

## Rondes et jeux dansés

### Une programmation à construire de la PS à la GS

Le but n'est pas d'apprendre les rondes les unes à la suite des autres dans une sorte de "logique d'empilement" mais de cibler ce qu'il y a à apprendre à travers chacune d'entre elles.

Un répertoire de 10 à 12 rondes et jeux dansés peut être proposé par année (une même ronde peut être reprise plusieurs fois.)

## Rondes

### « *Le crapaud* » (*Ronde à choisir*)

1. On place un élève (le crapaud) au centre de la ronde.
2. On tourne dans un sens puis dans un autre.
3. Le crapaud saute.
4. Puis il choisit un nouveau crapaud qui se place au centre de la ronde.

**Compétences spatiales** : savoir tourner dans un sens en se donnant la main.

**Compétences relationnelles** : suivre le mouvement d'ensemble d'un groupe, tenir compte de l'autre.

**Compétences motrices** : réaliser des actions simples (arrêt, choix, reprise, saut), mobiliser différentes parties du corps.

**Compétences musicales** : mémoriser, chanter un texte court.

Cette ronde, telle qu'elle est présentée, correspond aux compétences travaillées chez des élèves de MS. Cependant, nous pouvons la proposer sur tout le cycle 1 en respectant une progressivité propre à chaque niveau.

#### Petite section :

Cette ronde se fera à la suite des situations plus simples où il s'agit de répondre par une action à un signal donné, par exemple « Dansons la capucine », « Faisons la ronde », « Les pigeons sont blancs », « J'ai des pommes à vendre », « Trois p'tits bonshommes » etc. On travaillera les compétences spatiales en suivant la démarche décrite ci-dessous :

- Dispersion puis les élèves sautent sur place (pas de crapaud au centre, pas de choix),
- Par deux : sauts en se lâchant les mains, puis en se tenant les mains,
- Petites rondes par 4/5 élèves,
- Par demi groupe avec un élève au milieu.

On peut observer la même progression pour les rondes suivantes : « Mon petit lapin », « Qui fera la bonne galette ».

#### Moyenne section :

On proposera la ronde dans un premier temps en la simplifiant (on ne tourne que dans un sens avec un élève au milieu). On la fera évoluer en changement de sens sur 2<sup>ème</sup> phrase musicale, en proposant l'accumulation des crapauds (lien avec la numération).

D'autres rondes peuvent être travaillées en lien avec celle étudiée : « Bonjour Guillaume », « Gugus ».

#### Grande section :

On peut la proposer lors d'une mise-en-train (si ronde connue en MS).

On poursuivra avec d'autres rondes : « Le fermier dans son pré », « Gugus ». Les chants sont plus longs à mémoriser, la complexité accrue : attente, danse par 2, création, mime sur le texte etc.

### « J'ai un pied qui remue » (Ronde à énumération)

1. Bouger la partie du corps énoncée, on regarde l'autre en la montrant du doigt.
2. Se préparer pour la ronde en se donnant les mains (sur le « ah »).
3. Tourner dans un sens puis dans l'autre à la reprise.
4. Marquer la pulsation : deux frappés dans les mains, deux frappés sur les cuisses.
5. Reprendre avec d'autres parties symétriques du corps.

**Compétences spatiales** : savoir tourner dans un sens puis dans un autre en se donnant la main.

**Compétences relationnelles** : être capable de former rapidement une ronde, tenir compte de l'autre, écouter les consignes du meneur.

**Compétences motrices** : réaliser des actions simples, mime d'actions variées suggérées par un meneur, changement d'évolution au cours de la ronde.

**Compétences musicales** : prise en compte de la pulsation, repérer les phrases musicales.

#### Moyenne section :

Sur le « Ah », on reste sur place en effectuant des frappés (avec une seule partie du corps) pour marquer la pulsation jusqu'au bout, puis on alterne. On pourra proposer aux élèves de chercher d'autres frappés (cuisses, pieds, etc).

Lors de la reprise de la ronde, on ne changera pas de sens, puis on le fera 2 fois puis 4 fois.

#### Grande section :

Le meneur peut être un élève.

On peut aussi introduire une dissociation segmentaire, c'est-à-dire mobiliser différentes parties du corps en même temps, par exemple : « J'ai un pied qui remue et le bras qui ne va guère », « J'ai une épaule qui remue et le le g'nou qui ne va guère ».

D'autres rondes du même type peuvent être proposées selon les niveaux :

PS : « Jean Petit qui danse », « Savez-vous planter des choux ? »

GS : « La Toumba » (latéralisation avec différentes façons de se repérer: bracelet de couleur, manche retroussée etc.).

