

# Les rondes et les jeux dansés

## 1. Les compétences à construire.

### a. La compétence attendue.

La compétence attendue est : danser sur des rondes ou des jeux dansés proposés par l'enseignant en tenant compte des autres élèves et du support sonore (chant ou musique). Accepter les différents rôles.

### b. Tableau de connaissances, de capacités et d'attitudes à construire.

Psycho-socio-affectif	Cognitif	Moteur
<ul style="list-style-type: none"> <li>- danser avec d'autres</li> <li>- danser devant d'autres</li> <li>- accepter de tenir les différents rôles de la ronde ou du jeu dansé</li> <li>- accepter et respecter les pas de la ronde ou du jeu dansé</li> <li>- accepter et respecter les règles de fonctionnement : tourner dans tel sens, se déplacer à deux ou à plusieurs, accepter de suivre un meneur...</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- comprendre l'ordre des différentes actions</li> <li>- mémoriser les différents pas</li> <li>- comprendre les règles de fonctionnement</li> <li>- identifier les partenaires</li> <li>- imiter, reproduire</li> <li>- reconnaître des rythmes simples</li> <li>- repérer des temps forts de la pulsation : l'accentuation</li> <li>- repérer des durées et des vitesses</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>- se situer dans l'espace : en avant, en arrière, latéralement...</li> <li>- se situer par rapport aux autres : avancer vers quelqu'un, reculer par rapport à quelqu'un...</li> <li>- se situer dans le temps : suivre une pulsation, un rythme</li> <li>- utiliser des actions simples, seul ou à plusieurs : avancer, reculer, tourner sur soi, passer sous...</li> <li>- se déplacer en fonction des partenaires</li> <li>- chanter en dansant</li> </ul>

## 2. Les contenus.

### a. Les classifications des jeux.

Danses à consignes		Rondes simples		Files, farandoles, cortèges, tresses, ponts	Danses à figures		
À énumération corporelle	Jeux d'imitation	Danse simples à choisir	Danses simples pour agir ensemble		En ligne	En couple	En cercle
Jean petit qui danse	Tous les légumes	Mon petit lapin	Dansons la capucine	Enfilons les aiguilles de bois	La fille du coupeur de paille	Enroulez le fil	Bonjour ma cousine
Savez-vous planter les choux ?	Sur le plancher	Gugus	Les pigeons sont blancs	La p'tite hirondelle	En passant les Pyrénées		J'aime la galette
La danse du Limousin	Un éléphant ça trompe	Bonjour Guillaume	J'ai des pommes à vendre	A la tresse	J'ai vu le loup, le renard et la belette		Mademoiselle, voulez-vous ?
La tumba		Le fermier dans son pré		Quand on fait les crêpes chez nous			
J'ai un pied qui remue		La bonne galette		La trompeuse			
		Et quand serons-nous sages ?		Passez pompons les carillons			
		Nous n'irons plus au bois					

Les danses à consignes et les jeux dansés correspondent mieux à la petite section (PS) de maternelle, il est tout à fait possible de programmer ces activités en moyenne (MS) et grande section (GS) de maternelle.

Les files, farandoles... et les danses à figures sont, par contre, à réserver aux MS et GS.

#### b. Les contenus moteurs.

D'une part, l'élève de l'école maternelle s'investit dans les rondes ou les jeux dansés en utilisant des actions motrices simples : se déplacer en avant, en arrière, latéralement, seul ou à plusieurs, en se tenant ou non par la main. Il se déplace en marchant (pas marchés simples), en sautillant, en courant, à pas chassés, croisés, en se tenant la main, en se croisant les mains...

Il se déplace seul ou en groupe, ce qui nécessite de sa part de se coordonner avec les autres danseurs.

Il mobilise toutes les parties de son corps en fonction des sollicitations.

Il est amené à coordonner et enchaîner des actions simples : se déplacer et tourner, se déplacer et s'accroupir, se déplacer et frapper des mains ou des pieds...

