

Danse à l'école maternelle : pour une aide à la création avec ses élèves

Quelques repères et informations pour accompagner une réflexion et soulever un questionnement relatif à cette activité.

Les formateurs souhaitent inscrire ce moment de formation dans une perspective de mise en œuvre de modules d'apprentissage en EPS avec sa classe visant la compétence : « Conduire et réaliser des actions à visée esthétique, artistique et/ou expressive à partir de l'activité danse »

↳ *Pourquoi faire danser ses élèves ?*

↳ *Comment les faire danser ?*

↳ *Quelle danse à l'école ?*

Premiers éléments de réponse :

- *Une danse qui permet à l'élève de créer sa propre danse (qui respecte les 3 pôles de toute pratique artistique : Symbolisation / Expression / Communication)*
- *Une danse qui permet à l'enseignant d'organiser ses contenus en danse selon une démarche autour de la mise en jeu du processus de création.*

Compétences spécifiques et contenus liés à l'activité Danse

Cycle 1

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	<p>Utiliser un répertoire aussi large que possible d'actions élémentaires pour</p> <p>* Danser : exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Improviser à partir d'éléments fondamentaux du mouvement (déplacements, sauts, tours, chutes...) - Transformer un geste habituel par le jeu des contraires (vite - lent, haut - bas, fort - doucement, seul - avec ...) pour faire émerger un autre imaginaire. - Construire la « musicalité » du mouvement par un travail de nuances liées aux qualités des éléments (eau, terre, air, feu), d'autres univers (imaginaires, poétiques, familiers, lointains...), en relation avec les caractéristiques de la musique. <p>* Composer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire une courte séquence dansée associant 2 ou 3 mouvements simples, phrase répétée et apprise par mémorisation corporelle des élans, vitesses, directions... <p>* Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrer en relation « instantanée » avec un ou plusieurs enfants, par imitation, par la proximité dans l'espace, par le rythme... <p>On s'attachera davantage dans ce cycle à l'aspect expressif qu'à l'aspect esthétique, notamment avec les plus petits. Toutes sortes de musiques ou d'éléments sonores peuvent être utilisés pour soutenir et dynamiser l'action.</p>
--	---

Cycle 2

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	<p>Réaliser des enchaînements simples d'actions élémentaires (locomotions, équilibres, manipulations) :</p> <p>* Danser : exprimer corporellement seul ou en groupe, des personnages, des images, des états, des sentiments...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Improviser : en explorant les différents espaces, sens, fonctions possibles des sauts, tours, déplacements, chutes... - Transformer un geste habituel, quotidien ou codifié, en transposant les espaces, en changeant les vitesses et les durées, en jouant sur l'amplitude du mouvement pour révéler de nouvelles sensations. - Entrer en relation avec les structures rythmiques et la mélodie de la musique, tout en dansant ponctuellement des variations personnelles. Intégrer son mouvement à une durée, bien repérée, choisie ou imposée. <p>* Composer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Composer une phrase dansée à partir de trois mouvements liés, inscrits dans une direction, une durée, un rythme précis, choisis parce qu'ils expriment des univers personnels ou collectifs. <p>* Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire des relations avec les autres enfants dans une « écoute » corporelle née d'élans, de dynamismes, de gestes et de trajets communs.
---	---

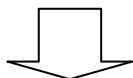
Cycle 3

Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive	<p>Réaliser et enchaîner des actions (locomotions, équilibres, manipulations...) de plus en plus complexes et variées :</p> <p>* Danser : exprimer corporellement seul ou en groupe, à partir de musiques, peintures, textes, des images, des états, des sentiments...</p> <ul style="list-style-type: none"> - Improviser (associer, lier, rompre...) en exprimant des nuances dans le rythme, dans l'énergie, dans l'espace, dans l'énergie, dans les relations avec les autres... - Transposer les composantes d'espace (amplifier, restreindre), de rythme (suspendre, accélérer), de relations (faire avec, contre) d'une situation initiale pour la transformer et créer un autre univers, donner un autre sens. - S'ajuster aux éléments de la musique et des mondes sonores (pulsations, rythmes, mélodies, accents, silences, intensités, hauteur) et jouer avec ces éléments sur des modes d'interprétation différents. (en adéquation, en opposition, en dialogue...) <p>* Composer :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Construire dans une phrase dansée (directions, durées, rythmes précis) jusqu'à cinq mouvements combinés et liés, pour donner une intention et susciter du sens (émotions, états, idées), personnels ou collectifs, choisis ou imposés. <p>* Communiquer aux autres des sentiments ou des émotions</p> <ul style="list-style-type: none"> - Entrer en relation dynamique instantanée avec d'autres enfants, par les élans, les rythmes, les directions (écoute corporelle) pour développer son mouvement.
---	--

Construire une leçon, une séquence, un projet « danse » pour sa classe.

