

## « Entrez dans la danse, voyez comme on danse... »

Quelques conseils pour bien danser en s'amusant ...

### 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...

#### 1) « 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...)

#### 2) « Connaitre la musique » :

##### a. « 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

##### b. « 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...

#### 3) « 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 « **BOERENPLOF** » : les lignes en pointillés indiquent les « virgules » dans les parties musicales.

Intro	PARTIE A		PARTIE A		PARTIE B		PARTIE B		PARTIE A		PARTIE A		PARTIE B		PARTIE B		
	Mélodie A1	Mélodie A2	Mélodie A1	Mélodie A2	Mélodie B1	Mélodie B2	Mélodie B1	Mélodie B2	Mélodie A1	Mélodie A2	Mélodie A1	Mélodie A2	Mélodie B1	Mélodie B2	Mélodie B1	Mélodie B2	...

**« Entrez dans la danse, voyez comme on danse... »  
Quelques conseils pour bien danser en s'amusant ...**

**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 :**

**1. Apprendre une chorégraphie existante**

**a. 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...* »

**b. 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.

**c. en décryptant une chorégraphie (pour des élèves de cycle 2 et 3):**

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 ci-dessous, exemple de « *Boerenplof* »

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 l'OCCE 51.*

**2. Créer une chorégraphie**

**a. 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* »...

**b. 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

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

**a. 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.

**b. 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 Boerenplof**

