

## Répertoire d'activités progressives et exemple de projets :

Du mouvement à l'expression corporelle, de l'expression à la création chorégraphique artistique

*Objectif général : construire un répertoire moteur permettant de s'engager dans un processus de création et d'expression corporelles artistiques*

### Référence aux programmes – Cycle 1

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS L'ACTIVITE PHYSIQUE

AGIR, S'EXPRIMER, COMPRENDRE A TRAVERS LES ACTIVITES ARTISTIQUES : LE SPECTACLE VIVANT



**Attendus de fin de cycle 1**

Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique :

- 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 des rondes et jeux dansés

Spectacle vivant :

- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes avec son corps, sa voix ou des objets sonores



**Compétences**

Mise en jeu des dimensions créatives et expressives du mouvement

- Explorer différents possibles à partir d'inducteurs variés, matériels ou imaginaires
- Transformer son mouvement par l'exploration de contrastes de vitesses, d'énergies, de niveau, de dissociation
- Inventer, apprendre et reproduire une courte phrase dansée, constituée d'une séquence d'actions et de déplacements qu'il a pu globalement mémoriser.
- Inscire ses actions et ses déplacements en relation avec les autres, dans un espace scénique orienté, dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs.

Participation à une forme de dans collective relevant du patrimoine des rondes et jeux dansés

- Accorder ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres pour évoluer collectivement selon une disposition spatiale simple.
- Synchroniser sa voix, ses frappés, ses gestes ou ses déplacements avec la pulsation, avec le tempo ou en relation avec des événements sonores facilement perceptibles
- Anticiper les changements d'orientation ou de mode de regroupement en fonction du support musical, tout en respectant la disposition spatiale
- Repérer la chronologie des actions ou des rôles dans différentes danses collectives, montrées ou transmises à d'autres.

Pratiquer quelques activités des arts du spectacle

- Oser mettre en jeu son corps avec et face aux autres en imitant, en inventant ou en assemblant des propositions après avoir fait un choix
- Occuper un espace et y évoluer
- Transformer ses façons usuelles d'agir et de se déplacer
- S'inscrire dans l'espace et le temps d'une production collective
- Devenir un spectateur actif et attentif
- Témoigner de sa sensibilité à la portée poétique et esthétique du mouvement
- Exprimer intentionnellement des émotions par le visage ou par le corps

## Répertoire d'activités progressives et exemple de projets :

Du mouvement à l'expression corporelle, de l'expression à la création chorégraphique artistique

*Objectif général : construire un répertoire moteur permettant de s'engager dans un processus de création et d'expression corporelles artistiques*

### Référence aux programmes – Cycle 2

#### EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE – S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET/OU ACROBATIQUE



#### Attendus de fin de cycle 2

- Mobiliser le pouvoir expressif du corps, en reproduisant une séquence simple d'actions apprise ou en présentant une action inventée
- S'adapter au rythme, mémoriser des pas, des figures, des éléments et des enchaînements pour réaliser des actions individuelles et collectives.



#### Compétences

##### Compétences fondamentales :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps
- S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre (essai/erreur, planification)
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

##### Compétences spécifiques :

- S'exposer aux autres : s'engager avec facilité dans des situations d'expression personnelle sans crainte de se montrer
- Exploiter le pouvoir expressif du corps en transformant sa motricité et en construisant un répertoire d'actions nouvelles à visée esthétique
- S'engager en sécurité dans des situations acrobatiques en construisant de nouveaux pouvoirs moteurs
- Synchroniser ses actions avec celles de ses partenaires

## Répertoire d'activités progressives et exemple de projets :

Du mouvement à l'expression corporelle, de l'expression à la création chorégraphique artistique

*Objectif général : construire un répertoire moteur permettant de s'engager dans un processus de création et d'expression corporelles artistiques*

### Référence aux programmes – Cycle 3

#### EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE – S'EXPRIMER DEVANT LES AUTRES PAR UNE PRESTATION ARTISTIQUE ET/OU ACROBATIQUE