D'autres part, l'élève est amené à se déplacer en respectant un environnement sonore : chant ou musique.

#### c. Les contenus transversaux.

Les contenus vont porter sur le fait de pouvoir :

- s'engager lucidement dans les rondes et les jeux dansés en acceptant de danser devant et avec les autres élèves de la classe
- s'investir lors des rondes et jeux dansés en participant activement aux mouvements
- identifier les activités à mener dans les différentes rondes et jeux dansés : imiter, reproduire, inventer, mémoriser
- respecter les règles de fonctionnement (vie collective) et les autres

### 3. Les axes de progrès.

Indicateurs	De ...	À ...
L'espace	D'un espace limité et non orienté	À un espace élargi et orienté
Les trajectoires	De trajectoires rectilignes	À des trajectoires en cercle, en farandoles...
Les partenaires	De danser pour soi	À danser en fonction des autres
Les rôles	D'un seul rôle	À plusieurs rôles dans différentes rondes et jeux dansés
Les règles	De règles simples	À des règles complexes, des codes
Le type de ronde ou jeu dansé	De rondes pour soi	À des rondes et jeux dansés à figures
Les actions	D'actions simples et peu nombreuses : avancer puis reculer...	À des action plus complexes et plus nombreuses : avancer en tapant dans les mains, puis tourner en tapant dans les mains...

#### 4. La trame de variance.

Elle regroupe l'ensemble des éléments sur lesquels l'enseignant peut s'appuyer pour faire évoluer une situation ou une séance.

Espace	- sur place - espace délimité en ronde : déplacement unidirectionnel ou multidirectionnels - toute la salle : en fil, en tunnel, en farandole
Trajectoires	- rectilignes en aller simple puis en A/R - en cercle - aléatoires (farandoles, files)
Temps	- rondes et jeux dansés très courts - rondes et jeux dansés sans limite de temps précise
Matériel	- chant ou musique - instrument : tambourin, maracas...
Règles	- les règles de déplacement : un déplacement simple, un déplacement avec changement de sens, une alternance déplacement puis mouvement sur place, un déplacement plus complexe (en sautillant, à pas chassés, à pas croisés...) - les règles de fonctionnement : le rôle à tenir, le respect des autres (rester ensemble, ne pas gêner l'évolution des autres danseurs...)
Nombre de danseurs	- une ronde - plusieurs petites rondes - plusieurs files, farandoles...
Rôles	- danseur - rôle singulier : Gugus, Guillaume... - meneur - mimeur - celui qui choisit, qui est choisi

#### 5. Les dispositifs.

- En dispersion dans toute la salle : les élèves se positionnent où ils veulent.
- En ronde en se tenant la main ou non.
- En ligne.
- En cortège : déplacements deux après deux à la queue leu leu.
- En farandole : en se tenant la main en pas marchés, sautillés, cahssés ou courus.
- En file : en se tenant par les épaules, le bassin...
- En tresse : en se tenant par les deux mains, inversées ou non.
- En pont : passage sous un pont formé par les bras tendus de deux élèves qui se tiennent par les mains.

## 6. Exemples de situations.

### a. Jeu d'imitation : Tous les légumes

Texte dit ou chanté : pour les PS

1. *Tous les légumes*
2. *Au clair de la lune*
3. *Avaient envie de s'amuser-"zé"*
4. *Ils s'amusaient-"zé"*
5. *Comme ils pouvaient-"vé"*
6. *Et les passants les regardaient*

*Un potiron*

*Tournait en rond*

*Un salsifis se faisait tout petit*

*Un artichaut sautait très haut*

*Et le chou-fleur se dandinait avec ardeur*

Ronde en se prenant la main ; déplacements en pas marchés ou sautés.

