

Danse, gymnastique rythmique, acrosport, cirque...

une approche conjointe des activités esthétiques, artistiques et d'expression

à partir de l'ouvrage de Anne-Marie Havage et Colette Catteau (Edition Revue EPS)

Points communs : Ce sont des activités de « production de formes enchaînant des actions ou des figures corporelles sur un support sonore »

Caractéristiques communes :

- Le but est de produire un effet, communiquer des sentiments, ou des émotions.
- La production est destinée à être vue et jugée par des spectateurs et/ou des juges
- Différents rôles sont distribués : danseur, acrobate, gymnaste, porteur ou voltigeur (porté), spectateur ou juge, chorégraphe
- Les enchaînements sont constitués d'actions, ou de figures créées, choisies, puis mémorisées pour pouvoir être reproduites.
- L'écrit, le codage, la symbolisation sont des procédés de mémorisation, de transmission
- La production s'organise dans le temps et dans l'espace, autour d'un début et d'une fin.
- Le monde sonore (ou musique) incite au mouvement, évoque une ambiance, transforme le mouvement (dynamisme, énergie, amplitude)

Quelques différences :

	Danse	Gym Rythmique	Acrosport	Cirque
Relations aux objets	Possible	Indispensable	Aucun	Souvent indispensable (jonglage)
Support sonore	Possible	Indispensable	Possible	Possible
Effets recherchés	émotions, sentiments	Exploits	Exploits	Exploits émotions, Sentiments
évaluation	Pas de référence à un code Appréciation du public	Code de pointage	Code de pointage	Pas de référence à un code Appréciation du public
Difficultés pour les élèves	Adéquation entre figure corporelle et communication d'une intention	Synchronisation entre l'action du corps et l'action avec l'engin en mouvement	Réalisation collective et rôles spécifiques (porteur, voltigeur)	Réalisation de figures, et d'exploits pour communiquer une émotion.

Liens avec les programmes :

Compétence spécifique: *Concevoir et réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive*

La danse et la gymnastique rythmique sont citées comme activités de référence dans les 3 cycles, l'acrosport et le cirque y sont associés pour le cycle 3, voire 2.

Compétences générales :

	cycle 1	cycle 2	cycle 3
Construire un projet d'action	Imaginer, proposer des actions	Inventer et construire un mouvement dansé	Composer un enchaînement en GR
S'engager lucidement dans l'action	En GR, risquer de perdre l'objet que l'on manipule	En danse, oser montrer aux autres sa production	En acrosport, donner et faire confiance à un partenaire
Identifier et apprécier les effets de l'activité	Savoir apprécier les productions comme spectateur	Donner son avis, évaluer une production selon des critères simples	Identifier et décrire diff. Actions, découvrir et vérifier des règles d'action
Se conduire dans le groupe, selon des règles	Participer à des actions collectives en écoutant, coopérant	Réfléchir à la meilleure façon d'agir, pouvoir aider un camarade	Connaître et assurer des rôles : partenaire, juge, pareur, spectateur

De l'exploration à la production :

➤ Guider les élèves dans leurs apprentissages selon 3 temps :

1. Faire agir (exploration)
2. Faire réussir (structuration)
3. Faire produire (ré investissement)

1ère étape : climat favorable aux expérimentations, temps important d'activité fonctionnelle, plaisir, essais nombreux
Le maître sollicite, encourage et relance.

2ème étape : analyse des situations, identification des conditions de la réussite. Le maître choisit des situations – problèmes auxquelles les élèves confrontent leurs solutions et dégagent des règles d'action. Ils occupent différents rôles sociaux : spectateur, juge, aide...

3ème étape : ré investissement dans des situations de production. Les enchaînements sont stabilisés, mémorisés et répétés pour être présentés.