### « La p'tite hirondelle » (farandole)

1. Former une ou deux farandoles selon le nombre d'élèves. Les élèves se déplacent en farandole en passant sous l'arche formée par les bras de deux enfants. Ceux-ci ont choisi une couleur, un animal ou une fleur... Sur la dernière note du refrain, enfermer un enfant qui passe. La farandole se reforme en s'éloignant. Pendant ce temps, l'enfant attrapé choisit entre les deux couleurs, fleurs etc. qu'on lui propose. Puis il se place derrière celui ou celle qui au départ avait fait la proposition.
2. Le jeu continue jusqu'à ce que tous les enfants soient pris et se soient placés derrière les deux élèves formant le pont.
3. On termine : soit en comptant le nombre d'enfants des deux camps, soit les enfants de chaque camp s'accrochent et tirent vers l'arrière, le camp gagnant est celui qui réussit à tirer l'autre.

Cette ronde, telle qu'elle est présentée, correspond aux compétences travaillées chez des élèves de GS.

**Compétences spatiales et motrices** : être capable de se déplacer en file ou farandole, former une arche en levant les bras et en les baissant au bon moment, se déplacer, tirer avec force.

**Compétences relationnelles** : tenir compte de l'autre, être de tenir sa place dans le groupe.

**Compétences musicales** : prise en compte de la chanson (dernière note du refrain ou troisième chiffre du comptage) pour effectuer les actions au bon moment, déplacement sur la pulsation.

Des exemples de farandoles : « Passez pompon les carillons », « En passant les Pyrénées », « Un p'tit bonhomme s'en allant au bois ».

### « A la tresse » (tresses)

1. Les élèves se déplacent par deux dans toute la salle et dans tous les sens.
2. Ils changent de direction en tirant sur les bras (« tire la ficelle », « tire le cordon »).

Cette ronde, telle qu'elle est présentée, correspond aux compétences travaillées chez des élèves de GS.

**Compétences spatiales** : changer de sens par un mouvement accompagnant le texte.

**Compétences relationnelles** : percevoir le mouvement d'ensemble du groupe, tenir compte de l'autre et du groupe classe.

**Compétences motrices** : être capable de se déplacer par deux en position de tresse, reprendre aussitôt un mouvement de marche.

**Compétences musicales** : se déplacer sur une pulsation, marquer le rythme par le mouvement.

D'autres exemples de rondes : « Quand on fait des crêpes chez nous », « Scions, scions du bois », « Allons à la noce » (en tresse).

## Jeux dansés

Le jeu dansé se caractérise par le fait qu'il est basé sur le texte d'une histoire. La part du symbolique est importante.

### « Prom'nons-nous dans les bois » (jeu de poursuite)

1. Les élèves sont dispersés dans la salle, l'un d'entre eux joue le rôle du loup.
2. Les élèves se promènent dans la salle en chantant (« Prom'nons-nous... »).
3. Ils s'arrêtent pour interroger le loup (« Loup y es-tu ?... »).
4. Le loup répond (« Je mets ma chemise », ... »).
5. Lorsqu'il répond « Je vais vous manger », les élèves courent et essaient de rejoindre un refuge. L'enfant attrapé devient le loup.

L'enseignant est le loup (PS), puis un élève (MS, GS).

**Compétences spatiales** : identifier une zone refuge, se diriger vers une zone définie.

**Compétences relationnelles** : être capable de poursuivre un camarade et accepter d'être poursuivi, tenir son rôle, prendre en compte ce que fait l'autre et réagir en conséquence.

**Compétences motrices** : être capable de suivre le meneur en marchant, de se sauver en courant.

**Compétences musicales** : mémoriser et chanter un texte, agir selon un texte chanté.

Selon le niveau des élèves on peut proposer des évolutions : le nombre de refuge, le nombre de loups, l'élève attrapé aide le loup, est éliminé, etc.

D'autres jeux dansés : « M. l'ours » (l'ours se réveille, il se lève et choisit un autre ours, poursuite avec refuge), « Le facteur ».

## Rondes à figures

### « Mademoiselle voulez-vous ? »

Les élèves sont sur le cercle par 2, ils se font face.

1. Les élèves placés à l'extérieur chantent et miment, les autres frappent dans leurs mains.
2. Les élèves placés à l'intérieur du cercle miment. Les élèves placés à l'extérieur donnent la main à leur partenaire.

3. Les élèves exécutent la figure.

**Compétences spatiales** : être capable d'identifier sa place dans le groupe (intérieur/extérieur du cercle), être capable de changer de place avant de recommencer la ronde.

**Compétences relationnelles** : être capable de changer de rôle, tenir compte de l'autre.

**Compétences motrices** : être capable de danser à deux (tourner) en se tenant par la main, le bras, le cou.

**Compétences musicales** : être capable de frapper la pulsation dans ses mains.

Selon le niveau des élèves on peut proposer cette progression : pour les phases 1 et 2, on peut avancer et reculer, sur la dernière phrase musicale, on change de sens.

On pourra proposer une ronde à figures du même type : « Bonjour ma cousine ».

Ces rondes ( dites à figure) permettent d'aller progressivement vers la danse traditionnelle MS/GS ou GS (avec création).

