

## **Des mots et des couleurs : construire un projet artistique pluridisciplinaire à l'école maternelle**

Les rondes et jeux dansés représentent un moyen éducatif pour favoriser le développement de la motricité, l'intégration au groupe, l'enrichissement de la langue et une première approche des références culturelles.

### **Compétences EPS visées :**

- S'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non, exprimer des sentiments et des émotions - par le geste et le déplacement.
- Se repérer et se déplacer dans l'espace
- Décrire et représenter un parcours simple

### **Objectifs d'apprentissage :**

- Enrichir la motricité et développer la disponibilité corporelle
- Comprendre et structurer le temps et l'espace
- Modifier sa relation aux autres : agir en les prenant en compte agir devant, avec et pour eux.
- Communiquer verbalement et corporellement.
- Se mettre à distance de ce qu'il fait pour comprendre et agir.
- Appréhender un monde « sensible » et maîtriser ses émotions.
- Apprendre la maîtrise de soi.
- Affiner et affirmer sa personnalité (estime de soi et image de soi).
- Appréhender petit à petit la culture artistique et patrimoniale.

**Une démarche** qui laisse progressivement une plus grande part à l'imagination.

D'une imitation à une création guidée.

A partir de la réalisation initiale, les rondes peuvent être modifiées. Elles constituent une entrée possible ou une situation d'apprentissage vers une danse plus créatrice, vers une démarche de création :

Donner des outils

Amener des contraintes pour créer

Faire des choix

Aboutir à une présentation

**Une démarche** à vivre à travers 3 rôles, *danseur, spectateur, chorégraphe*.

**Une mise en œuvre** à travers un module d'apprentissage long, des tâches d'apprentissage avec un but, des critères de réussite simples et observables qui organisent l'activité des élèves (au cycle 1 : pour chaque tâche 1 à 2 critères de réussite sont suffisants).

### **Des liens avec d'autres domaines d'apprentissage de l'école maternelle :**

Les rondes doivent être apprises en classe et donner lieu à un travail oral et écrit. Conserver une trace (codage) semble essentiel pour pouvoir organiser les échanges et construire une culture commune à la classe.

Pour les PS, elles seront davantage chantées par l'enseignant et les enfants. La musique arrivera progressivement.

- **Des liens forts entre « S'approprier le langage », « Découvrir l'écrit » et « Agir et s'exprimer avec son corps » :**

Avant, pendant et après l'activité,

Raconter → décrire → expliquer → argumenter → récapituler,  
pour construire des connaissances sur soi,  
des connaissances sur l'activité,  
une culture commune de la classe.

- **Des liens avec « Devenir élève »**

Coopérer et devenir autonome en participant aux jeux, aux rondes

- **Des liens avec « Découvrir le monde »**

Construire les notions d'espace et de temps

- **Des liens avec « Percevoir, Sentir, Imaginer, Créer »**

Développer l'imagination et la sensibilité, se confronter au patrimoine culturel

### **Des problèmes à résoudre pour progresser**

Il s'agit de permettre aux élèves de passer

d'une activité d'imitation, fonctionnelle	à	une activité créatrice, réflexive
d'une motricité quotidienne peu variée	à	une motricité plus complexe
d'un espace réduit organisé autour de son propre corps	à	un espace de déplacement plus vaste et partagé avec les autres
de rondes et jeux dansés simples	à	des rondes plus complexes, comptines dansées, temps de danse composés
du plaisir de danser pour soi	à	celui de danser avec les autres
d'un rôle de « non-danseur »	à	celui de spectateur, d'observateur

## Des éléments essentiels à installer à chaque module, à travailler avant tout autre apprentissage

- Organiser la salle : un espace où l'on danse, et un espace où l'on regarde, écoute, parle. Dans cet espace qui deviendra progressivement l'espace spectateur, des posters faits en classes peuvent être installés pour relancer l'activité.
- Travailler l'écoute, la concentration et la précision. Ce travail est déterminant pour créer un climat propice aux apprentissages.
- Signifier de façon claire le début et la fin de chaque danse : les élèves doivent être prêts à danser (immobiles, silencieux en PS - sur leurs appuis en GS) et savoir marquer un arrêt net en fin de danse (l'enseignant peut souligner ce critère en PS, les spectateurs peuvent le faire en GS).

### Faire vivre différentes situations :

- **des situations** pour installer des règles, un nouvel espace, une attitude d'écoute, des rôles et des attitudes repérées et distanciées.
- **des situations** pour enrichir la quantité d'actions, pour les diversifier, les complexifier, les reproduire et en garder la trace, des situations que l'on fait varier en s'appuyant sur les fondamentaux du mouvement : le corps, l'espace, le temps, la relation aux autres.
- **des situations** où l'on va insister sur la précision et la lisibilité du geste et aller vers plus d'imaginaire : vers une chorégraphie

Il ne s'agit 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'elle en terme de capacités, attitudes et connaissances.

### Garder des traces de l'activité des élèves

Écrire, dessiner, photographie, schématiser, filmer...

- pour constituer le répertoire gestuel de la classe dans lequel on pourra puiser
- pour stabiliser
- pour pouvoir refaire
- pour communiquer
- pour se constituer une culture commune.