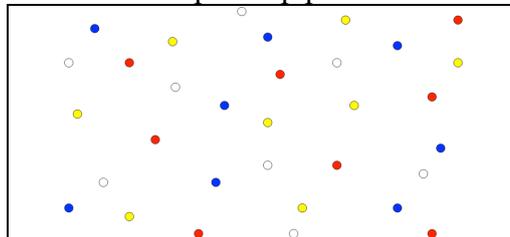


TEMPS 1

1- Déroulement

La salle est déjà installée. Des plots-assiettes de 4 couleurs (ici rouge, jaune, bleu, blanc) sont posés au sol dans toute la salle.

L'enseignant veillera à ce que les plots soient répartis équitablement dans toute la salle et que ceux de même couleur ne soient pas trop proches les uns des autres.



1.1 Les mises en disponibilité et situations d'exploration

a. Organisation humaine

Pour chaque situation :

- unepar plot
- des supports sonores variés sont diffusés pour soutenir et dynamiser l'action

b. Activités

✓ Jouons à « promenons-nous »

- ➔ Dans un premier temps promenez-vous dans toute la salle sans toucher ni bousculer les plots. Vous devez vous promener dans tout cet espace en marchant sans vous bousculer. Quand j'arrêterai la musique vous regagnerez calmement un plot de la salle.

✓ Jouons à « cheminons »

- ➔ Désormais vous n'allez plus vous promener autour des plots. Maintenant vous allez cheminer de plot en plot. Ceci veut dire que je me déplace d'un plot VERS un autre plot.

Quand j'arrêterai la musique vous terminerez calmement votre chemin pour rejoindre le plot vers lequel vous vous dirigiez. Vous serez alors peut-être deux, voire 3 élèves au même plot.

✓ Jouons « aux statues »

- ➔ Maintenant vous cheminerez de plot en plot mais à chaque fois que vous arriverez à un plot vous ferez une statue : une forme immobile qui ne bouge pas.

Variante

- ➔ Votre statue ne bouge pas pendant une durée plus importante (exemple vous pouvez compter dans votre tête « 1 missipi, 2 missipi, 3 missipi » sans bouger)
- ➔ Vous devez reproduire la statue retenue comme modèle « Désormais on s'arrête aux plots en statue Kamel »

✓ Jouons à « je sais où je vais »

- ➔ Désormais avant de partir vers un nouveau plot, vous montrerez avec le doigt le plot où vous allez vous arrêter pour poser votre statue. Vous n'allez donc plus au hasard mais vous choisissez l'endroit où vous allez.

Variante

- ➔ Idem mais vous ne devez jamais utiliser la main pour montrer le plot. Vous pouvez alors montrer le plot avec votre coude, votre dos, votre tête, votre pied etc.
Si les élèves ne trouvent pas l'enseignant guide. « Désormais vous montrez le plot avec votre nez, vos cheveux, vos fesses, vos coudes, vos dessous de bras.... »
- ➔ Idem mais vous changez d'orientation à chaque plot (je vais en avant en arrière, en avant, de côté...)

✓ **Jouons aux chemins de couleur**

➔ Vous devez à partir de maintenant vous déplacer de plot en plot mais en respectant une couleur que vous vous serez vous-même fixée. Vous devez à chaque plot de votre couleur former une statue avant d'entamer un nouveau chemin.

Remarque : les élèves vont souvent choisir la couleur qui est à leurs pieds au moment de la consigne. Ne pas hésiter à leur faire choisir une couleur puis ensuite à aller se placer sur un plot afin de favoriser cette phase de la démarche de création « choisir une variable »

✓ **Ma première démonstration**

Les élèves sont arrêtés à un plot de la couleur qu'ils ont choisi.

➔ Je vais annoncer une couleur. Seuls les élèves ayant choisi cette couleur se déplacent et démontrent l'exercice. Les autres sont donc spectateurs. Les spectateurs observent un camarade et vérifient qu'il a bien suivi toujours la même couleur

➔ L'enseignant peut ainsi demander « Tu as observé Mathieu qui était jaune. A-t-il toujours suivi la bonne couleur ? »

Variante :

➔ L'enseignant propose plusieurs couleurs. Donc plusieurs élèves vont entrer en danse (des jaunes et des rouges par exemple) Le spectateur devra alors discriminer plus d'informations. ex de question : « Tu as observé Sofian. Quel était selon toi sa couleur ? »

3.2 PREMIERE SITUATION DE DEMONSTRATION « Mes chemins de couleur »

a. Organisation matérielle et humaine

Elle reste la même que pour les situations précédentes

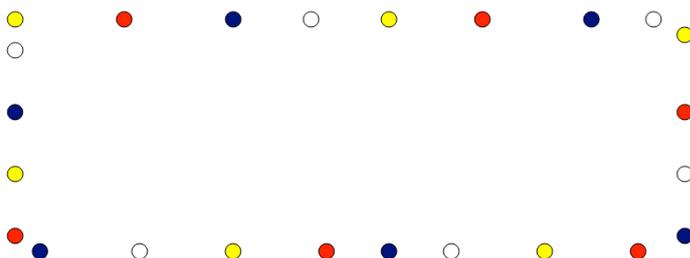
b. Activités

Vous devez désormais vous fixer un code couleur. Exemple : « je fais bleu blanc rouge jaune ». Dès lors j'irai d'un plot bleu à un plot blanc (je prends de la peinture) puis d'un blanc à un blanc...puis d'un rouge à un rouge puis d'un jaune à jaune. Bien entendu vous êtes libre de choisir le code couleur !