#### Attendus de fin de cycle 3

- Réaliser en petits groupes deux séquences : une à visée acrobatique destinée à être jugée, une autre à visée artistique destinée à être appréciée et 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



#### Compétences

##### Compétences fondamentales :

- Développer sa motricité et construire un langage du corps
- S'appropriier seul ou à plusieurs, par la pratique, les méthodes et outils pour apprendre
- Partager des règles, assumer des rôles et des responsabilités pour apprendre à vivre ensemble
- Apprendre à entretenir sa santé par une activité physique régulière
- S'approprier une culture physique sportive et artistique

##### Compétences spécifiques :

- 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 activités artistiques ou acrobatiques destinées à être présentées aux autres en maîtrisant les risques et les émotions
- Mobiliser son imaginaire pour créer du sens et de l'émotion, dans des prestations collectives



### Socle commun de compétences

- Langages pour penser et communiquer : langages des arts et du corps
  - Apprendre à s'exprimer et à communiquer par les arts, de manière individuelle ou collective, en concevant et réalisant des productions
  - Connaître et comprendre les particularités des différents langages artistiques employés
  - S'exprimer par des activités physiques, sportives ou artistiques impliquant le corps
  - Apprendre le contrôle et la maîtrise de soi
- Méthodes et outils pour apprendre : coopération et réalisation de projets
  - Travailler en équipe, partager des tâches, s'engager dans un dialogue constructif ...
  - Apprendre à gérer un projet individuel ou collectif : planifier les tâches, fixer les étapes et évaluer l'atteinte des objectifs
  - Aider celui qui ne sait pas
- Représentations du monde et de l'activité humaine : invention, élaboration, production
  - Imaginer, concevoir et réaliser des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques
  - Mobiliser son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif
  - Développer son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques
  - Connaître les contraintes et les libertés qui s'exercent dans le cadre des activités physiques et sportives ou artistiques personnelles et collectives
  - Savoir en tirer parti et gérer son activité physique et sa production ou sa performance artistiques pour les améliorer, progresser et se perfectionner
  - Dans le cadre d'activités ou de projets collectifs, prendre sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer ou s'affronter dans un cadre réglementé.



C'est quoi « danser » ?

Noter les mots et expressions qui émergent.

Si un élève montre corporellement en disant : « danser c'est ça », verbaliser, décrire ce qu'il est en train de faire. « Il tourne, il se balance, il tape du pied » ...

Avec les plus grands :

Peut-on danser sans musique ?

Connaissez-vous des styles de danses ? des chorégraphies ?

C'est quoi une chorégraphie ?

Peut-on danser sans avoir appris ? Est-ce une activité pour les filles ou les garçons ?



- **Déplacements libres sur la musique**

- En suivant la **pulsation**

→ proposer des supports musicaux qui varient le tempo/vitesse, les ambiances et les styles

- **Trouver toutes les façons de se déplacer et lister les « verbes »** : sauter, glisser, courir, sautiller, marcher à 4 pattes, rouler, ramper, tourner, reculer ... ; associer 2 actions : marcher en tournant, en sautant etc... ou en pas chassés.

- **Explorer et enrichir le répertoire d'actions de déplacements :**

- en les exécutant comme un animal : marcher comme un éléphant, un ours, un canard, une tortue, sautiller comme un oiseau, sauter comme une grenouille, un kangourou, courir comme une girafe, un lion, ramper comme un serpent, un escargot, une chenille, voler comme un papillon, se déplacer comme un paresseux ... : mettre en lien avec des adjectifs comme « léger, fort, lourd, gros, petit, fier, majestueux, lent, rapide, vif »

- en suivant des lignes, des formes (tracées au sol ou plots, quadrillage par exemple)

- en imaginant un sol/milieu : collant, mou (coton, sable, sables mouvants), de glace, de braises, dans l'eau, piquant, chaud, froid

- en les exécutant comme un robot (alterner continu/saccadé)

- en variant la vitesse : décomposer le mouvement, ralentir, accélérer

- En contournant des obstacles (bancs, cerceaux, plots ...)