## La danse traditionnelle

Qu'appelle-t-on danse traditionnelle ? Ce sont les danses de groupe d'origine populaire. Des danses que l'on retrouvait dans les villages lors des événements. C'est un ensemble de savoirs venant du passé. Elles sont porteuses de messages autour de l'identité culturelle et des notions de partage, d'échange, de rencontre, de convivialité et de coopération. Ce sont des danses de pratique à faire vivre, à adapter, à faire évoluer et à enrichir.

### « Le cercle circassien »

Voici la danse telle qu'elle est pratiquée en bal folk (possible en fin de GS).

1. Tout le monde se tient par la main et avance en marchant sur 4 temps puis recule sur 4 temps. Répéter la même chose sur les 8 temps suivants.
2. Se lâcher les mains. Les filles avancent en marchant sur 4 temps pendant que les garçons frappent dans leurs mains.
3. Les garçons avancent sur 4 temps, les filles frappant dans leurs mains. Ils tournent sur leur gauche et se dirigent en 4 temps vers la cavalière qui était à leur gauche dans le cercle du départ.
4. Chaque couple fait des tours de patinette sur 16 temps en se tenant en position de couple danse de salon.
5. A la fin des 16 temps, les couples se lâchent la main, se retrouvent côte à côte sur le cercle, en se tenant par la taille, garçon à l'intérieur du cercle.
6. Se promener et avancer sur 16 temps.
7. Sur les 4 derniers temps, reprendre la structure du cercle comme au début de la danse pour repartir.
8. On recommence la structure autant de fois que la musique le propose.

**Compétences motrices** : coordination, mémorisation d'actions motrices, mémoriser et reproduire une danse.

**Compétences spatiales** : latéralisation, orientation dans l'espace.

**Compétences relationnelles** : danser avec l'autre, respecter les autres, respecter les règles, coopérer, partager avec les autres.

**Compétences musicales** : évoluer sur un rythme, découvrir des éléments culturels du patrimoine, repérer des éléments musicaux.

Voici une progression possible selon le niveau des élèves :

Moyenne section :

- Proposer la même structure sans imposer aux garçons de tourner vers leur gauche mais dans le sens qu'ils choisissent.
- Ils ne changent pas de cavalière.
- En lieu et place du tour patinette, proposer d'autres types de tour plus simples (proposer de tourner en se donnant les mains, etc.). On pourra ici introduire un moment consacré à la danse de création.
- La balade n'est pas proposée, les élèves continuent alors de tourner jusqu'à la fin de la phrase musicale.

Grande section :

- Commencer en demandant aux garçons de tourner dans le sens qu'ils désirent sans changer de cavalière.
- Imposer progressivement de tourner vers la gauche en changeant de partenaire. Si des élèves ne maîtrisent pas, leur donner un signe distinctif (remonter la manche gauche par exemple, disposer un foulard ou un élastique).
- Remplacer la patinette par des types de tour plus simples (danse de création).
- Introduire ensuite la patinette et la danse de couple de salon (après les avoir enseignées bien évidemment).
- Avant d'introduire la promenade main sur la taille, on peut les inviter à trouver des façons d'évoluer (en se tenant la main, bras dessus/dessous, en tresse, etc.)

**« La Polka des lapins »**

**Danse du Poitou (forme simplifiée)**

Les élèves sont disposés par 2 face à face sur un cercle:

- 1ère partie : frapper du pied 2 fois ( long, long, court, court, court).
- 2ème partie : ronde à deux en pas marchés ou sautillés.
- Reprendre le tout 3 fois

On peut donner la possibilité de trouver différentes façons de tourner, de se déplacer (danse de création).

<b>La construction d'une séance d'apprentissage</b>
---

### **Entrée dans l'activité :**

- Reprises de rondes apprises, la « Ronde des bonjours » pour se connaître et pour créer), la « Ronde du soleil » pour repérer la pulsation.
- Reprise d'une danse apprise en recueillant des propositions créatives, jeux de rythme, jeux des statues etc.

### **Apprentissage d'une nouvelle ronde :**

- Par imitation, imprégnation, complexification, recherche de création, entraînement.
- Au niveau musical : repérer un signal, une phase musicale, un rythme, etc.

**Reprendre une ronde connue** avec des actions motrices identiques (saut, se tourner, tourner, s'accroupir, frappés, changer de sens...).

### **Retour au calme**

**En classe**, revenir sur ce qui a été appris et sur les notions langagières en lien avec le vécu corporel (avec les GS : codage).

<b>Ressources</b>
-------------------

Eduscol : Rondes et jeux dansés.

*Rondes et jeux chantés à l'école maternelle*, Josette Guyolot, Monique Routa, Lydie Coutant-Roger, Scéren CNDP Champagne Ardennes.

« *Et si on dansait les enfants ?* », USEP Gironde.

*Danses traditionnelles au Cycle 2* à partir du CD « *Et si on dansait les enfants ?* », Dsden Charente, CPD EPS Caroline Robin.