Compétences spécifiques

Réaliser une performance mesurée

Adapter ses déplacements à différents types d'environnement

S'affronter individuellement ou collectivement

✔ Concevoir et réaliser des actions à visée artistique

Compétences générales

S'engager lucidement dans l'action

Construire un projet d'action

Mesurer et apprécier les effets de l'activité

✔ Appliquer et construire des principes de vie collective

CYCLE 3

DANSE

Cette fiche présente un module d'apprentissage.

Évoluer dans l'espace

Dans ce travail, l'enfant est confronté aux notions de symétrie communes à la danse et aux mathématiques.

LA DANSE À L'ECOLE

Le cadre de travail

Lorsqu'il s'agit de faire danser sa classe, le choix du support (un objet, une relation, une propriété du corps dansant, un thème, etc.) détermine la nature et les qualités du mouvement. Dans cette fiche, nous privilégions les propriétés du mouvement pour suggérer des exemples qu'il conviendra d'enrichir en variant :

- des points (dissociés du corps, du centre ou de la périphérie du corps), origine ou repère du mouvement ;
- les vitesses d'exécution ;
- les amplitudes et les directions explorées ;
- les états de tension en interaction avec la pesanteur.

L'imaginaire personnel (au sens des connaissances incorporées) détermine aussi la conduite des propositions et des relances pour le maître.

Les contenus

Il faut distinguer :

- le « prétexte à danser » prenant appui sur un thème ou un support concret ;
- la mise en danse abordant les propriétés du mouvement (poids, équilibre, appuis, directions, vitesse, etc.) ;
- l'état de danse « donnant de la chair » au mouvement : les danseurs, enfants ou non, développent une double concentration sur les sensations internes, les variations de qualité, d'intensité et sur l'attention portée à l'environnement (partenaires, obstacles, directions du mouvement, etc.), le tout avec un engagement perceptible et visible.

MOUVEMENT DANSÉ ET SYMÉTRIE

L'activité aura été abordée avec les enfants qui connaissent le plaisir de jouer avec le mouvement, en interaction avec l'environnement, tout en étant concentrés et conscients de leurs sensations kinesthésiques.

Les propriétés de la symétrie, comme support d'entrée en danse, ne sollicitent pas *a priori* des qualités et des sensations corporelles mais permettent de combiner les recherches sur l'espace avec des incitations à dynamiser le mouvement. Les élèves les aborderont au travers de notions « intermédiaires » (1) qui constituent le prétexte à danser, fonctionnant en écho mais sans lien artificiel ou « forcé » avec les tâtonnements exploratoires effectués en mathématiques. Trois séances sont décrites sur les thèmes : forme, orientation et notion d'axe laissant au lecteur le soin d'enrichir et prolonger leur contenu. Elles s'organisent selon un même plan et leur complexité croît en fonction des paramètres à maîtriser. L'ordre des thèmes peut varier, mais il convient de proposer des situations simples avant d'exiger une combinatoire complexe.

FORMES IDENTIQUES OU DIFFÉRENTES

Prétexte à danser

Une forme reste identique lorsqu'elle se déplace de part et d'autre d'un axe repéré.

Concentration

Debout ou allongé, ressentir les différentes parties du corps, les mobiliser doucement.

Propriétés du mouvement

Contrôle des vitesses et des arrêts

- sur la trame musique-silence, se déplacer et s'arrêter, varier les vitesses et les modes de déplacement : avant, arrière, etc. ;
- cristalliser la qualité de l'arrêt : les statues, bien immobiles, se remettent très progressivement en mouvement, puis accélèrent.

CORINNE TARCELIN

PAR A. SACHS

Déploiement

Jouer aux statues identiques ou différentes :
- à chaque arrêt, diversifier les postures de la statue réalisée, puis les reproduire à l'identique ;
- animer les statues de mouvements (à l'unisson, au ralenti, dans la vitesse, etc.) ;
- par groupe de trois, se concerter pour s'arrêter simultanément, en une même statue (face à face en miroir, ou bien identiques, côte à côte en ombre, etc.) ; se décaler dans le temps (a s'arrête avant b qui s'arrête avant c, puis tous repartent ensemble ou/puis décalés).