Exemple de productions attendues en fin de cycle :

Danse : traverser l'espace en enchaînant une course, un arrêt et une chute

GR : lancer un ballon en l'air et faire un tour sur soi-même avant de le rattraper

Acrosport : enchaîner 3 figures statiques en duo avec des liaisons gymniques

Cirque : enchaîner 3 figures avec 2 foulards associées à un déplacement dans l'espace

➤ Adapter sans dénaturer les activités :

- Tenir compte des représentations des élèves (mixité, hétérogénéité, sensibilités esthétiques différentes). Les garçons sont plus sensibles à l'exploit, la prouesse, les filles peuvent valoriser plus la maîtrise du geste...Mais dans la classe, les stéréotypes sont remis en cause, tous les registres sont intéressants : le doux, le lent, le tonique et le fluide, le rapide, le saccadé.
- Face à d'éventuelles réticences des garçons, on entre dans la danse par des mouvements dynamiques. Chacun doit pouvoir être pris en compte dans son mode d'expression particulier.
- Favoriser des apports culturels larges et variés (spectacle, vidéos, production de «grandes» classes pour les plus jeunes...)
- Identifier les spécificités de l'activité afin de transformer les pratiques spontanées des élèves en contenus d'enseignement, articuler représentations initiales et didactique de l'activité.
- Prendre en compte les acquis antérieurs de l'élève : ce n'est pas un « éternel débutant »
- Prendre des repères concrets pour débiter, faire évoluer les situations d'apprentissage, faire progresser les élèves et les évaluer.

➤ Fiche d'identité par activité :

- Spécificité – logique interne du débutant à l'expert
- Enjeux de formation pour les élèves
- Exigences minimales de l'enseignant
- Repères pour l'enseignant :
 - modes d'entrée,
 - indicateurs de progrès,
 - assurer la continuité des apprentissages)
 - réaliser une unité d'enseignement d'au moins 10 à 12 séances,
 - articuler les unités entre elles d'un cycle à l'autre,
 - prendre en compte le temps de pratique réel,
 - « emboîter » des situations évolutives plutôt de juxtaposer des situations de façon linéaire

