

Les danses collectives à l'école maternelle



une démarche d'apprentissage

Les danses collectives en maternelle : une démarche d'apprentissage

Préalable : Les compétences à acquérir :

- **Se situer dans l'espace :**
 - Occuper tout l'espace de la salle
 - identifier et s'approprier les directions
 - Identifier et reproduire les trajets
 - Identifier et s'intégrer dans des formations collectives (rondes, lignes,...)

- **S'approprier les repères de temps :**
 - Suivre une pulsation
 - Identifier les changements de phrase musicale

- **Gérer les relations aux autres :**
 - Donner la main à un ou d'autres enfants
 - Suivre un (des) autre(s) enfants
 - Se situer dans une formation par rapport aux autres, identifier et retrouver son partenaire
 - Accepter de changer de partenaire

- **Réaliser les mouvements :**
 - Apprendre, coordonner les pas, puis les coordonner à une musique
 - Apprendre, coordonner les gestes d'une danse, dissocier (droite / gauche) ... puis les coordonner à une musique

- **Mémoriser une danse et la reproduire :**
 - Prendre ses repères dans l'espace, se situer à chaque moment de la danse
 - Prendre ses repères sur la musique ou la chanson
 - Prendre ses repères par rapport aux autres
 - Mémoriser les pas et gestes
 - Gérer ses émotions pour pouvoir être attentif et concentré jusqu'à la fin de la danse

Une démarche d'apprentissage en danses collectives

1. Les 1ères situations : les enfants se déplacent en dispersion dans la salle, puis répondent à un signal sonore

On peut varier les modes de déplacement, la nature du signal, et ce qui est demandé au signal, et ainsi jouer sur plusieurs niveaux de difficulté, et sur tous les registres : espace, temps, relation à l'autre, coordination :

Les enfants se déplacent...	Nature du signal	Ce qu'il faut faire au signal
- En marchant dans la salle, sans musique - En marchant dans la salle et en chantant une chanson - En marchant dans la salle en musique - En sautillant dans la salle en musique - ...	- un coup de tambourin - la chanson s'arrête - la musique s'arrête - au changement de phrase - quand on entend.. un mot, un instrument,..... - ...	- s'arrêter - s'arrêter en s'accroupissant - changer de direction - se réfugier dans un cerceau - se mettre par 2 - faire demi-tour - repartir à reculon - faire un pas différent - ½ classe s'arrête (les arbres) et l'autre ½ classe continue (les renards)... puis on inverse -

2. Les jeux de rythmes :

▪ Apprendre à marquer la pulsation :

- Marcher au son régulier du tambourin (plus ou moins rapide)
- Marquer la pulsation d'une chanson, en frappant dans les mains tout en chantant. (*on commencera par les chansons, puis on travaillera sur des chansons enregistrées, puis sur toutes sortes de musiques)
- Idem en marchant et frappant dans les mains (idem*)
- Marquer la pulsation d'une musique, en frappant dans les mains
- Idem en frappant et en marchant
- Idem, et maintenir la fréquence quand le son de la musique est baissé, et la retrouver quand on remet le son fort.
- « La fée baguette » : Sur une musique bien rythmée, les enfants se déplacent en faisant circuler 2 baguettes de l'un à l'autre. Lorsque la musique s'arrête, le joueur qui tient les baguettes doit reproduire un rythme donné par l'enseignant.
- Idem sur une chanson rythmée : « Je suis sauterelle »

▪ Apprendre à identifier des phrases musicales :

- « quand la musique change »... (idem*) :
- Frapper dans ses mains à chaque changement de phrase
 - « Promenades » : Les enfants se déplacent sur une musique. A chaque changement de phrase, l'enseignant tape sur le tambourin. Les enfants doivent alors changer de direction ou de mode de déplacement. Plus tard, l'enseignant ne donnera plus de signal.
 - Marcher sur la 1^{ère} phrase, puis s'arrêter et frapper dans ses mains sur la 2^{ème}, etc.
 - 1 groupe frappe dans ses mains pendant que l'autre marche, puis inverser sur la phrase suivante
 - En ronde, changer de sens aux changements de phrases

- Par 2, départ d'un même point : X fait un déplacement sur la phrase A, Y attend et l'observe. Puis sur la phrase A' (identique à A) Y reproduit le déplacement de X et le rejoint. On peut inverser les rôles sur B B'.
- Seul, départ dans un cerceau : sur A faire un déplacement donné. Sur A' le refaire à l'identique en sens inverse pour se retrouver dans son cerceau de départ.
- « La traversée du pont » : Les enfants sont en ligne derrière un tracé au sol. Ils doivent traverser le pont, c'est-à-dire atteindre une deuxième ligne. Il leur faudra traverser le pont :
 1. avant la fin de la chanson,
 2. exactement à la fin de la chanson (d'où nécessité d'adapter le déplacement à la durée),
 3. exactement à la fin de la phrase musicale, ...

