



Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique

LA TOILE D'ARAIGNÉE

Appréhender la motricité expressive, investir l'imaginaire et acquérir des conduites de communication sont les objectifs de cette situation, soutenus par un support original.

La démarche

L'aménagement matériel constitue un inducteur : par la transfiguration du réel, ici la toile d'araignée, l'enfant s'engage dans une exploration d'actions riches et variées, à finalités expressives (cf. article p. 3).

La situation

Dispositif : une toile d'araignée (ou labyrinthe) constituée de fils de laine tendus entre différents supports formant une imbrication complexe en 3 dimensions. 8 enfants au maximum agissent ensemble.

Explorer

Pour élaborer un catalogue d'actions, les élèves, après avoir observé la toile, se déplacent sans mouvement brusque et sans toucher les fils. Progressivement, ils investissent tous les espaces disponibles.

Cycle 1 : plusieurs passages successifs sont nécessaires pour « lire la toile » et percevoir l'espace ainsi construit.

Cycle 2 : après un passage libre, explorer d'autres espaces.

Cycle 3 : enrichir l'exploration par l'ajout de contraintes, par exemple, le temps passé ou les actions réalisées dans chaque espace, les parties du corps mobilisées, etc.

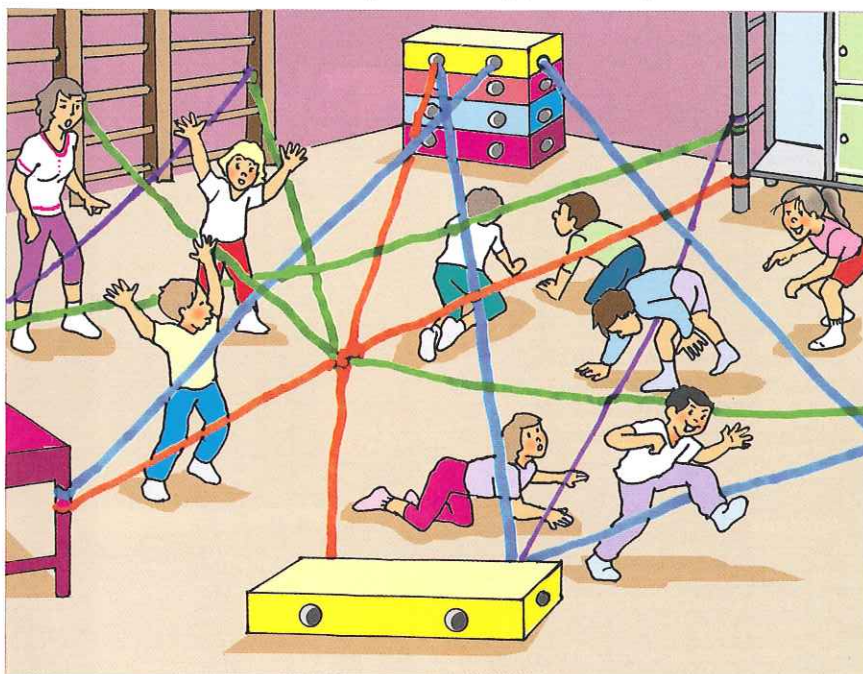
Explorer

L'enfant réinvestit les actions découvertes dans différents volumes et doit s'introduire dans chaque nouvel espace par une partie du corps différente.

Cycle 1 : le travail est individuel, chacun agissant de façon autonome.

Cycles 2 et 3 : après un temps de découverte, les enfants agissent par 2, en miroir (si le danseur 1 passe par-dessus, l'autre produit la même action là où il se trouve).

Cycle 3 : par 2, agir en miroir puis créer des nouvelles règles de jeu (l'un passe par dessus et l'autre par dessous, l'un entre par la tête, l'autre avec les 2 pieds, 1 main face à 2 jambes, 1 genou face à 2 coudes, etc.).



Explorer

Toutes les formes de déplacement découvertes et vécues sont reprises pour être réalisées dans un espace sans aménagement matériel : c'est la mémoire ou l'imagination qui déclenche l'action.

Cycle 1 : par 3, 2 élèves simulent les fils (bras tendus, jambes écartées) et le troisième évolue comme dans la toile, sans les toucher.

Cycle 2 : enchaîner 5 actions dansées différentes réalisées précédemment dans la toile.

Cycle 3 : 2 élèves se placent dans l'espace de danse, en indiquant à quel volume de la toile ils se réfèrent, le premier enchaîne des actions dansées pour le rejoindre, se fige, et l'autre se met en mouvement pour regagner la position initiale.

Critères de réussite : la qualité des formes gestuelles, l'intériorisation des contraintes.

Prolongements

Pour simplifier

- Modifier l'imbrication des fils.
- Susciter les actions : reproduire, imiter un mouvement préalablement visualisé.

Pour complexifier

Jouer sur les composantes du mouvement dansé (espace, temps, énergie, poids du corps).

- Diversifier les postures et les actions (passer d'un volume à l'autre de 3 façons différentes, se déplacer dans la toile en effectuant 2 passages au sol dans 2 espaces différents), etc.
- Utiliser des parties moins habituelles de son corps (dos, fesses, coude, joue, genoux, etc.).
- Reproduire ses mouvements plus lentement, plus rapidement, de façon saccadée, etc.
- Inventer 1 solution d'entrée lorsqu'on danse seul, 2 lorsqu'on est à 2 ou plus, etc. ■