Spécificité DANSE	Enjeux de formation
<p>Créer seul ou à plusieurs, des formes corporelles destinées à être vues et à communiquer une émotion pour le spectateur .</p> <p>Danser, c'est dire les choses autrement, évoquer le réel en mettant en jeu l'imaginaire.</p> <p><u>Composantes du mouvement dansé :</u></p> <p>Espace délimité et orienté (trajectoires, niveaux...)</p> <p>Temps (monde sonore, rythme, silence...)</p> <p>énergie(faible, tonique...)</p> <p>Corps (dissociations, coordinations...)</p> <p>Les relations aux autres (communication, avec, en opposition...)</p>	<p><u>Compétences Spécifiques :</u></p> <p>Développer sa sensibilité et le pouvoir expressif de son corps</p> <p>Exploiter les composantes du mouvements pour communiquer une émotion</p> <p>Agir en relation avec le monde sonore</p> <p>Créer et monter une production seul ou à plusieurs.</p> <p><u>Compétences générales</u></p>
Exigences mini.	Repères pour le maître
<p>Veiller à ce que l'on repère un début, une fin</p> <p>Le langage du corps doit s'imposer (présence)</p> <p>Les étapes de création sont respectées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorer, trouver des formes corporelles diversifiées - organiser et composer pour structurer la production - enrichir les propositions, les mettre en scène 	<p>1. <u>Modes d'entrée :</u></p> <p><i>Le mode ludique :</i> les verbes d'action, les objets inducteurs, les contrastes</p> <p><i>Le mode quotidien :</i> les gestes usuels</p> <p><i>Le mode imaginaire :</i></p> <ul style="list-style-type: none"> - supports sonores - thèmes (mer, afrique) - histoires, mythes - les photos, arts visuels <p><u>Repères de progrès :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - d'une act. anarchique à la concentration - d'une gestuelle quotidienne à plus de fluidité, d'amplitude - de l'élément proposé à celui inventé - de l'individu dans le groupe à une action avec les autres - d'aucun spectateur à un public - de la distance à un engagement personnel - de l'expression de signes non conscients à une communication intentionnelle
<p>Continuité des apprentissages :</p> <p>1. Cycle 1: des improvisations à partir d'actions usuelles</p> <p>Varié les entrées à caractère ludique</p> <p>Varié les pistes pour enrichir la danse</p> <p>Mettre en place la relation acteur/spectateur</p> <p><u>Attendus en fin de cycle 1 :</u></p> <p>être capable de participer à un moment de danse, construire une courte séquence à partir de 2 ou 3 mouvements simples mémorisés. Le début et la fin sont identifiés par le public.</p> <p>2. Cycle 2 : diversification des composantes et relation à l'autre</p> <p>Transformer le vocabulaire moteur expressif acquis</p> <p>Enrichir les pistes explorées</p> <p>Prendre en compte le partenaire</p> <p>Entrer en relation avec la musique</p> <p>Construire l'espace scénique</p> <p><u>Attendus en fin de cycle 2 :</u></p> <p>être capable de composer un enchaînement de 3 mouvements liés, inscrits dans une direction et un rythme précis. En tant que spectateur, émettre des avis selon quelques critères prédéfinis, verbaliser son ressenti.</p> <p>3. Cycle 3 : du mouvement dansé à la composition de moments chorégraphiques, seul et à plusieurs</p> <p>Transformer le mouvement dansé</p> <p>Communiquer avec les autres</p> <p>Faire varier la relation à la musique et au monde sonore</p> <p><u>Attendus en fin de cycle 3 :</u></p> <p>A partir d'un enchaînement de 5 mouvements combinés, être capable de composer des chorégraphies en relation avec plusieurs partenaires. Utiliser pour créer des effets : l'occupation de l'espace scénique, des modes de composition</p> <p>En tant que spectateur, développer un regard sensible et critique en argumentant</p> <p>être confronté à différents genres d'oeuvres musicales et chorégraphes</p>	

