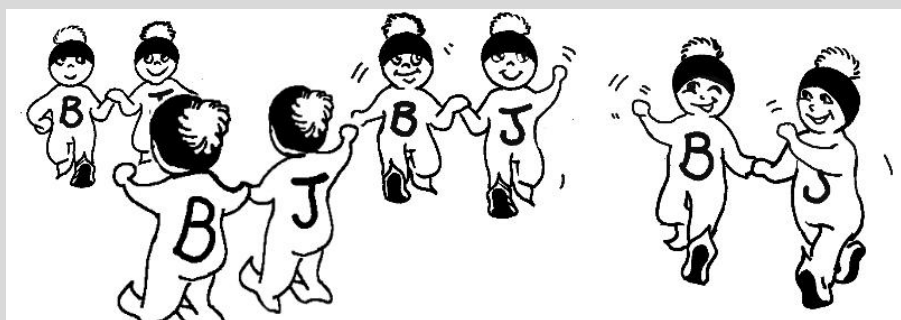


## Direction des services départementaux de l'éducation nationale de la Côte d'Or

### LES ÉCOLES QUI FOLKENT LE P'TIT BAL USEP

Projet 2012 / 2013

*La danse traditionnelle au service du développement des  
compétences rythmiques, corporelles et musicales de l'enfant ...*



### Document pédagogique

Réalisé par Catherine Goxe, conseillère pédagogique en éducation musicale  
Avec le concours des conseillers pédagogiques en EPS 21



accompagnant le livret /  
CD « Écoles qui folkent »  
2012/2013

produit par l'OCCE  
CHAMPAGNE-ARDENNE

<http://www.occe.coop/~ad51/>

### SOMMAIRE :

1. POUR PREPARER LE BAL 2012/2013 : le programme en Côte d'Or.....	2
2. DOCUMENTATION.....	3
3. POUR ENTRER EN DANSE -- activités pour se préparer à « bien danser ».....	4
4. COMMENT APPRENDRE UNE DANSE - de la découverte de la musique à la mise en place de la danse .....	8
5. LES DANSES : 11 fiches pédagogiques pour découvrir les danses du programme 2012/2013.....	10
6. JEU DE CARTES A DANSER : des images à reproduire – pour créer des chorégraphies... ..	17
7. LES CHANTS : les partitions des 4 « chants à danser » .....	20

## 1. POUR PREPARER LE BAL 2012/2013

Chaque classe dansera **au moins 5 danses** au cours du bal, parmi les 11 danses proposées.

*NB : les propositions de démarches pédagogiques sont détaillées plus loin.*

<b>UNE DANSE OBLIGATOIRE, COMMUNES À TOUS LES CYCLES, avec chorégraphie imposée</b> <i>Cette danse comprend un <b>changement de partenaire</b> à chaque reprise. La chorégraphie simple permet à des élèves de différents cycles de danser ensemble : les « grands » dansent avec les « petits ».</i>	
<b>LA FRICASSEE (chant)</b>	<b>proposition de démarche d'apprentissage :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- mettre en place la chorégraphie en suivant les indications données par la musique</li> </ul>

<b>UNE DANSE OBLIGATOIRE, avec création de chorégraphie</b> <i>Cette danse ne comporte pas de description de chorégraphie : chaque classe inventera sa propre version, en utilisant le « <b>jeu de cartes à danser</b> »</i>	
<b>DIS-MOI DONC SUZON</b>	<b>proposition de démarche d'apprentissage :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- découvrir et s'approprier la structure de la musique*</li> <li>- créer une chorégraphie, la coder, en s'appuyant sur un « <b>jeu de cartes à danser</b> »</li> </ul>

<b>TROIS DANSES AU CHOIX (au moins)</b> <i>Chaque classe apprendra <b>3 autres danses</b>, au moins, parmi les 9 suivantes, en complément des 2 danses obligatoires</i>	
<b>DANSE IRLANDAISE</b> <b>BLACK NAG</b> <b>LA TARENTELE NAPOLITAINE</b>	<b>proposition de démarche d'apprentissage :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- découvrir et s'approprier la structure de la musique*</li> <li>- <b>créer une chorégraphie</b>, la coder, en s'appuyant sur un « <b>jeu de cartes à danser</b> »</li> </ul>
<b>LA DANSE DES FOULARDS</b> <b>LA GUIMBARDE (chant)</b> <b>MARDI GRAS (chant)</b> <b>LE BRANLE DELA MONTARDE</b> <b>CHANJ – TU (chant)</b>	<b>proposition de démarche d'apprentissage :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- découvrir et s'approprier la structure de la musique *</li> <li>- apprendre une chorégraphie par <b>imitation</b>, proposée par l'enseignant, s'inspirant du livret « écoles qui folkent » et/ou des propositions des enfants</li> </ul>
<b>LA GIGUE</b>	<b>proposition de démarche d'apprentissage :</b> <ul style="list-style-type: none"> <li>- découvrir et s'approprier la structure de la musique*</li> <li>- apprendre une chorégraphie en suivant un « codage » donné par l'enseignant (voir codage proposé dans le document)</li> </ul>

\* : voir détails sur la fiche «4. Comment apprendre une danse » - page 8

## 2. DOCUMENTATION

### **Le livret / CD « Ecoles qui folkent 2012/2013 »**

- à acquérir auprès de l'USEP 21  
Délégation USEP21 - 101 Bd Maréchal Joffre - 21000 DIJON - 09.50.63.50.85 - [delegue@usep21.org](mailto:delegue@usep21.org)
- ou à commander auprès de l'OCCE 51 :  
OCCE MARNE - 13 rue du Docteur Grangé - 51160 AY - 03 26 54 43 00 - E-mail : [ad51@occe.coop](mailto:ad51@occe.coop)  
<http://www.occe.coop/~ad51> – rubrique « Ecoles qui folkent »

### **Les vidéos des danses**

*en ligne sur le site de l'OCCE 51 - <http://www.occe.coop/~ad51> – rubrique « Ecoles qui folkent »*

- 10 danses, en vidéo, pour chaque cycle.

### **Les fiches pédagogiques complémentaires (dossier CPEM / CPC EPS 21)**

*en ligne, sur l'espace « Education artistique et culturelle » de la DSDEN 21*

*rubrique « Education musicale – pédagogie – projets départementaux – Ecoles qui folkent »*

*<http://musique21.ac-dijon.fr/spjp.php?rubrique16>*

- Des idées pour entrer en danse
- Une démarche générale d'apprentissage d'une danse : de la découverte de la musique à la mise place de la chorégraphie
- Les démarches pédagogiques appropriées pour chacune des 10 danses
- Un jeu de cartes à danser – les codages de certaines danses
- Les partitions des danses chantées

### **Des spectacles de danse en vidéo :**

- **Le branle de la torche** - vidéo d'une répétition, par la Compagnie maître Guillaume : création sur une musique Renaissance  
<http://www.youtube.com/watch?v=sD1C3hEiOI>
- **Vidéothèque internationale de danse** : <http://www.numeridanse.tv/> : des extraits très variés de spectacles de danse contemporaine

### **Un document pédagogique sur la danse traditionnelle à l'école**

Disponible sur le site « EPS premier degré Académie de Paris »

[http://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2011-05/danse\\_traditionnelle\\_document.pdf](http://www.ac-paris.fr/portail/upload/docs/application/pdf/2011-05/danse_traditionnelle_document.pdf)

### 3. POUR ENTRER EN DANSE - Document réalisé par les CPC EPS 21

Ce document propose des activités à mettre en place au début des séances « danse » au sein du projet « **Écoles qui folkent** ».

