSEE	
Assembler 3 à 4 mouvement inventés ou proposés pour constituer une courte chorégraphie	Choisir 3 à 5 mouvements et les assembler pour créer une courte chorégraphie
Ecouter les propositions des autres	Formuler un point de vue sur la danse des autres

CP	CE1
Aider un camarade à compléter sa chorégraphie	
ETRE SPECTATEUR	
Regarder, écouter l'autre	Accepter des messages différents par rapport aux images, aux sentiments véhiculés par les chorégraphies développées
Communiquer son ressenti au danseur	

Cycle 3 :

- être danseur en utilisant les différentes parties de son corps, en explorant les différents espaces, en jouant sur les durées et les rythmes
- être chorégraphe en composant une courte chorégraphie combinant dans une phrase dansée des mouvements individuels ou collectifs en faisant varier selon son intention les directions, les durées et les rythmes
- être spectateur en étant à l'écoute de l'autre, en acceptant des messages différents dans leur dimension symbolique, en appréciant les émotions produites

CE2	CM1	CM2
Se créer un répertoire d'actions motrices et de sensations inhabituelles (locomotion, équilibre, manipulation ...)	Enrichir le répertoire d'actions disponibles et les combiner	Améliorer la qualité des mouvements (énergie, originalité) et leurs facteurs d'exécution (équilibre, coordination, gainage, dissociation)
Utiliser les composantes de l'espace (esp corporel proche, esp de déplacement, esp scénique)	Mettre en jeu son corps et son énergie en jouant sur équilibres/déséquilibres, les appuis, les changements d'axe, les accélérations, les rotations	Transposer les composantes d'espace (amplifier, restreindre), de rythme (suspendre, accélérer), de relation (faire avec, faire contre) d'une situation donnée pour créer un autre sens
Ajuster ses mouvements en fonction de ceux de son partenaire, des autres danseurs, en s'orientant par rapport aux spectateurs	Prendre en compte les mouvements des autres danseurs	Entrer en relation dynamique avec les autres danseurs pour développer son mouvement
Agir, évoluer en fonction du support sonore, en adéquation, en décalage, en écho	Jouer avec les modes de composition en utilisant des procédés chorégraphiques (décalé, unisson, cascade, superposition)	Enrichir la composition pour enrichir l'émotion produite
Donner son avis, proposer un autre mode d'expression, une action à améliorer	Faire des propositions en justifiant ses préférences	S'impliquer dans un projet collectif de création chorégraphique (au moins 5 mouvements combinés)
Contrôler ses émotions sous le regard des spectateurs		

3- Exemples d'exercices

La danse des ballons (l'espace)

Dispositif : des ballons de baudruche sont disposés sur le sol. Lorsque la musique commence les élèves jouent avec sans qu'ils touchent le sol. Quand la musique s'arrête, ils les attrapent.

Critère de réussite : utiliser tout l'espace pour ne pas laisser tomber son ballon

La danse des 4 mondes (l'espace)

Dispositif : quatre zones au sol = quatre espaces de danse = quatre groupes. Une consigne différente est donnée à chaque zone (expression, mouvement, danser avec objet ...)

Critère de réussite : danser en respectant un thème imposé

Le banc de poisson (l'espace)

Dispositif : les élèves répartis en deux groupes se déplacent de façon serrée les uns contre les autres

Critère de réussite : répondre corporellement à des consignes liées à l'espace en dansant à plusieurs

Variables : au signal 1, les poissons se dispersent; au signal 2, ils se remettent en banc.

La photo de groupe (l'espace)

Dispositif : les élèves se déplacent sans entrer en contact. Au signal, ils se rejoignent et s'immobilisent pour une photo de groupe.

Critère de réussite : entrer en contact et utiliser l'espace avec les autres

Variables : prendre vraiment une photo pour l'utiliser en art plastique, faire l'exercice 2 à 2 avec consignes de position

Le tambourin (le rythme)

Dispositif : les élèves se déplacent selon rythme variable du tambourin (lent ou rapide)

Critère de réussite : suivre le rythme

Variables : réaliser des actions sur les déplacements

La danse des contraires (le rythme)

Dispositif : sur une musique lente, les élève doivent danser vite et inversement

Critère de réussite : adapter son déplacement à une contrainte de rythme

Les statues (le corps)

Dispositif : lorsque musique démarre, les élèves se déplacent comme ils veulent (marche, saut, ramper ...). Quand la musique s'arrête, ils se mettent en position de statue dans tout l'espace.

Critère de réussite : ne pas bouger quelques secondes

Variables : donner une expression, faire statue à deux

Le bras ou la jambe (le corps)

Dispositif : les élèves dansent. Au signal, ils ne doivent bouger qu'une seule partie du corps.

Critère de réussite : capacité à isoler une partie du corps

La météo (le corps)

Dispositif : des ambiances sonores d'éléments naturels sont proposées et les élèves doivent adapter leurs gestes aux ambiances

Critère de réussite : exprimer sentiments et émotions par le geste

Les pancartes (le corps)

Dispositif : des verbes d'actions sont écrits sur des pancartes réparties dans l'espace de danse. A leur approche, les élèves continuent à se déplacer en mimant le verbe jusqu'à la pancarte suivante.

Critère de réussite : mettre en jeu son corps et son énergie face à une stimulation visuelle

Variation : ajouter des contraintes de direction

Les chutes (l'énergie)

Dispositif : l'enseignant fait tomber un objet au sol. Les élèves doivent reproduire la chute de l'objet avec leur corps

Critère de réussite : adapter son énergie à l'objet

Les robots (l'énergie)

Dispositif : les élèves se déplacent. Au signal, ils se transforment en robot et se déplacent de façon saccadée.

Critère de réussite : dissocier parties du corps et produire mouvements saccadés

Variation : ne faire travailler que une ou deux parties de corps

L'alphabet (la relation aux autres)

Dispositif : les élèves sont par 2 et doivent réaliser les lettres de l'alphabet debout ou au sol.

Critère de réussite : accepter le contact physique et les propositions de son équipier

Le sculpteur (la relation aux autres)

Dispositif : les élèves sont 2 par 2. Le sculpteur modèle la statue dans la position de son choix puis se met dans la même position.

Critère de réussite : proposer une position non douloureuse pour le sculpteur, se laisser manipuler pour la statue

Le chef d'orchestre (la relation aux autres)

Dispositif : les élèves se déplacent. Au signal, ils rejoignent un meneur désigné (le chef d'orchestre) pour faire le même geste ou la même posture que lui.

Critère de réussite : être inventif pour le meneur, accepter les décisions du meneur et danser avec lui pour les élèves

Variation : complexifier les déplacements intermédiaires, fait 2 à 2 en devenant le jeu du miroir

Les deux chorégraphies (la relation aux autres)

Dispositif : les élèves sont 2 par 2 et chaque élève crée un petit enchaînement qu'il apprend à son coéquipier. Chaque groupe obtient une chorégraphie composée des deux enchaînements.

Critère de réussite : combiner deux chorégraphies pour en créer une nouvelle

Variation : imposer un thème