Spécificité ACROSPORT	Enjeux de formation
<p>Activité acrobatique, esthétique et de coopération. Création de formes corporelles, vue et jugée selon un code d'évaluation préétabli. 3 intentions : Porter et lancer l'autre; être porté, voltiger et s'équilibrer grâce à l'autre; synchroniser des figures individuelles et collectives <u>Composantes de l'activité</u> : Pyramides statiques : contact, maintien de la posture 3 s. Pyramides dynamiques : envol du voltigeur, contact bref éléments individuels gymniques, acrobatiques - Liaisons chorégraphiques entre les éléments Espace d'évolution sécurisé et orienté (public, juges) Mise en scène : entrée, sortie Jeux d'équilibre réciproque dans un projet collectif évaluation à travers un code basé sur la difficulté, l'originalité, la maîtrise de l'exécution.</p>	<p><u>Compétences Spécifiques</u> : Maîtriser la prise de risque Assurer sa sécurité corporelle et celle de ses partenaires dans des situations où l' : - on dirige son corps dans l'espace, - on produit des formes techniques facilitant l'accès à la culture gymnique, - on devient spectateur averti.</p> <p><u>Compétences Générales</u></p>
Exigences minimales	Repères pour le maître
<p>Organiser la sécurité matérielle de chacun (sécurité passive) Tapis espacés par groupe – élèves déchaussés, vêtements souples, sans bijoux – prévoir aide et parade avec les cycles 2 et 3. Organiser l'activité pour apprendre sans danger (sécurité active) Choix de figures statiques à faible effectif (nombre supérieur de porteur / voltigeur Importance de la durée du maintien (jusqu'à 5 s.) assurant la maîtrise. Construire et renforcer le gainage et à la tonicité générale. Travail des prises et saisies – Méthodologie précise du montage / démontage – Le signal est donné par le porteur, le voltigeur « dé construit », il ne saute <u>jamais</u>. Les étapes de la création sont les mêmes.</p>	<p><u>Modes d'entrée</u> : Le risque, l'exploit. L'originalité. La maîtrise Partir des propositions acrobatiques ou gymniques, essayées, reproduites, répertoriées par la classe (mémoire du groupe) Dégager des règles d'action sur l'exécution</p> <p><u>Repères de progrès</u> : équilibres statiques de plus en plus maîtrisés. Amplitude corporelle accrue. Figures stabilisées et renversées. Appuis au sol et sur le part. réduits et variés. Meilleure articulation entre la difficulté, le risque et la maîtrise, l'esthétique.</p>
<p>Continuité des apprentissages :</p> <p>Activité destinée aux cycles 2 et 3 (développement morphologique insuffisant)</p> <p>1. Cycle 2 : des jeux d'équilibre à 2 ou 3 aux figures statiques avec porter Maintenir la stabilité d'une posture Favoriser l'anticipation posturale et la diversité des appuis Prendre confiance Proposer des jeux d'équilibre Instaurer la relation entre gymnastes, spectateurs et juges Acquérir un placement corporel sécuritaire Définir un répertoire de figures nommées <u>Attendus fin de cycle 2</u> : Constitution d'un répertoire de figures hiérarchisées – L'accent est porté sur la maîtrise de figures simples choisies par de petits groupes de 3 à 5. La production de 2 ou 3 figures est liée par un ou 2 élément gymnique, le trajet est défini.</p> <p>2. Cycle 3 : de l'exploration de figures collectives à la composition d'un enchaînement collectif Mettre en relation les éléments du code Communiquer avec les autres Détours par des savoir-faire gymniques <u>Attendus fin de cycle 3</u> : Par groupe (de 3 à 6 maxi.), les élèves se concertent, conçoivent, s'exercent, mémorisent, produisent et évaluent leur projet collectif. Les figures statiques mettent en valeur chacun, les figures dynamiques et gymniques complexifient les liaisons. Début et fin sont mis en valeur, des effets de composition sont utilisés : cascade, répétition...La production est structurée par la musique;</p>	