Chaque activité a pour objectif de développer des compétences spécifiques en relation

- avec les principales variables des activités danse et expression corporelle. (temps, espace, corps, énergie et relation à l'autre).
- avec les danses présentées dans ce document.

Il est possible de travailler chacune des situations avec ou sans support musical ; les supports musicaux seront le plus diversifiés possible.

*Quelques supports : les CD Musicabrac (ADPEP 21), les documents « Danser à l'école (équipe EPS 21), collection « Imaginations » Andrée Huet, (téléchargeable sur Internet)...*

#### A quoi servent ces activités ? :

Ce sont des situations qui permettent de :

- rendre l'élève disponible pour entrer dans l'activité
- créer un climat favorisant l'expression
- développer des compétences spécifiques liées aux particularités de la danse traditionnelle.

#### Comment les mettre en place ?

- choisir une, voire deux situations, parmi les objectifs principaux ci-dessous en fonction des particularités de la danse.
- ces situations seront reproduites tout au long de la séquence de danse pour devenir un rituel d'entrée en danse.
- le contenu du rituel évoluera : on veillera à varier les situations au cours des séances
- la durée du rituel durera environ cinq minutes.

NB : Dans ce projet, la variable « temps » est travaillée de manière détaillée au cours de l'apprentissage des danses.

### se concentrer

- En cercle autour de l'enseignant avec supports musicaux diversifiés :
  - solliciter les différents segments et articulations (pieds, chevilles, épaules...) ;
  - opposer deux côtés ou parties du corps (tête vers la droite et jambe vers la gauche, buste en bas à droite et bras levé à gauche) – à pratiquer en début de chaque séance pour les cycles 2 et 3.
- Choisir individuellement un déplacement, un geste, un mot. S'entraîner à le répéter sans se laisser perturber par les autres. Même situation en groupe.

**Variables** : vitesse d'exécution, nombre de mouvements à reproduire, gestes plus ou moins complexes, à plusieurs, chacun à son tour...

## s'organiser dans l'espace

Sur support sonore, les élèves, par groupe de 2, 4 ou 6 se déplacent :

- même départ, même arrivée, trajectoires différentes
- départ différent, les élèves ont un même point d'arrivée
- départ identique, les élèves ont un point d'arrivée différent
- jouer sur la variable déplacement (les deux élèves ont le même type de déplacement, des types de déplacements différents, des déplacements deux à deux)

On marche dans la salle, au signal, on change de direction :

- s'arrêter avant de changer, accentuer le changement (un demi-tour vers la gauche)
- marcher et dessiner un carré, un triangle...
- faire la même chose sans s'arrêter
- faire une phrase en changeant deux fois de direction, jouer à plusieurs en gardant la distance, en variant les directions...

Explorer, rechercher des modes de déplacements variés.

- en dispersion, se déplacer dans tout l'espace, sans se toucher, sur un fond sonore.
- se déplacer dans l'espace de danse, voyager "là ou les autres ne sont pas"

### **Variables :**

Des consignes verbales sont données par l'enseignant :

*marche normale, rapide, grandes enjambées, petites, marche aérienne, légère, sans bruit, lourde, déplacement dans l'espace avant, arrière, latéral, en tournant, en sautant, en glissant en rampant... debout, accroupis, à genoux, quadrupède...*

Se déplacer dans l'espace de danse où les plafonds se situent à des hauteurs différentes : à 50 cm du sol, à 1 mètre du sol, à 2 mètres du sol...)

## entrer en relation avec l'autre

### 1- ÊTRE À L'ÉCOUTE DES AUTRES

#### **sans contact**

#### **Jeu du miroir :**

- par deux, face à face, se regarder dans les yeux pour avoir une perception globale de l'autre.
- l'un est "leader" : il fait des gestes que l'autre reproduit en même temps.
- changement de rôle au signal du maître.

variables :

- *lenteur des mouvements proposés : on doit "porter" l'autre, l'emmener dans son mouvement.*
- *alterner « micro-mouvements » et mouvements plus amples, rechercher des changements d'orientations, de hauteurs ...*

Tout en "portant" l'autre, amener progressivement des changements d'énergie.

Quand le binôme est en écoute, ne plus imposer de changement de rôle : celui-ci se fait implicitement dans le binôme, sans parler : sentir.

**Jeu du regard :**

Choisir une personne du groupe sans qu'elle le sache, orienter son déplacement pour garder en permanence cette personne dans son champs visuel, au signal de l'enseignant le groupe s'immobilise, puis chaque danseur va prendre la place de la personne qu'il observait.

**Prendre le pas d'un autre :**

choisir et copier le déplacement d'un danseur, le suivre comme son ombre dans la même gestuelle.

**Donner son pas :**

l'un danse et s'arrête face à un autre danseur qui doit poursuivre le mouvement.

**Inviter à danser :**

l'un danse et vient inviter (du regard, d'un geste) son partenaire à le suivre.

**Jeu du « Tous pour un » :**

en déplacement, être capable de s'arrêter dès qu'un membre du groupe s'arrête.

dispositif : des groupe de 6 enfants / un espace de danse délimité et orienté (tous dans la même direction) / une musique calme.

consigne :

- *dans le groupe, tout le monde se déplace en même temps, librement.*
- *si l'un s'arrête, tous s'arrêtent. Dès que l'un repart, tous repartent.*

critères de réussite : chaque groupe se montre aux autres. On évalue si les consignes ont été respectées : réponse du groupe la plus rapide possible pour s'arrêter net, rester immobile et repartir.

**Variables :**

- *faire varier l'espace d'évolution (du très petit au très large).*
- *faire varier les modes de déplacement (marcher, courir, sautiller, passer par le sol,...).*
- *imposer des trajectoires (courbes, rectilignes, brisées,...).*
- *celui qui s'arrête propose une attitude (statue) que les autres imitent.*
- *raccourcir le temps qu'il faut au groupe pour être immobilisé.*
- *faire passer 2 groupes en même temps. Ces 2 groupes utiliseront le même espace de danse, cependant chaque danseur ne sera à l'écoute que de son propre groupe.*

**avec contact :**

**Trouver un point de contact**, en se déplaçant, par deux. Au signal, on change de point de contact.

**On se déplace par deux**, le premier a les yeux fermés, le second, placé derrière lui, pose ses mains sur ses épaules et l'oriente.

**Par deux, un élève allongé plat dos**, un autre élève le manipule sans geste brusque, sans heurt.

**Le sculpteur** : les yeux fermés, se déplacer en gardant le contact, faire sa sculpture à trois endroits différents dans la salle, sculpture à plusieurs, en se déformant.

**La marionnette** : par deux, le « marionnettiste » tire sur les fils pour faire bouger l'une des parties du corps de la marionnette.

## 2- DANSER AVEC L'AUTRE

Ces activités sont à pratiquer au service de l'apprentissage d'une danse (voir fiches pédagogiques).

### Quelques idées :

-Tenir compte de la structure de la musique (couplets, refrains, parties chantées, instrumentales...) pour se déplacer à 2 ou plus.