La démarche de création

Pour mettre en œuvre le processus de création en danse et caractéristiques de ces différents temps



Un temps pour explorer :

Ouvrir l'espace d'expression / symbolisation / communication par le mouvement ; vivre des aventures à partir de situations d'exploration.

Cette phase d'improvisation guidée par le maître est la plus importante de la démarche de création au cycle 1.

Elle doit continuellement être accompagnée par des consignes précises données par le maître pour que l'élève puisse explorer toutes les possibilités de son corps en mouvement, seul, avec les autres.

Un temps pour développer, enrichir

L'expression du mouvement vers le mouvement dansé (prendre des repères sur les premières réponses pour les faire évoluer)

→ Transformer le mouvement :

La consigne constitue une contrainte pour l'élève et va l'aider à trouver des réponses inhabituelles.

Un temps pour composer ; créer ; mémoriser

De la phase d'enrichissement à la composition chorégraphique ... Seul, à 2, à 3, à ... Une phrase dansée, un chemin dansé.

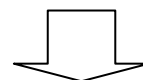
Elle suppose un temps où l'élève choisit ses mouvements, les mémorise, trouve les liaisons pour composer une phrase corporelle en fonction des consignes données.

Un temps pour communiquer et présenter sa danse.

Cette quatrième phase est la plus difficile à mettre en œuvre avec des élèves de cycle 1. Avec des élèves de GS, elle est malgré tout incontournable. Elle permet un changement de rôle pour l'élève (danseur / spectateur).

Rôle de l'enseignant :

Des aides, des outils, des ressources à s'approprier



Concevoir, organiser des situations d'entrée en danse

→ Les inducteurs.

→ Des situations d'exploration pour commencer et conçues à partir d'inducteurs.

À partir d'un inducteur et/ou d'une consigne, favoriser l'émergence de multiples réponses motrices. Accepter toutes les propositions.

Observer pour faire évoluer vers le mouvement dansé

→ Critères d'évaluation.

→ Des variables didactiques permettant de formuler des consignes pour transformer (espace, temps, énergie, corps, les autres)

Elles représentent un point d'appui pour une activité exploratoire, de jeu sur les combinaisons possibles d'espace, de directions, de rythmes, d'énergie, de relations

Chorégrapheur (C1/2) ou aider à la composition (C2/3)

→ Une structure pour la danse

(ce qui sert de repère aux danseurs)

Amener l'enfant à réinvestir les apprentissages vécus lors de la phase précédente. Plus les élèves sont jeunes, plus la phrase corporelle sera courte et réduite à quelques mouvements.

☞ Montrer aux copains de sa classe

☞ Danser pour d'autres spectateurs que sa classe

☞ S'ouvrir vers l'extérieur

☞ Finaliser les apprentissages et déclencher l'envie de danser de son mieux

Attention !!!

- Cette démarche peut être développée à partir de chaque situation donnant lieu à des petites compositions.
- Elle n'est pas à conduire systématiquement de manière linéaire. Exemple : on peut travailler les deux premières phases à partir de différentes situations, retenir des fragments pour chacune d'entre elles pour les composer ensemble (les organiser et trouver des liaisons).

Idées fortes à retenir

→ Proposer un module d'apprentissage en danse concourt à :

- Transformer une gestuelle, spontanée, quotidienne.
- Passer d'une gestuelle proposée à une gestuelle inventée
- Cela suppose d'impliquer l'élève dans un processus de création respectant les étapes suivantes :
 - **Exploration guidée** : pour mobiliser tous les possibles du corps en mouvement, trouver des formes corporelles diversifiées
 - **Enrichissement** de la gestuelle en jouant sur les paramètres du mouvement liés aux variables de temps, d'espace, d'énergie, de relations, qui peuvent se combiner entre elles
 - **Exploitation** (retenir les découvertes, les structurer, les mémoriser)
 - **Composition, mise en scène** : l'élève de GS peut commencer à observer la production d'un élève en fonction de critères très simples donnés par le maître. (début et fin précis, deux trajets différents ou 2 déplacements). Pour l'élève danseur, le fait de se produire devant les autres lui apprend à se produire devant les autres.
- Investir l'enfant dans les différents rôles inhérents à l'activité :
 - **Danseur**, il réalise des formes corporelles qu'il interprète en fonction de sa personnalité ;
 - **Partenaire**, il explore des situations à deux, trois ou davantage ;
 - **Spectateur**, il apprécie, vérifie et propose des pistes pour améliorer les projets de ses camarades ;
 - **Chorégraphe**, il imagine, organise et met en scène.
- **Mettre en place des situations d'entrée en danse mettant en jeu la motricité spontanée :**