- **Alterner, combiner plusieurs déplacements :**

- imaginer un éléphant qui marche sur de la braise, un canard sur de la glace etc...

- en suivant des lignes/formes : changer de mode de déplacement à chaque changement de ligne/forme

- Le jeu des 8 directions : afficher à chaque angle et au milieu de chaque mur une affiche (cf. doc. affiches) qui représente un animal et/ ou un verbe de déplacement (image/pictogramme pour les plus jeunes). Les élèves évoluent dans l'espace et apprennent à le traverser dans toutes les directions : lorsqu'ils se dirigent en direction d'une affiche, ils doivent exécuter le mode de déplacement indiqué puis changer de direction vers une autre affiche etc... Possibilité d'intégrer des obstacles à contourner.

- Jeu des zones : à l'aide bancs/cordes qui délimitent l'espace : chaque zone correspond à un mode de déplacement, à un animal, un type de sol (coton, braises, glace, eau, normal par exemple) : les élèves évoluent librement dans les zones en respectant le déplacement correspondant. Possibilité d'intégrer des obstacles à contourner.

→ le tout en s'adaptant au tempo et aux rythmes de la musique



- Le jeu des statues :
  - Réagir à un signal (frapper dans les mains, tambourin, hochet avec grelots, ou à chaque extrait d'une musique bien identifiable, ou à chaque silence : musique mise en pause)
    - ✓ S'arrêter/s'immobiliser tout simplement
    - ✓ S'arrêter/s'immobiliser en fixant un endroit/objet de la pièce/un camarade (libre puis imposé)
    - ✓ prendre une position libre (changer à chaque signal)
    - ✓ s'immobiliser en exprimant une émotion libre ou imposée : adjectifs à lister en amont et à enrichir : furieux, triste, surpris, effrayé, amoureux ...
    - ✓ Explorer la verticalité de l'espace :
      - Au signal établir un contact avec le sol/un mur/un objet/un camarade avec 1 ou plusieurs parties de son corps. → tous ces paramètres peuvent être imposés ou certains seulement : exemple : « au signal : 2 parties de votre corps touchent le sol » ou « mains au sol », « nez sur le mur », « oreille et coude sur le sol » etc... (en maternelle, des chansons à geste du type « savez-vous planter des choux » pourront être introduites en amont, le jeu du Twister pour les plus grands peut être aussi une piste intéressante)
      - Se coucher (dos, ventre, côté), s'asseoir, se mettre en boule comme un hérisson, s'étirer/ se grandir vers le plafond comme une girafe, se pencher en avant/en arrière
      - avec des objets : à chaque signal prendre une « pose » avec/sur/sous/dans l'objet : chaise, carton, cerceau... puis le reposer et se diriger vers un autre objet.