- Pas marchés, sauter pieds joints sur place sur la dernière syllabe.
- Sur « regardaient » : arrêt de la ronde, face au centre, mains en visière, on regarde tout autour.
- Sur « un potiron » : faire un tour sur soi-même en mimant un gros ventre avec les bras.
- Sur « un salsifis » : descendre tout doucement accroupi.
- Sur « sauter très haut » : sauter en l'air bras levés.
- Sur « le chou-fleur » : mains sur les hanches, remuer les fesses

Variantes : pour les plus grands :

- 1 et 2 : 2 pas en avant + saut pieds joints
- 3 : 4 pas en avant + saut pieds joints
- 4 et 5 : 2 pas en avant + saut pieds joints
- 6 : 4 pas lents en arrière



b. Danse à énumération corporelle : **Jean petit qui danse**

Texte dit ou chanté : pour tous les niveaux

*Jean petit qui danse*

*Jean petit qui danse*

*Avec le doigt, il danse*

*Avec le doigt, il danse*

*Avec le doigt, doigt, doigt,*

*Ainsi danse Jean petit*

*Jean petit qui danse*

*Jean petit qui danse*

*Avec la main, il danse*

*Avec la main, il danse*

*Avec la main, main, main*

*Avec le doigt, doigt, doigt,*

*Ainsi danse Jean petit...*

Ajouter une partie du corps à chaque fois (pied, tête, ...)

En ronde, les élèves avancent vers le centre, puis reculent. À chaque couplet, les élèves s'arrêtent pour exécuter les gestes demandés.

À « ainsi danse Jean petit », les élèves frappent dans leurs mains.

Variantes :

- Pour les petits, ronde simple sans aller vers le centre.
- À « ainsi dans Jean petit », les élèves tournent sur eux-mêmes.



c. Ronde à choisir : **Gugus**

Texte dit ou chanté : MS et GS

Refrain

*C'est Gugus avec son violon*

*Qui fait dansait les filles (bis)*

*C'est Gugus avec son violon*

*Qui fait danser les filles et les garçons*

*1. Mon papa ne veut pas*

*Que je danse, que je danse*

*Mon papa ne veut pas*

*Que je danse la Polka*

*2. Il dira c'qu'il voudra,*

*Moi je danse (bis)*

*Il dira c'qu'il voudra,*

*Moi, je danse la Polka*



En cercle, avec un élève au milieu.

Pour le refrain : la ronde tourne en marchant. Gugus, au milieu, fait de même en imitant le violoniste.

Premier couplet : la ronde s'arrête, chacun, face au centre. Gugus s'arrête devant un élève de son choix. Tous les élèves et Gugus marquent la pulsation de la chanson par un geste de dénégation avec le doigt devant le visage.

Deuxième couplet : Gugus danse avec son partenaire en se donnant les deux mains, au milieu de la ronde.

L'élève choisi reste au milieu pour la reprise

Variantes : pour les grands :

- changer de sens au milieu du refrain
- couplet 1 : sur « que je danse... », effecteur un tour sur soi.

d. *Jeu dansé en farandole : La p'tite hirondelle*

Texte dit ou chanté : pour les MS et les GS

*Qu'est-ce qu'elle nous a fait*

*La p'tite hirondelle ?*

*Elle nous a volé 3 p'tits sacs de blé,*

*Nous la rattraperons*

*La p'tite hirondelle,*

*Et nous lui donneront 3 p'tits coups de bâton.*

*Passe, passe, passera la dernière la dernière*

*Passe, passe, passera la dernière restera*

*1, 2, 3*

Danse en file ou farandole avec pont. Déplacements en pas marchés ou pas sautillés.

Les élèves se déplacent en file ou en farandole en passant sous l'arche formée par les bars de 2 élèves.

Sur « 1, 2, 3 », l'arche se referme sur l'élève qui passe : il se retrouve emprisonné. L'élève choisit entre deux couleurs qu'on lui propose secrètement. En fonction de la couleur choisie, il va se placer derrière l'un des deux élèves qui forment l'arche. Terminer le jeu en comptant les élèves des deux camps.