▪ Apprendre à identifier des rythmes :

En maternelle, on peut :

- Marcher, frapper des mains, ... sur la pulsation.
- Courir, faire des sautillés, des galops (sur un rythme « et 1 et 2 et 3... »)
- Faire des balancer sur des musiques à 3 temps (1 2 3, 1 2 3,...) rythme de valse.

Les changements de phrase pourront être assortis de changements de pas (voir précédemment)

3. Les jeux d'espace (pour construire des formations)

On aménage l'espace avec des repères, de moins en moins nombreux. Une seule consigne est donnée, elle correspond au signal (comme précédemment)

▪ Pour apprendre à faire une ronde :

matérialisation	Avant le signal (cf différents signaux vus précédemment)	Ce qu'il faut faire au signal
Un grand cercle qui fait le tour de la salle	Evoluer dans le cercle	Aller à l'extérieur du cercle
Des cerceaux dispersés dans la salle, ou des plots	Evoluer en chaînes de 4 (ou en files, ou en petits trains)	Aller autour d'un cerceau ou d'un plot et faire une ronde
Des cerceaux dispersés dans la salle, et chaque enfant sait d'avance à quel cerceau il devra aller (4 enfants par cerceau)	Evoluer individuellement partout dans la salle	Rejoindre son cerceau et faire une ronde à 4 Au 2 ^{ème} signal tourner dans l'autre sens
Idem mais sans prévoir quel enfant va vers quel cerceau		
Un cerceau pour 10 enfants	Evoluer en chaînes de 4 et de 6 (préparées à l'avance)	Au 1 ^{er} signal les chaînes de 4 vont faire une ronde autour des cerceaux Au 2 ^{ème} signal les chaînes de 6 se placent en ronde autour des rondes de 4 (2 rondes concentriques) Au 3 ^{ème} signal on change de sens...

• Les jeux de file :

La file peut conduire au cercle, puis à la ronde, puis revenir à la file. Il faut « suivre son voisin ». Plusieurs files courtes peuvent évoluer en même temps.

Alterner file circulaire et ronde aux changements de phrase.

Retourner la ronde : le meneur lâche une main, tourne vers l'extérieur et guide la chaîne sur un autre cercle.

Se retourner dans la ronde : s'arrêter, lâcher les mains, faire ½ tour, reprendre les mains.

Exemples :

support	consigne principale	commentaire
« <i>Rintintin</i> » (éd. revue EPS <i>Chantons, dansons</i>) tout le monde fait une ronde et chante	Quand on dit « cousin.. » la ronde s'arrête et les enfants désignés dans la chanson font une petite ronde au milieu des autres	On tournera en 2 rondes concentriques, dans le même sens ou dans le sens opposé
« <i>J'ai des pommes à vendre</i> » tout le monde fait une ronde et chante	Quand on cite des prénoms la ronde s'arrête « retournez-vous » les enfants appelés se retournent, et feront donc la ronde dos au centre	La ronde est composée d'enfants de face et de dos. Elle finira quand tous les enfants se seront retournés

- Pour apprendre à se placer en ligne :

matérialisation	avant le signal (cf différents signaux vus précédemment)	ce qu'il faut faire au signal
Une ligne ou chaque place est matérialisée par une pastille	- Evoluer librement dans toute la salle - Chanter une chanson connue - Faire une danse connue - ...	Aller se placer sur la ligne, derrière une pastille On recommence plusieurs fois, et on retourne à la même pastille Puis on recommence et on change de pastille
2 lignes ou chaque place est matérialisée par une pastille	Evoluer librement dans toute la salle	Aller se placer sur 1 des lignes, derrière une pastille On recommence plusieurs fois, et on retourne à la même pastille Puis on recommence et on change de pastille
1 ligne, mais sans pastille. Seules les extrémités sont balisées (cônes)	Evoluer librement dans toute la salle	Aller se placer sur la ligne, c'est-à-dire entre les 2 cônes

4. Les jeux de chaîne :

En début ou en fin de séance ou bien pour apprendre une chanson...