- *rester immobile sur les couplets et se déplacer librement dans la salle sur le refrain*
- *par deux, les 2 restent immobiles sur les couplets et l'un se déplace sur le refrain et doit revenir vers son camarade à la fin du refrain (anticiper la fin) puis au refrain suivant, inversion des rôles*
- *idem que la situation précédente mais le second doit reproduire le mode de déplacement et le parcours suivi par son camarade puis échange des rôles.*
- *Par 2, immobiles sur refrain et rechercher par deux des déplacements sur les couplets.*
- *Par 4, immobiles sur refrain et deux se déplacent ensemble sur couplet et au couplet suivant le second couple doit imiter la chorégraphie du premier couple.*
- *Laisser un moment aux groupes de 4 pour se mettre d'accord sur une petite chorégraphie.*
- *Idem avec 6, 8 avec recherche des différentes façons de se déplacer à 4, 6*

Imiter l'enseignant afin d'enrichir le répertoire chorégraphique

### maîtriser son énergie

La variable « énergie » peut être travaillée dans chacune des situations par des consignes visant le contraste (lent et rapide, dynamique et amorphe, lourd et léger, saccade et continu...).

**Un exemple** : tirer au sort trois actions ou trois valeurs qui contrastent : on les enchaîne, on les répète, le binôme doit les reproduire.

### maîtriser son corps : les gestes et les postures

- **Seul, se déplacer comme un personnage ou un animal**, en fonction du thème entendu
- **Attitude du regard** : regarder un objet fixe, un copain en mouvement
- **Modifier sa posture corporelle** : défilé de mannequins, dictionnaire de postures et de gestes, jeu des zones (A chaque zone, on confère un sentiment, une émotion, un personnage...) et les élèves doivent adapter leur posture en fonction de la zone traversée.

## 4. COMMENT APPRENDRE UNE DANSE - - Document réalisé par C. Goxe – CPEM 21

### AVANT...

Avant de se lancer dans l'apprentissage d'une danse, il est impératif de réaliser un travail préparatoire permettant à l'enfant de s'approprier des notions musicales de base : éléments rythmiques (pulsation, rythme, tempo) et structure de l'extrait musical (alternance de parties musicales différentes, phrases musicales).

Ce travail a pour objectif de rendre l'enfant autonome dans la réalisation de la danse : il doit être capable d'anticiper le mouvement en « utilisant ses oreilles », sans aide de l'enseignant, sans avoir besoin de compter ses pas...

#### ✓ « Danser en suivant la musique » : vivre corporellement la pulsation, le rythme, le tempo :

Pour permettre à l'enfant de s'exercer à « danser en suivant la musique » proposer plusieurs écoutes de la musique, en mouvement, en donnant des consignes variées :

- se déplacer sur la pulsation en variant les modes de déplacement (avancer, reculer, sur le côté, tourner, sautiller...),
- marquer la pulsation à tous les niveaux du corps : bouger une partie du corps de façon sonore ou pas, claquer des doigts, claquer de la langue, bouger la tête...
- se déplacer en variant la vitesse (très lentement, normalement ou deux fois plus vite...), en suivant les variations de tempo (ralentis, accélérations...)

#### ✓ « Connaître la musique » :

- « à quel moment fait-on la ronde... ? » - appréhender la succession des parties musicales

Pour repérer la structure de la musique, proposer des déplacements différents en fonction des éléments musicaux identifiés : alternance de mélodies, de parties chantées / parties instrumentales, de couplets/refrains...

Quelques exemples de situations à proposer aux enfants :

	Partie musicale 1	Partie musicale 2	Partie musicale 3...
ex 1	se déplacer seul	se déplacer par deux	rester immobile
ex 2	le groupe n°1 se déplace : en dispersion, en rondes, par 4... - groupe n°2 immobile	le groupe n°2 se déplace : en dispersion, en rondes, par 4... - groupe n°1 immobile	Les 2 groupes restent immobiles ou dansent ensemble...
ex 3	sur place, ne danser qu'avec le haut du corps	sur place, ne danser qu'avec le bas du corps	rester immobile ou danser avec tout son corps et en se déplaçant

- « faire demi-tour au bon moment... » - repérer les phrases musicales

Le discours musical comme le discours parlé se divisent en phrases, séparées par des silences de durées différentes. On peut donc s'entraîner à ponctuer la musique, comme on le ferait avec un texte, en cherchant à repérer les virgules, les points..., ou pour les plus jeunes, les moments où « la musique prend sa respiration, marque une petite pause, une grande pause... ».

Exemples de situations : lorsque la musique marque une pause (petite ou grande)

- individuellement, changer de direction : avancer, reculer, à gauche, à droite...
- produire un geste (du bras, par exemple) qui suit la durée de la phrase musicale
- par deux, ou collectivement, faire tourner la ronde dans un sens, puis dans l'autre
- par deux, suivre les phrases à tour de rôle...

#### ✓ « Se souvenir de la musique » : coder la structure

Pour aider l'enfant à mémoriser l'alternance des parties musicales, favorisant ainsi la structuration dans le temps, reformuler les actions effectuées en fonction des changements dans la musique, puis noter. Quelques idées :

- les plus jeunes le feront oralement, l'enseignant prenant en note : « sur le premier couplet, nous avons dansé par deux, puis, sur le refrain, nous avons tourné, puis ça continue toujours pareil... »
- dès la grande section (voire la moyenne section), représenter les parties musicales par des bandes de papiers de couleurs différentes. Les disposer linéairement, les unes à côté des autres...

Un exemple à partir de la danse « Tarentelle Napolitaine » : les lignes en pointillés indiquent les « virgules » dans les parties musicales.





## PENDANT

**Une fois le travail de découverte de la musique réalisé, on entreprendra la mise en place de la chorégraphie. Plusieurs démarches sont possibles. Les expérimenter toutes permet de développer des compétences diversifiées :**

✓ **Apprendre une chorégraphie existante**

▪ **par imitation :**

L'enseignant s'inspire des chorégraphies proposées dans le livret « Écoles qui folkent », adaptées à l'âge des enfants.

- il montre les mouvements et les figures à effectuer. Les enfants reproduisent.
- il fait référence au codage de la musique qui aura été établi collectivement, pour situer le moment où la figure doit être exécutée : « *sur la partie rouge, par deux, on avance, puis on recule...* »

▪ **en suivant les indications données implicitement par la musique :**

Certaines danses traditionnelles s'apparentent à des jeux chantés/dansés. Au cours de la musique, les figures sont annoncées par un « caller » (to call : parler) ou par les paroles du chant. Il suffit alors d'écouter et réaliser ce qui est demandé – voir « *La Fricassée* »

▪ **en décryptant une chorégraphie :**

L'enseignant met à disposition des enfants une représentation de la chorégraphie\*, adaptée à leur âge : une suite de dessins ou photos représentant les mouvements à effectuer, disposés chronologiquement - voir exemple ci-dessous de la « **Gigue** ».

Par groupe ou collectivement, les élèves décryptent la chorégraphie et la mettent en place, sans l'aide de l'enseignant... De nouvelles chorégraphies peuvent alors voir le jour !

\*Possibilité de réaliser les représentations des chorégraphies à partir du jeu de cartes à danser (voir plus bas - §3), téléchargeable sur le site de la DSDEN 21, de l'OCCE 51, de l'USEP 21.

✓ **Créer une chorégraphie**

▪ **rechercher des figures :**

Les enfants, collectivement ou en petits groupes, cherchent des figures différentes à exécuter en fonction des parties musicales identifiées précédemment. Ils peuvent puiser parmi celles déjà rencontrées précédemment. L'enseignant guide la recherche :

- en donnant des indications, pour rester dans « l'esprit » de la danse d'origine : *danse de couple, en ronde, en ligne...*
- en donnant des contraintes : « *sur la partie rouge, on doit danser à 2 – sur la partie verte, on doit danser à 4..* » - « *dans la danse, il faudra effectuer 4 mouvements différents* »...