Élaboration-restitution

Les enfants sont invités, après une recherche autonome, à montrer leur travail.

Réinvestissement

Inclure, dans une séquence préalablement définie, des immobilités placées à des instants très différents.

L'ORIENTATION

Prétexte à danser

Malgré les changements d'orientation, les propriétés des formes sont conservées.

Concentration

Debout ou allongé, bouger doucement chaque partie du corps, distinguer les articulations (cheville, poignet, coude, genou, etc.) et les segments (tête, bassin, pied, main).

Propriétés du mouvement

La tension de l'immobilité : se déplacer puis s'immobiliser en montrant, à chaque arrêt, un point du corps (tête, main, pied, épaule, hanche, genou, etc.).
Variantes
- mettre en évidence, faire ressortir un point du corps préalablement choisi ;
- désigner ce point sur soi ou sur son partenaire au moment de l'arrêt.

L'accentuation : sur un tempo à vitesse variable, les enfants désignent ou mettent en évidence des parties différentes du corps.

Déploiement

Le jeu des points du corps auto- ou alter-désignés, se cristallise en séquence dansée, fixée, mémorisée. Des points de repère fixes sont retenus (les murs, des objets, etc.). La séquence dansée est reproduite plusieurs fois en changeant d'orientation : débuter la mise en mouvement vers un mur, un objet ou bien un camarade.

Variantes
- dans l'orientation : on démarre en tournant le dos, de profil par rapport à, etc. ;
- dans les repères : le point est matérialisé par un partenaire immobile (on démarre face à lui, dos à lui, etc.) ;
- les danseurs recommencent leur danse en fonction de la position d'un partenaire-repère qui se déplace doucement ;
- les deux partenaires réalisent leurs danses respectives face à face, dos à dos, côte à côte.

Élaboration-restitution

Une séquence de danse, au cours de laquelle on doit désigner différentes parties du corps, est élaborée par groupes de trois à l'unisson. On la danse plusieurs fois, avec un démarrage dans des orientations différentes, puis on regarde le travail des groupes.

Réinvestissement

On propose de transformer les danses en incluant des changements de lieux (d'espace) pendant la séquence.

L'AXE ET LA DISTANCE À L'AXE

Prétexte à danser

Dans un jeu de miroir, l'image et son modèle sont à égale distance de l'axe.

Concentration

Au sol ou debout, mobiliser doucement les différentes parties du corps en associant mouvements et respiration.

Propriété du mouvement

Maîtriser le ralenti : jouer au miroir en se déplaçant face à face, au ralenti.

Déploiement

- un segment de droite est matérialisé au sol (tracé ou cordelette), on s'en approche puis s'en éloigne, toujours en bougeant « en miroir » au ralenti, à l'écoute ;
- le segment de droite est porté par deux partenaires qui le déplacent doucement en marchant, les danseurs adaptant alors leurs déplacements tout en veillant à rester à égale distance de part et d'autre de l'axe.

Élaboration-restitution

Par groupe de quatre, une séquence fixée préalablement, est dansée de part et d'autre de l'« axe-miroir » matérialisé par une ficelle. Elle peut s'appuyer sur un jeu de désignation des points du corps (comme précédemment) et doit comporter des éléments obligatoires (ralentis, sursauts, immobilisations).
Des « porteurs d'axe » déplaceront doucement le fil, obligeant les danseurs à adapter leur danse.

Réinvestissement

Les porteurs d'axe marchent, dansent, eux-mêmes avec la contrainte de laisser toujours le fil horizontal.

Anne Sachs,
Professeur d'EPS, IUFM de Créteil,
centre de Seine-Saint-Denis (93).

(1) Pour mieux comprendre le contexte du travail proposé, le lecteur est invité à se reporter à l'article « Danse et mathématiques », cf. pages 28-30.