Ces situations d'exploration en danse prennent appui sur des inducteurs déclencheurs appelés prétextes, ou matières à danser, ou encore entrées en danse ; nous les recentrons sous le terme « matières à danser ». Les matières à danser vont permettre d'expérimenter et de se familiariser avec le matériau de la danse : « le mouvement », avec ses composantes (le corps, l'espace, le temps, les dynamiques) pour se construire un langage corporel, une expressivité pour communiquer, en un mot « donner la parole à son corps ».

Les différents inducteurs pour entrer en danse :

- **Les composantes du mouvement** (corps lourd, corps léger ; corps lâché, corps retenu ; espace proche, espace éloigné ; espace ouvert, espace fermé ; corps immobile, corps en mouvement ; vitesse lente, vitesse rapide)
- **Les mouvements organiques** : des verbes d'action comme « avancer - reculer » ; « chuter- se relever » ; « tirer- pousser » ; « frapper - caresser » ; « ramasser - lancer » ; « entrer- sortir » « apparaître- disparaître »,
- **Le monde des formes, des volumes, des objets** : sacs plastiques, tissus légers, plumes...cartons tubulaire, gants, manteau, oreillers...
- **Le monde sonore** : musique, bruit ou son lent- rapide, doux- fort, continu- discontinu, saccadé- fluide
- **Celui des mots** : l'eau et le feu, sable fin et la boue, petit et géant, dur et mou
- **Celui des images** : photos (par ex : Album de Tana Hoban, *Exactement le contraire*) ; reproduction d'œuvres
- **Celui des différentes cultures** sont autant de possibilités pour commencer la danse avec une classe pour mettre en évidence des contrastes de culture : musique africaine- musique classique- musique de la rue

Ces différentes matières à danser doivent provoquer **« la motivation à danser »**, toucher le sensible de chaque enfant. Il est donc essentiel pour l'enseignant de bien choisir ce point de départ qui emportera l'adhésion de tous, de partir de l'univers des enfants, du connu et du vécu du groupe.

- par l'observation et ses relances, l'enseignant souligne les aspects intéressants et encourage pour transformer, **enrichir ces réponses spontanées en utilisant les variables** liées : au corps, à l'espace, au temps, à l'énergie, à la relation, à l'imaginaire.
- La danse de « création » se prête très bien à l'hétérogénéité d'une classe à cours multiples ; les plus grands comprenant toutes les consignes entraînent les petits. Les niveaux de réponses sont différents mais compatibles.
- **Les incontournables de la maternelle**
 - Prendre du temps pour leur permettre de s'exercer, de refaire à volonté, de chercher, d'inventorier...
 - « Montrer et regarder » sont facteurs d'apprentissage (statut de danseur/spectateur)
 - Durée de la séance : de 15 à 40 minutes et au-delà
 - « Faire avec eux »...parfois ne pas parler est la meilleure façon de se faire comprendre
 - Des consignes d'action simples, des durées limitées, des espaces précisés pour qu'ils aient des repères, qu'ils soient en sécurité affective.
 - Chaque situation doit faire « sens » pour « embarquer » le groupe... Les « prétextes à danser » doivent avoir un caractère ludique et adapté.
- **A propos des PS...**

A cet âge, ils aiment tirer, pousser (déménager), se balancer, se bercer, bercer (récupérer), courir, sauter (libérer son énergie), se cacher, se percher (rechercher des émotions), rouler, tourner, se laisser tomber (se donner le vertige)...

Ce qui les aide à entrer en danse : du matériel mobile, un objet transitionnel (poupée, mouchoir, peluche, doudou...), un espace dégagé, des espaces aménagés, des comptines, de la musique...

L'enseignant s'engage dans l'action, il est dans l'adaptation immédiate à l'état des élèves.

Il installe un climat de confiance (laisser faire, encourager, valoriser, laisser imiter...).

Il sollicite oralement, corporellement différentes actions (rouler, tomber...), différentes sensations (caresse, appui...), différentes émotions (plaisir, vertige...).

Il matérialise l'espace pour aider à la structuration des déplacements.

Il fait répéter pour mémoriser corporellement des enchaînements d'actions

Il fait observer les réponses des autres...

Il y a aussi beaucoup à faire à partir des rondes, des jeux dansés traditionnels.