▪ **mettre la chorégraphie en place :**

- faire l'inventaire des propositions : chacun montre ses « trouvailles »
- faire un choix parmi ces propositions et fixer une chorégraphie qui sera collective, ou propre à chaque groupe.
- garder la mémoire de la chorégraphie en ajoutant des dessins, symboles, photos... sur le codage de la musique

✓ **Utiliser un outil au service des apprentissages : le jeu de « cartes à danser »**





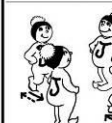
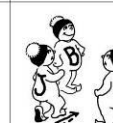


▪ **les cartes ?** : ce sont des images représentant la position dans l'espace, la relation à l'autre, les mouvements, les figures... - un exemple téléchargeable sur le site de l'OCCE 51 (dessins de Catherine Goxe).

- l'enseignant utilise le jeu proposé, puis l'enrichit avec de nouvelles représentations des figures rencontrées au cours des séances de danse ;
- ou bien, il le fabrique au fil du temps, avec ses élèves : la classe se constitue un « répertoire » de figures qui lui sont propres et en garde la trace grâce à des photos des enfants, des dessins, des symboles.

▪ **à quoi sert le jeu ?** Il peut être utilisé tout au long des différentes phases de travail :

- pour « s'échauffer » avant de danser : *piocher 2 ou 3 cartes et se déplacer en suivant les indications données par celles-ci (avec musique ou sans musique)...*
- pour coder la chorégraphie apprise ou inventée, et la mémoriser
- pour jouer à « inventer une nouvelle danse » : *les enfants piochent des cartes dans le jeu, ou bien l'enseignant en sélectionne quelques unes, qui seront utilisées pour inventer une chorégraphie ....*

**Exemple de codage : chorégraphie de « La Gigue »** « (dessins extraits du jeu de « cartes à danser »)

1ère partie				2ème partie			
A1	A2	A1	A2	B1	B2	B1	B2
							

## 5. LES DANSES

### Proposition de démarches pédagogiques diversifiées, adaptées à chaque danse

Document réalisé par Catherine Goxe – CPEM 21  
en collaboration avec les CPC EPS 21

#### DOCUMENT D'ACCOMPAGNEMENT DU LIVRET / CD

« ECOLES QUI FOLKENT – 2012 / 2013 »

réalisé et produit par OCCE MARNE

3 rue du Docteur Grangé - 51160 AY - 03 26 54 43 00 - : [ad51@occe.coop](mailto:ad51@occe.coop) -  
<http://www.occe.coop/~ad51> – rubrique « Écoles qui folkent »

#### Fiches pédagogiques pour les 11 danses

1. La danse irlandaise
2. Mardi Gras
3. La danse des foulards
4. Black Nag
5. **La fricassée (danse commune)**
6. La guimbarde
7. Branle de la Montarde
8. La tarentelle napolitaine
9. Chanj – tu
10. Gigue
11. **Dis-moi donc Suzon (création de chorégraphie)**

### 1. LA DANSE IRLANDAISE

*contredanse - 4 couples sont en vis-à-vis, disposés sur un carré*

- **entrer en danse**, sur la musique de la danse irlandaise : varier les déplacements et les formations, à la demande de l'enseignant.
  - Seul : avancer, reculer, tourner sur soi...
  - Par 4 : se déplacer en ligne, en ronde, en train, en cortège, en « moulin »...

- **découvrir la musique** : s'approprier les phrases musicales

pour information : structure de la musique :

PARTIE 1				PARTIE 2	
A1	A2	A1	A2	B	B
8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	16 tps	16 tps

Repérer les pauses dans la musique (respiration – virgule – point...) et les montrer en modifiant son déplacement, par exemple :

- tourner dans un sens / tourner dans l'autre sens
- danser à deux / puis seul
- avancer / rester sur place

- **coder la structure de la musique** :-

Représenter chaque partie par une bande de papier de couleur – les disposer linéairement et les nommer (partie 1 – partie 2)

On remarquera que certaines phrases semblent plus longues que d'autres, pouvant être découpées plus difficilement en courtes phrases (voir structure ci-dessus)

- **mettre en place une chorégraphie**

créer une chorégraphie à partir du jeu de cartes à danser, en tenant compte du codage de la structure, réalisé avec les enfants

## 2. MARDI GRAS

danse en cercle, par couple, en se donnant les mains

- **entrer en danse** : solliciter les différentes parties de son corps  
En cercle autour de l'enseignant avec un support musical de son choix :
  - solliciter les différents segments et articulations (pieds, chevilles, épaules...);
  - opposer deux côtés ou parties du corps (tête vers la droite et jambe vers la gauche, buste en bas à droite et bras levé à gauche)
- Choisir individuellement un déplacement, un geste, un mot. S'entraîner à le répéter sans se laisser perturber par les autres. Même situation en groupe.
- **découvrir la musique** : s'approprier la structure et les phrases musicales

proposer plusieurs écoutes successives, avec des consignes différentes :

écouter, immobile : recueillir les remarques des enfants (alternance parties instrumentales/ parties chantées - éléments du bonhomme – répétition de phrases)

en dansant :

- danser sur les parties chantées, s'arrêter sur les parties instrumentales
- par deux :

Mardi gras... Mardi gras...	Souliers de papier... Souliers de papier...	parties instrumentales...
avancer changer de sens à la reprise	tourner changer de sens à la reprise	rester immobile...

apprendre le chant :

C'est un chant à répondre : l'enseignant chante la première phrase, le groupe répète.

- **mettre en place une chorégraphie**

Une fois la structure bien comprise, apprendre la danse.

**cycles 1 et 2** : apprendre la chorégraphie proposée dans le livret, par imitation de l'adulte, qui donnera les consignes de danse, en s'appuyant sur les paroles de la chanson.

**cycle 3** : par petits groupes, donner la photocopie de la description de la danse et décrypter la chorégraphie.

## 3. LA DANSE DES FOULARDS

danse de couple – les couples sont disposés côte à côte, sur une ligne  
ils disposent d'un foulard pour deux

- **entrer en danse**, sur la musique de la « danse des foulards » : danser avec un accessoire (un foulard pour deux)

- le danseur n°1 danse avec le foulard, autour du danseur n°2 – puis il passe le foulard à son partenaire qui fait de même

- chacun tient un coin du foulard - on danse à 2, sans jamais lâcher le foulard - avancer, reculer, tourner, faire demi-tour...

- **découvrir la musique** : s'approprier les phrases musicales et la structure

**sans foulard**, repérer les phrases musicales et la structure. Différencier les parties A et B et les phrases musicales, en effectuant des mouvements différents :

- alterner ronde à gauche/ ronde à droite
- seul/ par deux
- en ronde/en dispersion...

**avec foulard**, fixer une règle de « partage du foulard »:

- partie A : danser à deux en prenant le foulard chacun à son tour – le foulard change de main à la fin de chaque phrase musicale
- partie B : danser à deux, chacun tenant un coin du foulard - ne jamais lâcher le foulard - varier ses déplacements

- **mettre en place une chorégraphie**

apprendre progressivement la chorégraphie proposée dans le livret, en suivant les indications données par l'enseignant, après avoir bien intégré la structure et être à l'aise avec la manipulation des foulards.