A chaque plot, vous devez marquer un temps d'immobilité d'une durée de « 3 missipi »

EXPLORATION....

Pendant l'exploration l'enseignant déplace progressivement les plots pour former une scène...

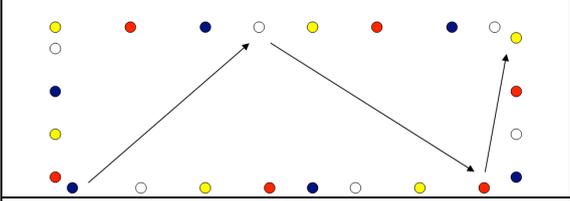
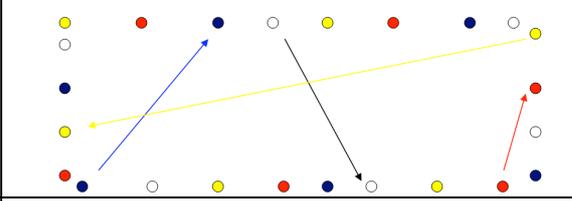


✓ **Jouons à « mes 4 chemins de couleur »**

➔ Vous avez choisi son code couleur. Je souhaiterais que désormais vous traciez des chemins de couleurs en respectant l'ordre de votre code couleur. Ainsi si je suis en code couleur Bleu blanc rouge jaune. Je tracerai un trait bleu (en partant d'un plot bleu et en rejoignant un plot blanc) puis un blanc puis un rouge puis un jaune

Remarque : Certains élèves vont reproduire l'exercice de la séance précédente et rejoindre et partir d'un plot bleu pour rejoindre un plot blanc. Pour les aider on peut dire que les plots sont des pots de peinture et les pieds sont des pinceaux. Je prends de la peinture rouge avec mes pieds et je rejoins un autre pot de peinture

rouge pour y déposer la peinture qu'il me reste. Je vais ensuite prendre de la peinture jaune et rejoindre un plot jaune pour y déposer la peinture qu'il me reste. Remarque 2 : Les élèves doivent utiliser les coulisses. Seuls les traits dans l'espace de danse seront visibles (c'est ma feuille de papier).

	
<p style="text-align: center;">FAUX</p> <p>Ici l'élève reproduit l'exercice de la séance 1. il ne fait pas des traits de couleurs mais rejoint directement le plot de la couleur suivante ici il va d'un plot bleu directement à un plot blanc. Il devrait partir du bleu et rejoindre un plot bleu.</p>	<p style="text-align: center;">VRAI</p> <p>L'élève rejoint un plot d'une même couleur. Il part d'un plot bleu pour rejoindre un plot bleu. Puis il utilise les coulisses pour rejoindre le plot de la couleur suivante. Dans son cas le blanc. Il part du plot blanc pour rejoindre le plot blanc. Puis il utilise les coulisses pour rejoindre le plot rouge.</p>

✓ Jouons à « arrêtons le crayon » (ou le bug cerveau)

➔ Maintenant que vous avez dessiné vos chemins de couleur sur le papier. J'aimerais que lors de chaque chemin de danse vous vous arrêtiez au cours de votre traversée puis que vous repartiez quand vous le souhaitez. Comme si vous arrêtiez le crayon sur la feuille de papier puis que vous repartiez.

Variante

- ➔ Votre crayon ne repart pas tant que vous n'avez pas compté dans votre tête « 1 missipi, 2 missipi, 3 missipi ».
- ➔ Lorsque vous repartez vous transformez votre déplacement en changeant
- sa vitesse
 - son orientation
 - sa forme (ramper, tourner, glisser, sauter...)

« Nos chemins de couleur et nos statues sur la feuille de papier »

Vous devez tracer vos 4 chemins de couleur et vous arrêtez lors de vos traversées. Mais à partir de maintenant lorsque vous vous arrêtez vous ne devez pas le faire de manière neutre vous devez faire une statue. Vous avez donc 4 statues à montrer, chacune sur les différents chemins de couleurs

« Nos chemins de couleur et nos statues sur la feuille de papier »

Idem mais les statues doivent avoir une forme étrange comme un arbre en hiver

Démonstration 1 : les statues (finissons ensemble)

Consignes au Groupe 1 (les danseurs)

Vous refaites le même exercice à savoir je dois faire 4 chemins de couleur dans lesquels je crée une statue.

