

## COMPÉTENCES SPÉCIFIQUES

Réaliser une performance mesurée  
Adapter ses déplacements à différents types d'environnement  
S'opposer individuellement et/ou collectivement

- ✓ Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

## COMPÉTENCES GÉNÉRALES

S'engager lucidement dans l'action  
✓ Construire un projet d'action  
Mesurer et apprécier les effets de l'activité  
Appliquer des règles de vie collective

# CYCLE 2

## DANSE

Cette fiche présente un module d'apprentissage.



**La commémoration du quadricentenaire du rattachement des Pays de l'Ain à la France motive des apprentissages finalisés par un spectacle.**

Les deux classes de CP se sont fixé pour but d'élaborer un spectacle intégrant les connaissances de l'année. La démarche utilise les productions des élèves comme moteur de la construction chorégraphique. Ce travail est mené en partenariat (1) avec une danseuse chorégraphe, Véronique Elouard.

### EXPRIMER LA GUERRE

#### Découvrir les actions

Dans la classe de D. Morel, à partir de l'évocation historique, les élèves dessinent les scènes de guerre telles qu'ils se les imaginent. Les dialogues avec l'enseignante permettent aux élèves d'expliquer (enrichissement de l'expression orale) les représentations (gestes évocateurs, mouvements, expressions des visages, etc.). L'analyse collective des productions fait émerger une liste des verbes d'action que les enfants trieront en fonction des parties du corps impliquées :



- les mains (donner un coup de poing, tordre, attraper, gifler, griffer, etc.) ;
- les pieds (faire un croche-pied, se sauver, frapper, etc.) ;
- le visage (mordre, crier, pleurer, etc.).

Ce travail sur les représentations est enrichi par le visionnement d'un enregistrement vidéo de la scène de bataille entre les Capulet et les Montaigu dans le ballet « Roméo et Juliette », de Prokofiev, mis en scène par Rudolf Noureev.

#### Choisir, affiner, varier

- Attaquer, se défendre

Deux verbes d'action sont privilégiés, pour effectuer, en EPS, une recherche gestuelle au cours de plusieurs séquences et dans des activités différentes.

*Situation 1* : le jeu du blason, jeu d'opposition duelle. Chaque enfant porte un foulard sur sa poitrine que son adversaire tente de lui arracher sans perdre le sien.

*Situation 2* : en expression corporelle, tomber au ralenti, se battre contre un mur au

ralenti, jouer à faire semblant de combattre en veillant à ne pas réellement se faire mal mais à exprimer la souffrance par des mimiques du visage ou des attitudes. Les difficultés rencontrées relèvent de la maîtrise corporelle (équilibre, coordination des actions) et de l'adaptation de son action à celle de l'autre (contrôle réciproque des actions).

En classe, les enfants organisent les connaissances acquises en dessinant et écrivant les situations découvertes. Ils les classent, pour chacun des deux verbes d'action, en trois rubriques : geste, espace et expression.

- Provoquer l'adversaire

Une analyse d'un extrait de *West Side Story* met en évidence comment deux bandes rivales se provoquent : les expressions des visages, les gestes, les déplacements sont décryptés. Ces éléments sont repris dans les situations de duel pour enrichir leurs réalisations.




# Une création art'historique



CORINNE TARCELIN

PAR B. GOUTEL ET D. MOREL



- ① Attaque 
- ② Combat 
- ③ Chute 



exécutent deux figures différentes en suivant les phrases musicales de ce « bransle » :

**Première figure**

Les garçons dansent seuls en premier, puis c'est au tour des filles ; ils agissent ainsi :  
 - frapper le sol du pied droit deux fois ;  
 - fléchir les jambes et sauter en l'air, pieds serrés ;  
 - exécuter un tour sur soi-même de gauche à droite en marchant et ne plus bouger.

**Deuxième figure**

Les enfants forment une ronde en se donnant la main et marchent 12 pas à gauche puis 12 à droite en accordant leur changement à la respiration de la phrase musicale.

L'ensemble de ces deux figures est repris plusieurs fois en suivant le rythme de la musique et pour le spectacle, la répétition est limitée à trois fois.

**Combiner, fixer**

*En classe*

Individuellement, les enfants imaginent un enchaînement de trois gestes décrivant une provocation.

Par deux, de force physique équivalente, ils inventent ensuite un combat (attaque, défense, chute, gain du duel).

Devant la difficulté, ils sont parfois obligés de se lever pour mimer les situations afin de les dessiner.

*Dans la salle de danse*

Ils s'entraînent pour maîtriser et mémoriser les deux enchaînements imaginés. Certains apportent des modifications (simplification, complexification) qu'ils reporteront en classe pour conserver la trace écrite de leur production.

Les difficultés rencontrées relèvent de la maîtrise gestuelle (enchaînement de gestes, anticipation de la défense pour riposter, etc.), de l'acceptation et de la mémorisation du partage des rôles et des actions.

**Produire une chorégraphie collective**

De nombreux allers-retours (action, réflexion, action) sont nécessaires pour que les duels soient maîtrisés avant d'envisager une construction collective reposant sur l'organisation de différents groupes dans l'espace (départ, déplacements, sortie) et dans le temps (succession, simultanéité). Les enchaînements sont fixés et l'écriture chorégraphique permet une mise en forme et donne au projet sa dimension pluridisciplinaire.

**APPRENDRE UNE DANSE TRADITIONNELLE**

**Choisir une danse collective**

« Le bransle des chevaux » : c'est une danse de la Renaissance qui sera intégrée au spectacle final.

**Dispositif initial**

Les enfants sont rangés en ronde en alternant un garçon, une fille qui ne se tiennent pas la main mais ont les pieds serrés. Ils

**ÉLABORER LE SPECTACLE**

**La structure du spectacle**

La classe invente une histoire qui intègre les connaissances acquises lors des différents mini-projets réalisés dans l'année (structure du récit, connaissances historiques, EPS, etc.). Elle décrit la vie de deux « pays », bleus et rouges, qui vivent tranquillement de part et d'autre de leur frontière jusqu'au jour où un jeu de ballon provoque un incident de frontière déclenchant la guerre. Les pourparlers permettront la réconciliation et la signature d'une paix durable.

Chaque tableau du spectacle correspond à la mise en scène d'un élément vécu ou appris en cours d'année : la vie paisible au « pays bleu » est caractérisée par la danse du *Bransle des chevaux* ; la guerre met en scène les chorégraphies de duels et d'affrontements ; les pourparlers correspondent à des scènes théâtralisées ; la paix finale permet la construction d'un château partagé par les deux peuples qui se retrouvent dans une grande ronde.



**Bernard Goutel**,  
 Professeur EPS,  
 IUFM de Lyon,  
 Centre de  
 Bourg-en-Bresse  
 (01) ;

**Danielle Morel**,  
 Professeur des  
 écoles, maître  
 formateur,  
 Ecole A. Baudin,  
 Bourg-en-Bresse  
 (01).

(1) Cf. article page 27.