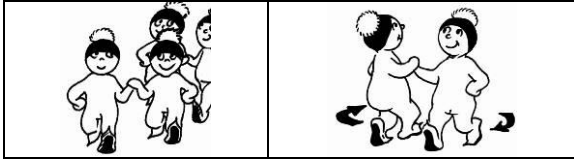
**Pour les cycles 3** : les élèves peuvent réaliser un travail de lecture et de décodage de la danse directement à partir du livret.

#### 4. BLACK NAG

contredanse - 3 couples ensemble, en cortège

- **entrer en danse**, sur la musique de Black Nag

- évoluer en changeant de formation : par 2, par 4, face à face, en ligne... librement, sur la musique
- par 2 : évoluer en choisissant 2 modes de déplacement (CARTES : avancer et tourner) : changer de mode librement



- **s'approprier la structure et les phrases musicales et**

repérer les phrases musicales :

- seul, changer de mouvement quand la musique le suggère (petite pause, grande pause...)
- à plusieurs : la ronde change de sens à la fin des phrases...

repérer les deux parties musicales identifiables, et leur durée :

- partie 1 (ou couplet) : musique qui donne envie d'avancer
- partie 2 (ou refrain) : musique qui donne envie de tourner (plus longue que la partie 1)
- faire l'inventaire des déplacements possibles (s'appuyer sur le « jeu de cartes à danser ») :
  - avancer seul ou à plusieurs / reculer / pas sur le côté...
  - tourner seul sur soi, par 2, en ronde, en moulin...

- **coder la structure de la musique**

établir un codage de la structure (bandes de papier de couleur représentant chacune une partie de la musique) -

intro	partie 1 16 pas	partie 2 – refrain 32 pas	partie 1 (variante)	partie 2 (refrain)	partie 1	...
-------	--------------------	------------------------------	------------------------	-----------------------	----------	-----

- **mettre en place une chorégraphie**

- créer une chorégraphie à partir du jeu de cartes à danser, en tenant compte du codage de la structure
- ou bien, s'inspirer des propositions du livret « Écoles qui folkent 2012/2013 »

#### 5. LA FRICASSEE – danse commune

Danse de couple, commune à tous – changement de partenaire  
indications de danse données par une « voix off » (caller)

- **entrer en danse, sans musique**: travailler le contact avec l'autre

jeux à 2 :

- se déplacer en ayant toujours un point de contact (autre que la main)
- jeu de la marionnette : l'un fait bouger une partie du corps de l'autre, comme une marionnette

- **découvrir la musique** :

- écouter la musique en entier : - lister les parties du corps citées
- faire reformuler la danse par les enfants : « que doit-on faire ? »

- **mettre en place une chorégraphie**

- danser en suivant les indications du « caller » (voix off)

<p style="text-align: center;"><b>6. LA GUIMBARDE</b> <i>danse avec accessoire (foulard ou cordelette) – par 2 ou 4</i></p>	<p style="text-align: center;"><b>7. LE BRANLE DE LA MONTARDE</b> <i>farandoles de 5 danseurs (danse en chaine)</i></p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>entrer en danse, sans musique:</u></b> s'approprier un accessoire</li> </ul> <p><b>Se déplacer par 2 avec un accessoire :</b> une écharpe en tissu pour deux</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- tenue de l'écharpe : tendue, détendue</li> <li>- passer dessous, passer par-dessus, s'enrouler...</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>découvrir la musique :</u></b></li> </ul> <p><b>Apprendre le chant, avant d'écouter le CD</b></p> <p><b>Adapter ses mouvements à la musique :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- en chantant (sans le CD), chercher des façons de danser à 2, à 4, avec l'écharpe, sur chacune des parties de la chanson</li> <li>- faire l'inventaire des figures possibles, en garder la trace en les codant (mots, dessins, symboles...)</li> <li>- sur la musique : tester les différentes figures trouvées</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>mettre en place une chorégraphie</u></b></li> </ul> <p>Créer une chorégraphie en s'inspirant :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- des idées trouvées par les enfants</li> <li>- des propositions du livret</li> </ul>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>entrer en danse, sans musique:</u></b></li> </ul> <p><b>être capable de ne « bouger » qu'une seule partie de son corps :</b> plusieurs jeux possibles</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- <b>marionnette :</b> par 2, de face à face (debout ou assis) – l'un tire un fil imaginaire pour faire bouger une partie du corps de l'autre</li> <li>- <b>imitation :</b> en cercle, imiter exactement les mouvements du « chef »</li> </ul> <p><b>inciter à produire des mouvements inhabituels :</b> le jeu de la photo</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- imiter les gestes des sportifs (nage, escrime, basket...)</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>découvrir la musique :</u></b></li> </ul> <p><b>écouter la musique et comprendre la structure :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- une partie « refrain »</li> <li>- une partie « couplet » composée de 5 interventions musicales</li> </ul> <p><b>sur une grande ronde</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>- faire tourner la ronde sur le refrain</li> <li>- sur les couplets, s'arrêter et produire 5 gestes différents, sur les 5 interventions musicales : faire référence aux gestes trouvés lors de l'activité « entrer en danse »</li> </ul> <ul style="list-style-type: none"> <li>• <b><u>mettre en place la chorégraphie</u></b></li> </ul> <p>- proposer la chorégraphie décrite dans le livret, en laissant une part à l'improvisation sur les couplets</p>

## 8. LA TARENTELE NAPOLITAINE

*quadrilles, côte à côte, en ligne*

- **entrer en danse, sans musique :**  
pas marché / pas sautillé : alterner les 2 modes de déplacement, en changeant à un signal sonore (clochette, tambourin...)  
passer du quadrille à la ronde : par 4 (2 couples) alterner les 2 formations – au signal sonore, passer du déplacement en cortège, à la ronde à 4.
- **découvrir la musique : s'approprier les phrases musicales et la structure**

écouter le début de la musique, immobile :

*jusqu'à environ 1min04 - thème A (refrain) / B (couplet 1) / thème A (refrain) / B (couplet 2)*

- caractériser les parties A et B : l'une « sautillante », l'autre « qui tourne »
- identifier et fredonner le thème A

repérer le thème A

écouter la musique en entier :

- sautiller sur les « thèmes A » (refrain)
- s'arrêter sur les « thèmes B » (couplet) et les « Ponts »

identifier les trois thèmes musicaux

Faire trois rondes, qui tourneront chacune sur l'un des thèmes.

### **coder la structure de la musique**

Réaliser le codage avec des bandes de papier de couleur, que l'on disposera les unes à côté des autres.

intro	THEME A refrain	THEME B couplet	THEME A refrain	THEME B couplet	PONT	THEME A refrain	THEME B couplet	THEME A refrain	...
-------	--------------------	--------------------	--------------------	--------------------	------	--------------------	--------------------	--------------------	-----

### **mettre en place une chorégraphie** - deux solutions :

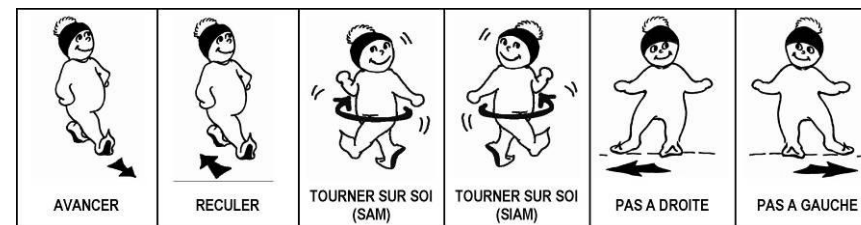
- créer une chorégraphie,
  - en utilisant le « jeu de cartes à danser »
  - en donnant des contraintes, en relation avec le style de la danse :
    - conserver la formation de départ proposée : quadrilles en ligne
    - associer une figure différente à chacune des 3 mélodies
    - inclure le pas sautillé et la forme « ronde »
- apprendre la danse telle qu'elle est décrite dans le livret « Écoles qui folkent »