« *La petite farandole* » avec un pont des bras des 2 derniers de la file, sous lequel conduire la chaîne

5. Les jeux de tresse :

Sur une ronde 2 par 2 en se donnant les 2 mains devant soi, se retourner (faire ½ tour ensemble sans se lâcher les mains) au signal, au changement de phrase,....

6. Les jeux de groupements :

Le signal correspond à :

- Se placer par 2 en se donnant la main
- Se placer par 2 en petit train et évoluer ensemble
- Se placer l'un derrière l'autre sans se tenir, et se suivre
- Se placer par 3 en ronde autour d'un cône
- ...

DISCOGRAPHIE :

Editeur Auteur	titre	livret	CD	DVD	Commentaire
Revue EPS	Rondes et jeux chantés	X	X		
	Chantons dansons	X	X		
Tournevire (http://www.arbre-a-musique)	Carnet de bal	X	X		
	J'écoute je danse	X	X		
	J'écoute, je chante, je danse	X	X		
	J'écoute, je danse le monde	X	X		
CRDP Aquitaine	Si on dansait les enfants	X	X	X	Le film propose pour chaque danse des niveaux de réalisation différents
ARIA	Tous		X		Pour inventer des danses
Equipe EPS Calvados	Rondes et jeux chantés	X	Fichier MP3		A télécharger

Des exemples de danses adaptés aux élèves de maternelle, tirés de ces documents :

Nom de la danse Origine auteurs	pour	Apprentissages particuliers	Contenu (Les lettres A et B correspondent aux phrases musicales)
Ti Train Longtemps Ile de La Réunion <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je chante je danse</i>	Petits	Identifier des moments particuliers de la musique faire un geste spécifique	Petits trains en se tenant par les épaules Quand on entend Tiou Tiou, faire le geste imitant le sifflet du train, poing qui monte et qui descend
La belette Angleterre <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je chante je danse</i>	Petits moyens	Identifier les phrases A et B Faire une ronde, changer de sens Comprendre le texte de la chanson Mimer	AA : ronde, sautiller ou marcher ; changer de sens BB : s'arrêter et écouter ce que dit la chanson pour savoir ce qu'il faut faire
Polische patschtants Traditionnel Yiddish Pologne <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je chante je danse</i>	Moyens grands	Identifier les phrases A, B et C grâce aux instruments entendus Faire une ronde Coordonner des gestes de mains puis de pieds en rythme	AA B : ronde, sautiller ou marcher CC : quand l'accordéon répond au violon, tu écoutes, puis tu tapes 3 fois sur ta tête, dans tes mains, sur tes genoux, tu tapes des pieds, puis tu tournes sur toi-même en sautillant, jusqu'à ce que l'accordéon se taise.
La matelote Gascogne <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je danse</i>	Petits moyens	Identifier les phrases A et B Comprendre le texte de la chanson (NB vocabulaire à expliquer)	AA : se promener seul sur le pont du navire BB : écouter, imiter ce qui est dit et mimer

		Mimer	
Le brisquet Saintonge <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je danse</i>	Moyens grands	Identifier les phrases A et B Construire un espace collectif en ligne S'y repérer tout en dansant Repérer son partenaire et danser avec lui au milieu des autres	En 2 lignes, face à face AA : se donner la main et avancer en marchant les uns vers les autres, puis revenir à sa place en reculant BB : lâcher les mains et frapper dans ses mains pendant que le 1er couple passe en galop au milieu des 2 lignes
Le cheval têtu <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je danse</i>	Petits	Identifier les phrases A et B Mimer le cheval qui galope, qui gratte le sol, qui frappe du sabot... trouver d'autres gestes...	AA : mains sur les hanches, gratter le sol avec la pointe du pied 2x, (1 pied, puis l'autre), puis frapper du pied (idem) BB : imiter le cheval content en sautillant librement
Madame Bosso Louisiane <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je danse</i> <i>le monde</i>	Petits	Identifier les phrases A et B Former une ronde et marcher sur la ronde	AA : ronde BB : s'arrêter taper sur ses genoux.. puis sur sa tête... tes fesses au BB suivant
Polka mexicaine <i>Tournevire</i> <i>J'écoute je danse</i> <i>le monde</i>	Moyens grands	Identifier les phrases A et B Coordonner des gestes de mains avec un partenaire et en rythme Accepter de changer de partenaire	AA : par 2 face à face : [frapper 3x sur tes cuisses, dans tes mains, mD à mD, mG à mG] 2x, puis dans les 2 mains de ton partenaire BB : tu le quittes pour aller trouver un autre partenaire en sautillant