- **Faire « danser » différentes parties de son corps :**
  - En maternelle : introduire cela avec des chansons à gestes du type « Jean Petit qui danse », « Meunier tu dors », « tourne tourne petit moulin » etc....
  - En restant assis : faire danser sa main/ses mains sur soi, loin de soi : onduler, tourner, « mouliner », monter, descendre
  - mimes : montrer quelque chose, faire signer d'approcher, donner quelque chose à un enfant/un adulte, caresser un animal, envoyer un baiser, se protéger, attraper/envoyer un ballon virtuel, cueillir, tirer une valise, faire coucou, voler, faire du piano virtuel, de la guitare, dessiner avec son doigt, pêcher...
  - Faire « danser » ses pieds, ses jambes, son ventre, ses épaules, son cou ...
- **Du mime à l'expression artistique :**
  - mimer une scène de la vie quotidienne : téléphoner, se laver les dents, conduire, se doucher, s'habiller, balayer, coudre, faire la vaisselle, repasser, peler un fruit, jouer à la raquette, peindre, faire un pâté de sable ... ; A 2 : plier un drap, mettre le couvert « l'un place les assiettes, l'autre les couverts), servir à boire à l'autre, faire la vaisselle (l'un lave l'autre essuie).
  - Mimer un personnage, un animal, une émotion
  - Mimer un scénario : les indiens, la chasse des panthères/chats, la transformation du papillon, l'évasion des animaux du zoo, le bourgeon, les robots, les saisons ...
  - Objets inducteurs : ballons de baudruche/ballons classiques, journaux, carton, plumes, foulards, rubans, tubes, cordes, cerceaux, chaise ... : 1 par enfant puis 1 pour 2 puis 1 par groupe de 4/5 pour favoriser les interactions et les échanges
    - ✓ Exploration libre : faire tourner, placer sur sa tête, lancer, rattraper, changer de main, avec des chaises : interdit de les déplacer puis possible de les porter, de les déplacer - s'asseoir dessus au signal ou trouver d'autres façons de l'utiliser (lien avec l'album « la chaise bleue »).
    - ✓ retirer les objets : refaire les mouvements et gestes trouvés avec ces objets « imaginaires », s'imaginer utiliser d'autres objets
    - ✓ Pour les plus grands : « être » l'objet
    - ✓ répéter, saccader, amplifier, ralentir/accélérer les gestes, en enchaîner plusieurs





### • En collectif ou petits groupes :

- Le jeu du chef d'orchestre (en rond, assis, un enfant effectue des gestes répétitifs que les autres imitent. Un enfant peut être l'enquêteur : il sort de la ronde pendant que le chef d'orchestre est désigné. L'enquêteur revient et doit deviner qui dirige les autres.
- Jeu du prénom : en ronde : dire son prénom en y associant un geste, jouer avec sa voix
- Les lapins dans leur terrier : au signal chaque élève doit aller s'asseoir dans un cerceau libre (en se déplaçant comme un lapin éventuellement).
- Eviter le contact avec les autres, changer de direction dès que l'on constate que l'on suit quelqu'un ou que l'on est suivi
- Foulards de couleur : au signal, se regrouper par couleur et prendre une « pose », seule 1 couleur est appelée, 1 foulard par élève ou pour 2.
- Groupes de 4 élèves : chacun a un petit sac numéroté. A l'appel de son numéro il devient le « leader » de son groupe (les autres doivent le suivre et l'imiter), puis on change.
- Idem avec la couleur d'un foulard
- Se suivre, s'imiter, répéter une série de gestes/mouvements en se suivant (Pina Baush)
- S'arrêter en même temps ou chacun son tour, se compléter
- Grand groupe : tout le monde se déplace librement, l'enseignant désigne un 1<sup>er</sup> leader qui s'arrête quand il le souhaite : chaque enfant qui voit un autre enfant à l'arrêt s'arrête. Quand tout le groupe est à l'arrêt (ce qui est progressif), tout le monde repart.
- En petits groupes de 3 : « le défilé de mode » : marcher, tourner, prendre une position chacun son tour, chacun devant compléter le tableau en variant les hauteurs (position au sol basse, moyenne et haute : debout)