## 9. CHANJ'TU

*danse en chaine ouverte*

- **entrer en danse :** se déplacer, en suivant la pulsation et en changeant de direction

Utiliser les cartes à danser suivantes :



- sans musique : découvrir, et expérimenter les cartes
- sur la musique de « Chanj'tu » : se déplacer en alternant les mouvements indiqués par les cartes – changer de mouvement à la fin des phrases musicales

- **découvrir la musique :** apprendre le chant

Repérer les trois « moments » de la danse – attribuer un mouvement à chacun :

- **couplet / partie 1** - « J'ai 5 à 6 moutons dans la maison d'en haut, j'ai 5 à 6 moutons dans la maison d'en bas... » : déplacement latéral

- **couplet / partie 2** « Dans la maison d'en haut, dans la maison d'en bas... » : mouvement vers le haut / vers le bas

- **refrain** « Chanj'tu, Madeline, madeleine... » : sur place, en tournant sur soi, dans un sens, puis dans l'autre

- **mettre en place une chorégraphie**

Mettre en place la chorégraphie en conservant le style de la danse (en chaine) :

- en s'appuyant sur les déplacements trouvés dans la phase précédente
- en enrichissant les propositions avec celles faites dans le livret « Écoles qui folkent »

## 10. GIGUE

danse collective (mixer), en petit cercle de 4, au cours de laquelle on change de partenaire

- **entrer en danse, sans musique**: être capable d'adopter une démarche légère et sautillante (en rapport avec la Gigue)

imiter différentes façons de marcher :

- avec des chaussures différentes : chaussures de ski, de danse, des patins à glace...
- sur des sols différents : « c'est mou, ça colle, ça glisse, c'est brûlant... »
- dans des états différents : je suis pressé, fatigué, content, vieux, fier, ...

- **découvrir la musique** : s'approprier les phrases musicales et la structure  
pour information : structure de la musique :

PARTIE 1				PARTIE 2				PARTIE 3			
A1	A2	A1	A2	B1	B2	B1	B2	C1	C2	C1	C2
8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps	8 tps

proposer plusieurs écoutes successives, en variant les consignes :

- se déplacer, seul, en suivant la musique : quand la musique « fait une pause », changer de direction
- sans bouger : écouter la musique et chanter avec elle – repérer les changements de mélodie, afin d'identifier les 3 parties (l'une d'elle donne une indication de danse : changer de partenaire)
- constituer deux rondes, qui tourneront chacune sur l'une des parties 1 ou 2 (faire des demi-tours quand la musique le suggère). Sur la partie 3, on reste immobile.
- par 2 : marcher sur la partie 1 – tourner sur la partie 2 – chercher un autre partenaire sur la partie 3

- **coder la structure de la musique**

- représenter chaque partie par une bande de papier de couleur – les disposer linéairement et les nommer (partie 1 – partie 2 – partie 3)

- **mettre en place une chorégraphie**

décoder une chorégraphie "papier" proposée par l'enseignant :

- utiliser le codage proposé (voir codage « Gigue »)
- ou bien un codage des figures à réaliser, sous forme de dessins ou photos, adaptés au niveau d'enseignement

Selon l'âge des enfants, le codage pourra être mis en œuvre par petits groupes, ou collectivement.

## 11. DIS-MOI DONC SUZON création de chorégraphie

- **découvrir la musique** : s'approprier les phrases musicales et la structure

Pour créer une chorégraphie, il est nécessaire de bien connaître la musique qui sert de support. On proposera alors des écoutes successives en variant les consignes, pour amener les enfants à :

- s'approprier le rythme : musique qui donne envie de marcher, sautiller, courir ou au contraire de se balancer, de glisser, de tourner...

- s'approprier la structure :

- organisation des mélodies (ou parties) les unes par rapport aux autres
- durée des phrases musicales

**consignes possibles :**

pour repérer les 2 mélodies :

- se déplacer, seul, en suivant la musique : quand la musique « change », on change de façon de danser
- sans bouger : écouter la musique et chanter avec elle – repérer les changements de mélodie, afin d'identifier les 2 parties (lever la main quand elle change)
- seul, danser sur la mélodie 1 – s'arrêter sur la mélodie 2
- constituer deux rondes, qui tourneront chacune sur l'une des parties 1 ou 2

pour repérer les phrases musicales à l'intérieur de chacune des mélodies

même consignes que précédemment : ajouter des changements de direction quand la « musique le suggère » : faire des demi-tours – alterner avancer/reculer – tourner dans un sens/dans l'autre....

pour anticiper le geste :

- sur la mélodie 1 : tous les enfants sont côte à côte sur une grande ronde, à une place définie (on la repère) et dansent sur place, comme ils veulent.
- sur la mélodie 2 : les enfants partent danser dans toute la pièce, avec pour consigne d'avoir retrouvé leur place lorsque la mélodie 1 revient.

pour inventer des déplacements, en fonction de la musique :

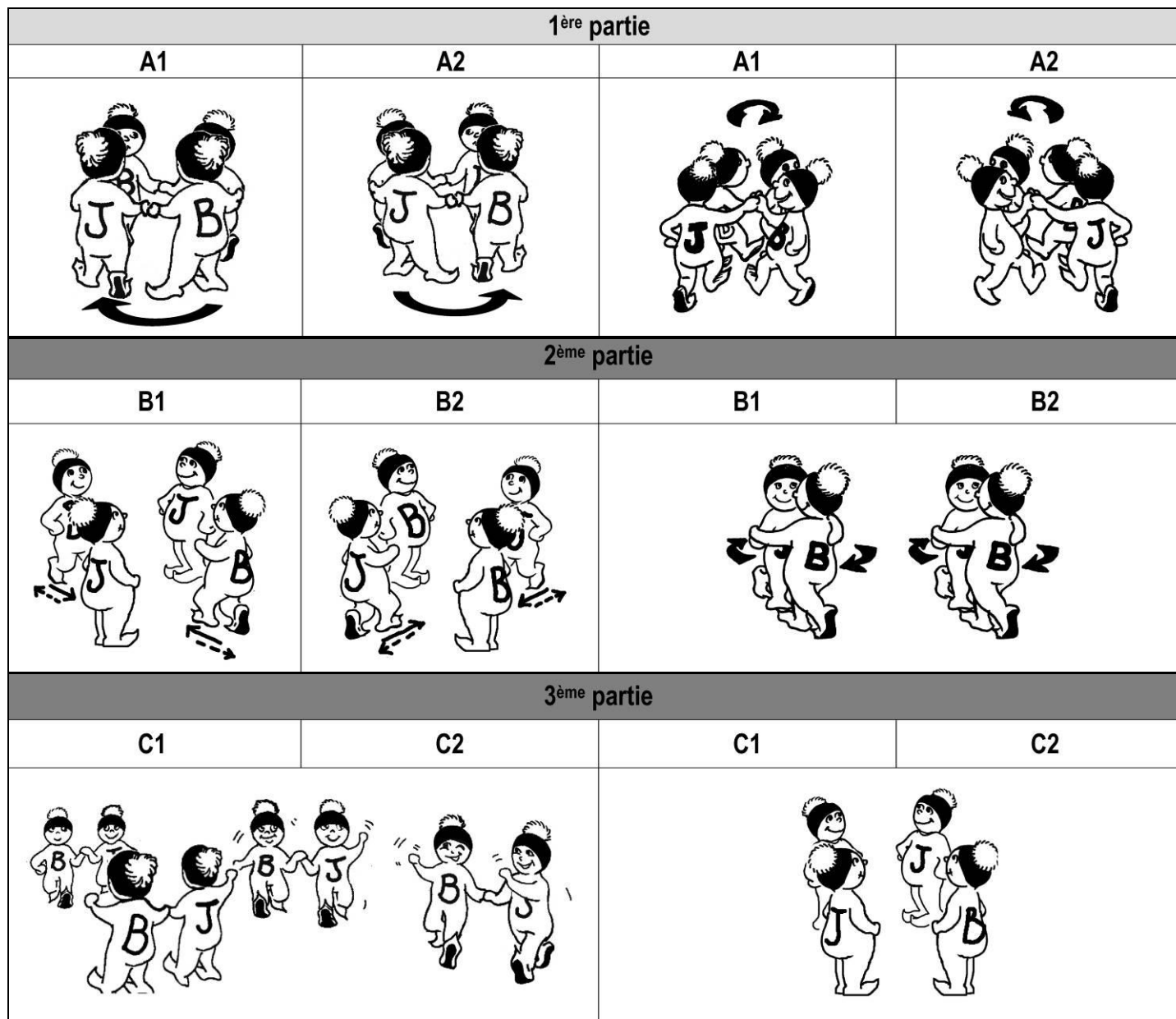
- faire un inventaire de gestes possibles, sur chacune des mélodies,
- tester des façons de danser à 2, à 4, seul, en petite ronde, grande ronde....