Lorsque vous avez terminé vos 4 chemins de danse, vous devrez aller vous placer en statue dans l'espace de danse afin d'occuper tout l'espace. Vous attendez alors que l'ensemble de vos partenaires soient immobiles dans l'espace de danse.

Vous devrez attendre les applaudissements avant de pouvoir bouger et quitter la scène.

Consignes aux groupes 2 et 3 (les spectateurs)

Vous regardez la prestation de vos camarades. Vous devrez pouvoir répondre à la question « à un moment j'ai vu... »

Lorsque vos camarades seront tous immobilisés au sein de l'espace de danse et que pendant au moins 4 missipis plus personne ne bouge cela veut dire qu'ils sont en statues finales. Dès lors vous les applaudirez pour les libérer.

Démonstration 2 : Les modèles (finissons pareil)

Consignes au Groupe 2 (les danseurs)

Sans en faire part aux groupes des spectateurs, l'enseignant désigne trois enfants du groupe 2. « J'ai désigné trois de vos camarades. A la fin de leurs démonstrations ceux-ci devront prendre trois postures dans trois niveaux différents (haut, normal, bas) en se plaçant sur la scène (pour aider le maître désigne le niveau de chaque élève exemple : Mohamed fait une statue en niveau bas, Victor en niveau haut et Coraline en niveau normal)

Pour les autres danseurs, vous faites vos 4 chemins de danse et vos 4 statues. Lorsque vous avez terminé votre prestation vous attendez en coulisse sans bouger. Quand vos 3 camarades seront positionnés vous entrez dans l'espace de danse et reproduisez une des postures à l'endroit de votre choix. Vous attendez alors que l'ensemble de vos partenaires soient immobiles dans l'espace de danse.

Vous devrez attendre les applaudissements avant de pouvoir bouger et quitter la scène ».

Consignes aux groupes 1 et 3 (les spectateurs)

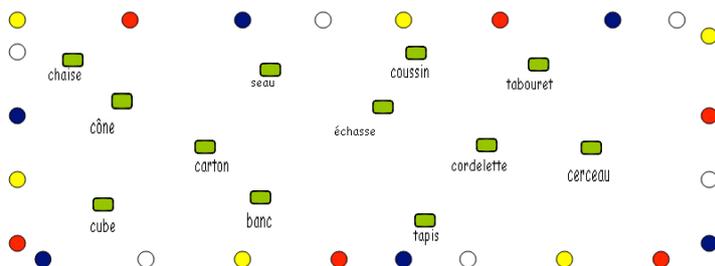
« Vous regardez la prestation de vos camarades. Vous devrez pouvoir répondre à la question « à un moment j'ai vu... »

Lorsque vos camarades seront tous immobilisés au sein de l'espace de danse et que pendant au moins 4 missipis plus personne ne bouge cela veut dire qu'ils sont tous en statues finales.

Observez les dessins ainsi réalisés dans le lieu, on les commentera.

N'oubliez pas de les applaudir pour les libérer. »

TEMPS 2



Situation de référence « Partageons nos maisons »

a. Organisation matérielle et humaine

des objets sont dispersés dans la salle (3 fois moins que d'élèves)

b. Activités

Je vous impose à chacun une maison puis vous choisissez la deuxième maison. Vous vous rendez toujours dans le même ordre (départ à mon plot/ maison imposée/ maison choisie). Vous devez effectuer le parcours suivant : je vais à la maison 1 je fais une statue en contact avec l'objet puis je vais à la maison 2 je fais une statue en contact avec l'objet. Je retourne à mon point de départ.

✓ Temps 1 : exploration mémorisation

L'élève choisit ses 2 maisons et expérimentent les différents contacts sur cette maison.

- ✓ **Jouons à « Rencontrons nous dans nos maisons »**

b. Activités

- ➔ Vous avez chacun un parcours à faire. Vous entrez sur scène pour rejoindre votre maison 1 puis votre maison 2 et vous retournez au plot de départ. Ensuite vous retournez à votre point de départ. Cependant vous ne pouvez quitter votre maison que lorsque tous les partenaires de la maison sont en contact avec l'objet.

Ainsi quand je me rends à la maison 1 j'attends mes partenaires de la maison 1. Quand ceux-ci sont arrivés et tous en contact avec l'objet je peux repartir et rejoindre ma maison 2. Là j'attends mes partenaires de la maison 2 etc.

- ✓ **Temps 1 : exploration mémorisation**

Les élèves expérimentent leurs parcours dansés ainsi que les moments de rencontre avec leurs partenaires.

- ✓ **Temps 2 : idem mais un seul à un contact avec l'objet et les autres ont contact sur lui**

partenaires.

- ➔ **Temps 3** « Désormais je vous demande de reproduire exactement la même forme collective. C'est-à-dire que lorsque vous arrivez en contact avec vos camarades vous devez reproduire les mêmes contacts sur vos camarades et recevoir les même contacts »

- ✓ **Temps 4 : Idem mais sans les objets**