### • A deux :

- 2 élèves tiennent une corde : l'un guide, l'autre suit (la corde ne doit jamais être tendue)
- 1 ballon entre 2 enfants qui se déplacent sans le faire tomber
- L'aveugle (pour les plus grands) : 1 élève à les yeux bandés : l'autre doit le guider pour qu'il le suive et l'imité par la parole
- La corde avec 1 « aveugle »
- le miroir : l'un guide, l'autre imite en miroir : d'abord assis avec uniquement les bras/mains puis tête, puis haut du corps - puis debout sans se déplacer, puis déplacements
- Au signal : x points de contacts avec son partenaire, avec x parties du corps (dans le respect de l'intimité... )
- La marionnette : un élève fait la marionnette, l'autre touche les endroits de son corps où il fait semblant de fixer les fils : par exemple il appuie sur le dessus d'une main, puis il mime de tirer sur le fil accroché à la main : la marionnette doit bouger sa main en suivant ses mouvements. Possibilité d'accrocher un 2<sup>ème</sup> fil. Mimer de couper le fil pour changer d'emplacements (la main retombe le long du corps).
- Le sculpteur : 1 élève est comme de la « pâte à modeler ». L'autre déplace ses membres pour lui faire prendre une position.
- 1 objet inducteur : chaise, ballon, journal, carton, foulard... pour 2 (puis refaire les mouvements trouvés sans l'inducteur)

### • Travailler la répartition dans l'espace

- Les petits pois dans la boîte : tous les élèves se serrent les uns contre les autres. Au signal : rouler dans toutes les directions (on ouvre la boîte), s'arrêter au signal, mémoriser son emplacement, revenir dans la zone de regroupement puis retrouver son emplacement.
- se répartir en lignes, en ronde(s), en fil indienne, face à face en lignes, en quinconces ... : au signal retrouver sa place.

### • Alternier rôles : groupe d'observateurs/spectateurs et groupe « d'acteurs » – filmer

→ d'autres séquences telles que : les danses collectives : rondes et jeux dansés, les jeux rythmiques dansés avec cerceaux/step, l'accrogymp pourront enrichir considérablement le répertoire moteur et donc la phase de création.



- **Réinvestir les activités précédentes pour créer un enchaînement** de x actions à déterminer selon le niveau de l'élève, seul ou à plusieurs :
  - enchaîner x déplacements
  - exécuter en simultanément, en alternant
  - déterminer un début (statue), un milieu (enchaînement de x déplacements/mouvements), une statue finale
- **S'observer / se filmer** : ajuster sa production
- **Se produire devant les autres**
- Avec les plus grands on peut déterminer un **cahier des charges** à respecter sur une affiche qu'ils pourront cocher au fur et à mesure de leur création :

Par exemple :

- choisir 3 verbes de déplacement
- choisir 3 statues dans 3 positions différentes (verticalité de l'espace)
- 1 contact au sol
- 2 types de sol : colle, brasse...
- Traverser la pièce dans 3 directions différentes
- 2 jeux d'interaction avec l'autre : marionnette, sculpteur ...

Pour les plus jeunes, le cahier des charges se limitera à 3 critères maximum, l'ordre pourra être également déterminé à l'avance : exemple : 1 statue, 1 déplacement d'animal sur 1 type de sol particulier, 1 statue avec contact au sol.

- **Création chorégraphique autour d'un thème, d'un scénario ...** en vue de se produire sur scène (cf. blog)
  - Déterminer plusieurs parties selon la/les musique(s) choisies
  - Explorer
  - Sélectionner
  - Organiser
  - Répéter
  - Se produire
- **Prolongement (repérage dans le temps et l'espace) :**
  - prendre des photos lors de la séance. Les réorganiser en différé dans l'ordre chronologique de l'enchaînement créé.
  - Dessiner le plan de la scène avec les emplacements de chacun sur les tableaux collectifs par exemple.
- **Penser à enrichir la culture des élèves en visionnant des spectacles créés par des chorégraphes et des styles de danses différents** : contemporain/classique : Béjart, Pina Bausch, ballets de Pietragalla, Benjamin Mille Pieds, Le lac des cygnes, le sacre du Printemps... plus populaire : Michael Jackson, danses folkloriques et traditionnelles, hip hop, tango ... (liste non exhaustive)

Je vous invite à consulter la rubrique « **ressources multi-cycles** » - « **musique, chants, spectacles** » du blog [quelleclasse.eklablog.com](http://quelleclasse.eklablog.com) pour voir des exemples de spectacles que j'ai créés sur différentes thématiques à partir du répertoire moteur construit à partir des séances de ce document.