Spécificité GYMNASTIQUE RYTHMIQUE	Enjeux de formation
<p>Activité de production de figures (engin et corps) destinées à être vues et jugées selon un code d'évaluation préétabli (3 critères : la difficulté, le risque pris, la virtuosité ou maîtrise)</p> <p>Coordonner ses déplacements et les mouvements de l'engin, seul ou à plusieurs en relation avec la musique</p> <p>Tenir plusieurs rôles : gymnaste, observateur, juge</p> <p>Variables : L'engin, l'espace, l'univers musical, le temps, l'énergie, les autres</p> <p><u>Composantes de l'activité :</u></p> <p>4 intentions : Manipuler, développer la virtuosité dans la recherche d'une nouvelle utilisation de l'engin, explorer les actions qui y sont liées; être en mouvement, se déplacer avec l'engin, réaliser des figures corporelles pendant que l'engin est mobile ou en vol; Libérer, rattraper l'engin, accepter de s'en séparer, le réceptionner dans un espace croissant; Communiquer, échanger, se défier, se produire seul ou ensemble face à un public.</p>	<p><u>Compétences Spécifiques :</u></p> <p>Développer sa sensibilité et le pouvoir expressif de son corps</p> <p>S'exprimer avec un engin (sur diff. Rythmes), réaliser des actions suivant une prise de risques assurant la réception.</p> <p>Hiérarchiser les actions en vu de construire un code.</p> <p>Synchroniser les actions avec l'engin, les autres et la musique</p> <p><u>Compétences Générales</u></p>
Exigences minimales	Repères pour le maître
<p>Espace d'action suffisant pour la manipulation de chacun (y compris en hauteur) - Un engin par élève -Supports musicaux sollicitant des déplacements diversifiés - Espace scénique défini, orienté, début et fin marqués, l'engin doit toujours être en mouvement</p> <p>Les étapes de création sont respectées :</p> <ul style="list-style-type: none"> - explorer, trouver des formes corporelles diversifiées - organiser et composer pour structurer la production - enrichir les propositions, les mettre en scène 	<p><u>Modes d'entrée :</u> L'exploit. L'originalité. L'esthétique</p> <p>Partir des propositions, essayées, reproduites, répertoriées par la classe (mémoire du groupe) Dégager des règles d'action sur l'exécution</p> <p><u>Repères de progrès :</u></p> <p>Vers une prise de l'engin de plus en plus souple, plus grande amplitude des gestes, de l'engin près du corps à l'engin mis à distance, vers une décentration visuelle progressive, le mouvement de l'engin est de plus en plus fluide et continu, vers des déplacements indépendants des objets qui exploitent l'espace.</p>
<p>Continuité des apprentissages :</p> <p>Activité destinée aux cycles 2 et 3 (développement morphologique insuffisant)</p> <p>1. Cycle 1 : des manipulations variées et essentiellement individuelles</p> <p>S'appuyer sur la signification émotionnelle de l'activité (plaisir fonctionnel)</p> <p>Mettre en place la relation acteurs/spectateurs dès le début</p> <p>Utiliser le support musical</p> <p><u>Attendus en fin de cycle 1 :</u></p> <p>Constitution d'un répertoire d'actions par engin manipulés (nommer et identifier par les enfants)</p> <p>Les élèves imaginent et proposent des actions, en tant que spectateurs, ils apprécient l'action des autres.</p> <p>2. Cycle 2 : des manipulations à 2 à l'enchaînement d'actions</p> <p>Coordonner une action et un déplacement, les enchaîner</p> <p>établir un système de valeurs dans le répertoire des actions de la classe</p> <p>Prendre en compte le partenaire</p> <p>Gérer le temps musical</p> <p><u>Attendus fin de cycle 2 :</u></p> <p>Constitution d'un catalogue d'actions hiérarchisées (déplacements, manipulations) – Seul ou à 2, l'enchaînement comprend des actions simples en relation avec le support musical, sur des critères esthétiques et de difficulté. En tant que spectateur, l'élève apprécie d'après des critères définis.</p> <p>3. Cycle 3 : de la variété dans les exploits individuels à l'élaboration d'une prestation de groupe (4 maxi.)</p> <p>Rechercher une plus grande maîtrise des enchaînements d'actions</p> <p>établir un code de valeurs propre à la classe</p> <p>élaborer une prestation à plusieurs</p> <p>Agir en relation avec la musique</p> <p><u>Attendus fin de cycle 3 :</u></p> <p>Le code élaboré par la classe peut être confronté à d'autres, mis en commun dans des rencontres inter-classes.</p> <p>La prestation collective fait varier les formes de groupement et d'évolution, en relation avec la musique.</p> <p>Les spectateurs et juges peuvent évaluer la prestation suivant son niveau de difficulté, de maîtrise et d'originalité</p>	

Caractéristiques communes aux activités d'expression

Les éléments à prendre en compte :

- Espace scénique
- Durée
- Actions répertoriées avec le corps et l'objet (réalisation d'un code)
- Relations aux spectateurs
- Critères de réussite

Modes d'entrée dans l'activité	S'exprimer avec un objet		S'exprimer avec son corps	
	<i>CIRQUE</i> <i>(balle, foulard..)</i>	<i>GYM</i> <i>RYTHMIQUE</i>	<i>DANSE</i>	<i>ACROSPORT</i>
EXPLOIT	<i>Difficultés</i>			
ORIGINALITE	<i>Nombre de réponses</i>			
EMOTION	<i>Présence - Intensité - Esthétique propre à l'activité</i> <i>Humour, sentiments - Virtuosité avec l'engin</i>			