- **mettre en place une chorégraphie**

- coder la structure de la musique : représenter chaque partie par une bande de papier de couleur – les disposer linéairement et les nommer (partie 1 – partie 2 –... ou couplet / refrain)
- fixer une chorégraphie : travail par petits groupes ou collectivement
- faire des choix parmi tout ce qui aura été trouvé précédemment : quelle formation, quels gestes...
- enrichir les propositions en utilisant les « cartes à danser »
- noter la chorégraphie sur le codage (avec des dessins, les cartes à danser...), pour en garder la trace.

## CODAGE DE « LA GIGUE »

découper les 3 parties et les assembler bout à bout, pour constituer une grande bande





## 6. JEU DE CARTES A DANSER

### Utiliser un outil au service des apprentissages : le jeu de « cartes à danser »

▪ **les cartes ?** : ce sont des images représentant la position dans l'espace, la relation à l'autre, les mouvements, les figures... - *un exemple téléchargeable sur le site de l'OCCE 51 (dessins de Catherine Goxe).*

- l'enseignant utilise le jeu proposé, puis l'enrichit avec de nouvelles représentations des figures rencontrées au cours des séances de danse ;

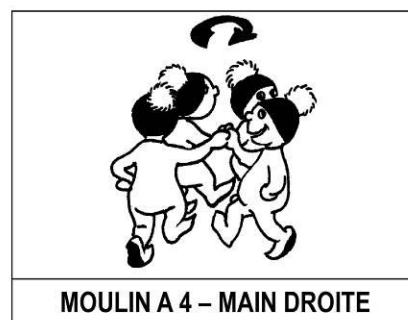
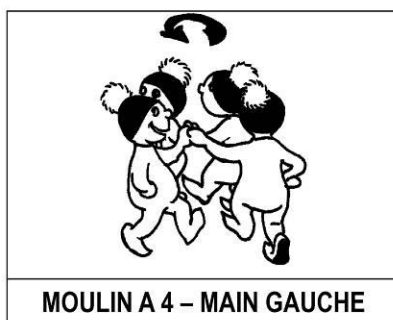
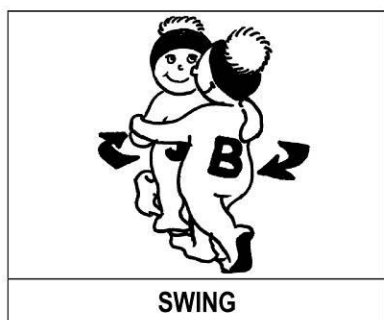
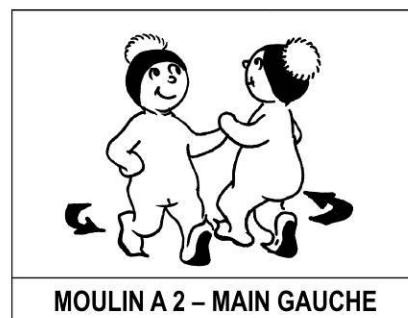
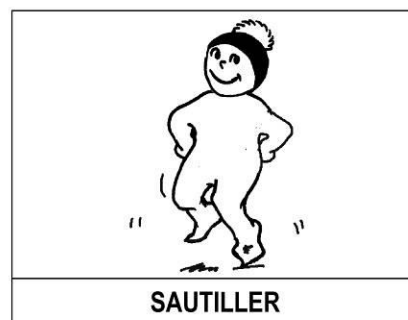
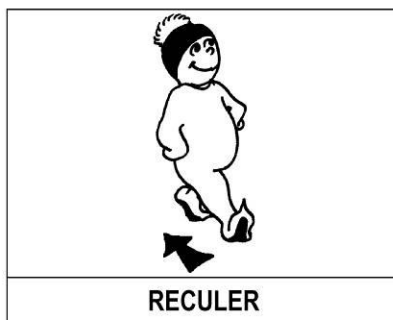
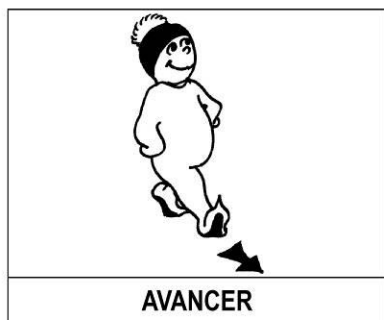
- ou bien, il le fabrique au fil du temps, avec ses élèves : la classe se constitue un « répertoire » de figures qui lui sont propres et en garde la trace grâce à des photos des enfants, des dessins, des symboles.

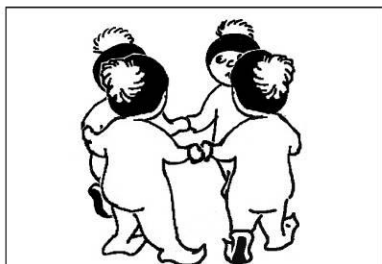
▪ **à quoi sert le jeu ?** Il peut être utilisé tout au long des différentes phases de travail :

- pour « s'échauffer » avant de danser : *piocher 2 ou 3 cartes et se déplacer en suivant les indications données par celles-ci (avec musique ou sans musique)...*

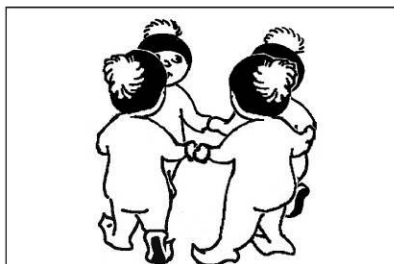
- pour coder la chorégraphie apprise ou inventée, et la mémoriser

- pour jouer à « inventer une nouvelle danse » : *les enfants piochent des cartes dans le jeu, ou bien l'enseignant en sélectionne quelques unes, qui seront utilisées pour inventer une chorégraphie ....*





RONDE A 4 - A DROITE (SIAM)