- **Petites situations possibles d'entrée en danse au cycle 1 :**

🚩 **Le chef d'orchestre**

Déplacement libre. Quand le meneur rejoint un endroit, tous le rejoignent et se pressent dans la même position que lui. Se serrer, prendre appui, vers le haut, le bas, l'arrière... On repart seul.

🚩 **Le paysage**

Tous à la périphérie. On rentre dans l'espace et on y prend une posture (...ou on prend celle d'un camarade ou 3 prennent 3 postures différentes, dans des hauteurs différentes et les autres reproduisent là où ils veulent)

🚩 **S'identifier à** : par groupe, 1 meneur, déplacement libre. Quand le meneur s'arrête, les autres font de même dans la même posture, la même direction.

- ✚ **Le sac de billes** : élèves groupés très serrés comme dans un sac de billes. Au signal, les billes courent, roulent, marchent, tourbillonnent puis s'arrêtent...Quand tous sont immobiles, on revient vite dans le sac.
- ✚ **Bonjour**
Musique ou autres éléments sonores...En déplacement. Signal. STOP. Dire bonjour avec une partie de son corps
- ✚ **La main guide**
Par 2, faire voyager sa main et la main du camarade l'une contre l'autre. On la suit du regard (haut, bas, devant, derrière...) Main espace main : garder la même distance entre les mains (bulle). Regard ancré puis travail seul comme s'il y avait un fil élastique...augmenter l'espace de circulation, pieds collés puis en déplacement...mais c'est la main qui mène.
- ✚ **Les maisons**
Par 2, face à face, chacun sa maison : aller vers l'autre. Avant le croisement, se regarder, s'écouter (corps sonore), se toucher, déposer du poids sur l'autre, effleurer, caresser, réveiller...et repartir dans sa maison ou aller dans celle de l'autre. Varier la vitesse du déplacement.
- ✚ **Pour jouer avec son corps :**
On apprend à isoler une partie de son corps, on joue au pays où l'on ne bouge que les mains, la tête, les pieds...
On joue au pays où il est interdit de bouger les mains, où les bras sont en tissu et où les jambes sont des bâtons.
On se déplace dans la salle avec une jambe cassée, un bras cassé, la tête cassée...
On joue aux statues, on sait se figer à un signal.
- ✚ **Pour jouer avec l'autre**
Se découvrir : dos à dos, côte à côte, coude à coude, front à front...
Le sculpteur façonne sa statue, le déménageur dépoussière sa statue.
On se déplace à 2, l'élève qui est derrière doit calquer son allure sur celle de son camarade de devant. 2 à 2, les élèves sont reliés par un brin de laine qui doit toujours rester tendu.
On guide son camarade qui a les yeux fermés à l'aide des mains, de la voix.
On reproduit les attitudes et mimiques de son camarade, c'est le miroir.
- ✚ **Pour s'identifier**
Je suis l'ours, la fourmi, l'éléphant, le poisson...
Je suis l'eau, le feu, le nuage...
Je suis la balle, le bâton...
- ✚ **Pour différencier**
Utiliser une série de verbes d'action pour aider les danseurs dans leur recherche : transformer, se déformer, voler...
Se déplacer dans des espaces différents : mou, dur, froid, collant, brûlant...
- ✚ **Objet médiateur**
C'est l'**objet** qui aide le corps à trouver d'autres voies, à développer la créativité (c'est l'état qu'il suggère qui est important). On entre en relation avec cet objet qu'on fait danser puis on danse avec lui.
Il est abandonné quand une mémoire corporelle s'est installée (chaise, table, ballon, coussin, sac poubelle, baudruche, livre, papier, vêtement, peluche...)
Ex : la chaise
S'asseoir, sauter de, se reposer sur, glisser de, se balancer, s'équilibrer mais aussi la déplacer, la pousser, la tirer, s'en éloigner, y revenir...La chaise devient partenaire....Danser avec, la refuser, etc.
Ex : le manteau
Il fait un cauchemar, on la caresse, on le console...
Il se promène, on le prend et on se promène avec.
C'est le bal des manteaux...
Ex : la peluche
Je tourne avec ma peluche, je tourne avec ma peluche et je saute, je tourne avec ma peluche, je saute et je roule avec ma peluche, je tourne, je saute, je roule et je berce ma peluche puis je la secoue, je la serre contre moi, je m'envole, etc...
L'état de l'objet change : il devient...

- l'objet qui va nourrir la danse (les inducteurs) sculptures, photos, textes (comptines, monde sonore..)
- l'objet imaginaire : j'ai vu un papillon, je suis tombé dans une flaque...