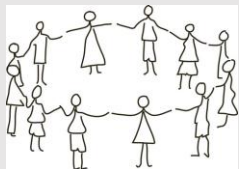


## DANSES DE CREATION



### Avec un inducteur sonore

<p><b>Espace</b></p>	<p>Plusieurs zones d'évolution sont aménagées pour chaque élève. On pourra aussi prévoir une zone partagée où un élève se rendra pour montrer, guider. Ces espaces peuvent prendre différentes formes (carré, cercle, etc.). Leur taille est à adapter en fonction du niveau des élèves (4 m<sup>2</sup> pour les plus petits à 9 m<sup>2</sup> pour les plus grands). On rappellera aux élèves de ne pas manipuler le matériel présent au sol.</p>	
<p><b>Matériel</b></p>	<p>Bande sonore (<a href="https://www.youtube.com/watch?v=qk_K9bujtIM">https://www.youtube.com/watch?v=qk_K9bujtIM</a>).</p>	
<p><b>Organisation Déroulement</b></p>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- <b>Entrée dans l'activité</b> : l'enseignant marque une pulsation par des frappés et invite les élèves à marcher en suivant celle-ci. Faire varier le tempo de la pulsation.</li> <li>2- <b>Phase d'exploration</b> : faire écouter la bande sonore et relever les impressions des élèves pour faire émerger les notions d'usine, de machine, de robot. Proposer de faire avec son corps des machines, des robots. On peut aussi chercher des modes de déplacement, différentes façons d'occuper l'espace (au sol, en hauteur, etc.), de faire des gestes ou formes avec le corps. L'enseignant repère des propositions d'élèves et invite la classe à les reproduire. Il guide les expérimentations.</li> <li>3- <b>Phase d'enrichissement</b> : reprendre certaines propositions des élèves et demander de trouver deux ou trois façons d'évoluer comme une machine, un robot autour d'un verbe d'action : « Cherchez 3 façons différentes de tourner comme une machine, de marcher, de sauter, etc. ».</li> <li>4- <b>Phase de structuration</b> : choisir et enchaîner des éléments pour construire des phrases dansées.</li> <li>5- <b>Phase de communication</b> : se produire devant les autres et présenter son travail.</li> </ol>	
<p><b>Variables</b></p>	<p>Agir sur l'espace : zones d'évolution plus ou moins grandes, varier les hauteurs, en se déplaçant ou non selon divers modes, diversifier les itinéraires, etc.              Agir sur le temps : répéter une phrase dansée, s'arrêter, repartir, s'adapter à une musique, jouer sur les vitesses (très lentement, lentement, vite, très vite).              Agir avec l'autre : montrer à l'autre, faire comme l'autre, agir en miroir.</p>	



## Avec un objet inducteur

<b>Espace</b>	<p>Plusieurs zones d'évolution sont aménagées pour chaque élève. On pourra aussi prévoir une zone partagée où un élève se rendra pour montrer, guider. Ces espaces peuvent prendre différentes formes (carré, cercle, etc.). Leur taille est à adapter en fonction du niveau des élèves (4 m<sup>2</sup> pour les plus petits à 9 m<sup>2</sup> pour les plus grands). On rappellera aux élèves de ne pas manipuler le matériel présent au sol.</p>	
<b>Matériel</b>	<p>Divers objets : sacs poubelles, chaise, journal, chaussures, ballon de baudruche, etc. Musique.</p>	
<b>Organisation Déroulement</b>	<ol style="list-style-type: none"> <li>1- <b>Entrée dans l'activité</b> : faire les statues au signal, reproduire une statue montrée par un camarade, jeu du miroir, faire les automates.</li> <li>2- <b>Phase d'exploration</b> : expérimenter tout ce qu'il est possible de faire avec l'objet choisi. On peut aussi chercher des modes de déplacement, différentes façons d'occuper l'espace (au sol, en hauteur, etc.), de faire des gestes ou formes avec le corps. L'enseignant repère des propositions d'élèves et invite la classe à les reproduire. Il guide les expérimentations et induit des actions qui n'auraient pas été proposées par les élèves.</li> <li>3- <b>Phase d'enrichissement</b> : reprendre certaines propositions des élèves et demander de trouver deux ou trois façons distinctes d'agir sur l'objet (ex : « Cherchez 3 façons différentes de faire tourner l'objet, de se cacher, de tirer, de pousser, etc. »).</li> <li>4- <b>Phase de structuration</b> : choisir et enchaîner des éléments pour construire des phrases dansées.</li> <li>5- <b>Phase de communication</b> : se produire devant les autres et présenter son travail.</li> </ol>	
<b>Variables</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>• Agir sur l'espace : zones d'évolution plus ou moins grandes, varier les hauteurs, en se déplaçant ou non selon divers modes, diversifier les itinéraires, etc.</li> <li>• Agir sur le temps : répéter une phrase dansée, s'arrêter, repartir, s'adapter à une musique, jouer sur les vitesses (très lentement, lentement, vite, très vite).</li> <li>• Agir sur le matériel : changer de matériel, ajouter un matériel, avec puis sans matériel (au cycle 3).</li> <li>• Agir avec l'autre : montrer à l'autre, faire comme l'autre, agir en miroir.</li> </ul>	