RONDE A 4 - A GAUCHE (SAM)

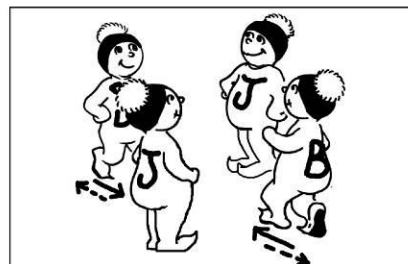


FIGURE A 4

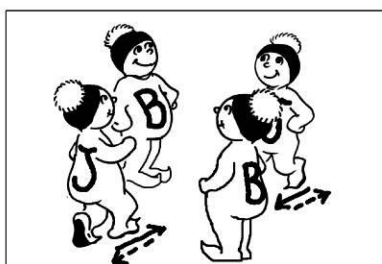
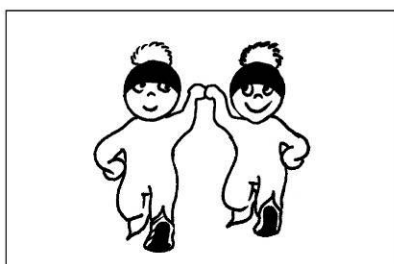
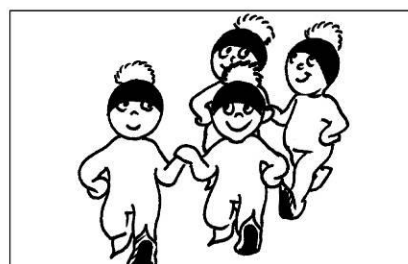


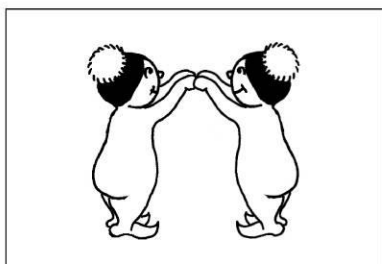
FIGURE A 4



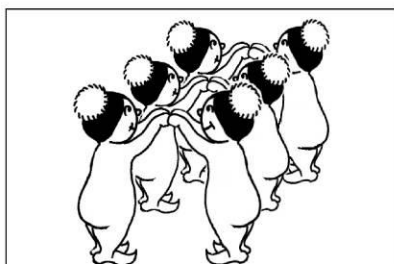
PONT



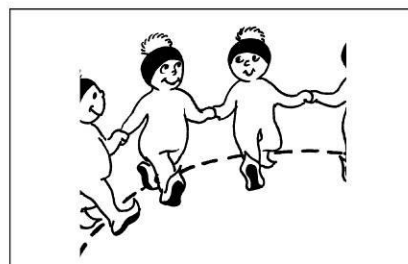
CORTEGE



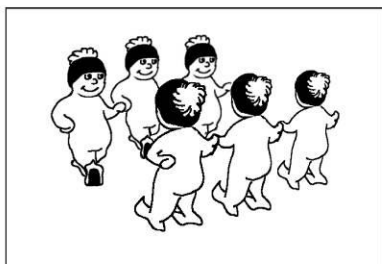
ARCHE



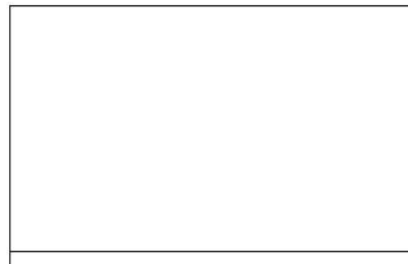
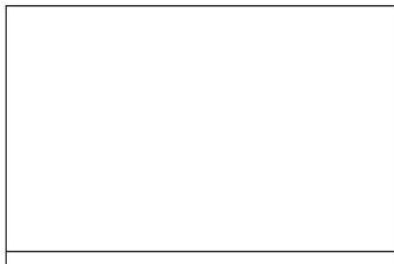
TUNNEL



GRANDE RONDE



EN LIGNE FACE A FACE



## 7. LES CHANTS

## MARDI GRAS

Traditionnel



Strophes (5 reprises)

9 Em C D7 Em

Mar - di Gras a - vait sou - liers de pa - pier.

Em C B7

Sou - liers de pa - pier, pour dan - ser, Mar - di Gras,

Em C D7 Em

Sou - liers de pa - pier trop vi - te tu t'en vas!



1. Mardi Gras avait souliers de papier. (bis)  
Gilet de papier, pour danser Mardi Gras  
Gilet de papier, trop vite tu t'en vas ! (bis)
2. Mardi Gras avait gilet de papier
3. Mardi Gras avait cheveux de papier....
4. Mardi Gras avait chapeau de papier...
5. Mardi Gras était bonhomme de papier. (bis)  
Bonhomme de papier, pour brûler Mardi Gras,

# La fricassée

## INTRO

D G A D A D

1. Je te

tiens par la main droite, Je te tiens par la main gauche, La main

droi - te la main gauche En-core une fois a - vant de tour noy er. Je

D G A D A

danse la Fri - cas - sée A - vec toi pour cet - te seu le fois Je

D G A D A D 1. D A D 2.

danse la Fri-cas-sée A-vec un au-tre que toi. Je un au-tre que toi

13 pont instrumental = changement de cavalier

19

25

### Couplet 2

Je te tiens par le menton,  
Tu me tiens par le menton,  
Je te tiens et tu me tiens,  
Encore une fois avant de tourner.

### Refrain

**Je danse la Fricassée  
Avec toi pour cette seule fois  
Je danse la Fricassée  
Avec un autre que toi.**

### Couplet 3

Je te tiens le bout du nez...

### Couplet 4

Je te tiens par les cheveux...

### Couplet 5

Je te tiens par les oreilles...

### Couplet 6

Je te tiens par le p'tit doigt...

# LA GUIMBARDE

## Intro

Intro

## Partie A

5

Ah! oui quand on la dans' à 2 La guim - bar - de la guim - bar - de

7

Ah! oui quand on la dans' à 2 La guim - bard' C'est beau - coup mieux!

## Partie B

9

Dan - sons - la N'la dan - sons guè - re Dan - sons - la N'la dan - sons pas

11

Dan - sons - la N'la dan - sons guè - re Dan - sons - la N'la dan - sons pas.

Ecoles qui folkent 2012 2013 - OCCE 51 - CPEM 21

# CHANJ-TU

An-dro "retouré" - traditionnel du Pays Vannetais

## INTRO

1.J'ai

## COUPLET - partie A

9 à 10 mou-tons dans mon mé - nage en haut. J'ai 9 à 10 mou-tons dans  
mon mé - nage en bas. J'ai mon mé - nage en bas. Dans

## COUPLET - partie B

mon ménage en haut, Dans mon ménage en bas, Dans mon ménage en haut, Dans mon ménage en bas

## REFRAIN

Chang'-ras - tu Ma-de - li - ne Ma-de-lei - ne Chang'-ras - tu Ma-de - leine dors - tu?  
Chang'-ras - tu Ma-de - li - ne Ma-de-lei - ne Chang'-ras - tu Ma-de - leine dors - tu? 2.J'ai

Couplet 2 : J'ai 7 à 8 moutons....

Couplet 3 : J'ai 5 à 6 moutons...

Couplet 4 : J'ai 3 à 4 moutons...

Couplet 5 : J'ai 1 à 2 moutons...

Couplet 6 : Je n'ai plus de mouton...

Ecoles qui folkent - 2012/2013 - OCCE 51 - CPEM 21