Variante :

Elle peut porter :

- sur le choix (fruits, fleurs, prénoms...)
- sur la fin du jeu : les deux joueurs du pont se tiennent solidement les poignets, les autres joueurs en file s'accrochent par la taille. Au signal du meneur, tous tirent vers l'arrière. Le camp gagnant est celui qui a réussi à entraîner l'autre.



e. Danse à figures en lignes : J'ai vu le loup, le renard et la belette

Texte dit ou chanté : pour les GS

A. J'ai vu le loup, le renard et la belette

B. J'ai vu le loup et le renard danser

A et B 2 fois

C. J'les ai vu taper du pied,

D. J'ai vu le loup, le renard et la belette

E. J'les ai vu taper du pied,

F. J'ai vu le loup et le renard danser



Les élèves sont en deux lignes face à face et se tiennent les deux mains. Ils se déplacent en pas marché ou sautillés.

- Sur A : avancer
- Sur B : reculer
- Sur C : taper du pied
- Sur D : crocheter le bras droit
- Sur E : taper du pied
- Sur F : crocheter le bras gauche

Variante : plus facile (MS) :

En ronde :

- sur A et B : tourner en ronde
- sur C : avancer vers le centre
- sur D : reculer
- sur E : avancer
- sur F : reculer

### 7. Le matériel.

- très peu de matériel pour ce genre d'activités
- matériel sonore : tambourin, maracas...
- manipulation de petit matériel : rubans...

### 8. La sécurité.

Il est important de dégager l'espace de tous les encombrants : matériel entreposé dans la salle de motricité, chaises, tables...

Chaque élève doit pouvoir danser sans être gêné par les autres danseurs.

Les files et les farandoles ne doivent pas être trop longues et en aucun cas faire une seule file ou farandole avec tous les élèves de la classe.

Les files, et surtout les farandoles, ne doivent pas se déplacer trop vite.

Chaque élève doit pouvoir évoluer devant les autres en **sécurité affective**.

## 9. L'évaluation.

- **Co-évaluation ou co-observation à partir de jeu des erreurs**

Diviser la classe en deux groupes : un de danseurs et un d'évaluateurs.

L'enseignant s'assure au préalable que chaque groupe connaît la ronde ou le jeu dansé. Ensuite, les élèves sont répartis en binômes : un danseur et un observateur.

Pour les PS, l'observation sera globale et pourra également servir de moment de langage.

Pour les MS et surtout les GS, il est possible d'utiliser un outil d'observation ou d'évaluation. Il s'agira de cocher les moments (les différents pas par exemple) qui posent problème.

- **Exemple d'outil à partir de « J'ai vu le loup, le renard et la belette »**

L'outil est présenté au préalable en classe afin d'être totalement compris par les élèves. Ils s'entraînent à le manipuler en classe dans un premier temps, en évaluant des démonstrations de la ronde effectuées par l'enseignant ou quelques élèves volontaires.

Les élèves connaissent les paroles du texte et sont en capacité d'associer une lettre (A, B...) à une partie du texte.

Une symbolique est adoptée en classe : choix des élèves avec l'aide de l'enseignant.

La consigne donnée à l'oral en classe : « Coche le déplacement qui n'est pas respecté dans la colonne du tableau où il y a une X »

Quand j'entends :	Je dois :	X
A. J'ai vu le loup, le renard et la belette	Avancer 	
B. J'ai vu le loup et le renard danser	Reculer 	
A. J'ai vu le loup, le renard et la belette	Avancer 	
B. J'ai vu le loup et le renard danser	Reculer 	
C. J'ai vu taper du pied	Taper du pied 	
D. J'ai vu le loup, le renard et la belette	Crocheter le bras droit 	
E. J'ai vu taper du pied	Taper du pied 	
F. J'ai vu le loup, le renard et la belette	Crocheter le bras gauche 	