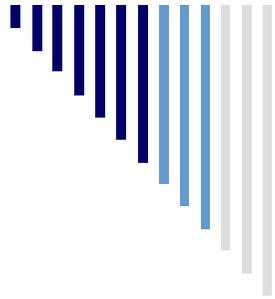


S'engager dans un projet danse aux cycles 2 et 3

13 janvier 2010

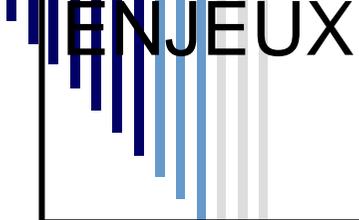
Circonscription de l'Arbresle

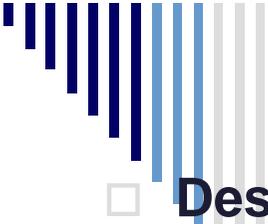


La danse dans les programmes

- Programmes 2008
 - **EPS** Compétence 4 « *Concevoir et réaliser des actions à visée expressive, artistique, esthétique* »
 - **Histoire des Arts** (Cycle 3):
les arts du spectacle vivant : théâtre, chorégraphie, cirque (des œuvres dansées dans les repères)

 - Socle Commun :
 - **Compétence 5 :La culture humaniste**
Inventer et réaliser des textes, œuvres plastiques, des chorégraphies ou des enchaînements, à visée artistique ou expressive
-

	CYCLE 1 Oser et savoir agir en acceptant d'être regardé, de regarder	CYCLE 2 OSER ET SAVOIR AGIR AVEC UNE INTENTION DE COMMUNICATION	CYCLE3 Oser et savoir agir pour composer, créer pour partager
Utiliser une Motricité spécifique	développer le RMB en variété relation avec le temps (la durée) et l'espace (individuel et collectif)	Complexifier le répertoire en utilisant les paramètres du mouvement	Affiner son répertoire gestuel et l'utiliser à bon es cient en fonction de l'intention
Construire l'image de soi	Oser agir en acceptant d'être regardé, de regarder	S'approprier les rôles : d'acteur et de spectateur.	Intégrer la critique pour transformer la composition ou création
Communiquer corporellement	Prendre en compte les autres. Avoir une attitude d'écoute	Produire, identifier un effet en fonction d'une intention	Utiliser les ressources pour rendre lisible une intention
Développer un rapport à une culture particulière	Assister à une production	Décrire un effet dans une production	Décoder une production Ouverture avec un travail en partenariat



Des savoirs à construire au cycle 2

□ **Des capacités**

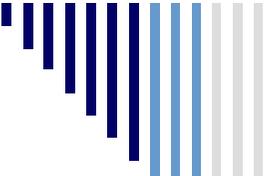
- Acquérir et développer un répertoire moteur spécifique
- Accentuer le début et la fin par un arrêt = IMMOBILITE et REGARD
- Pouvoir moduler ses vitesses, introduire des ruptures
- Construire un chemin intégrant des trajectoires, des directions des orientations variées.
- Produire un effet pour communiquer
- Agir en relation avec les autres

□ **Des connaissances**

- Mettre en relation les manières de faire et le critère de réussite
- Mémoriser ses actions

□ **Des attitudes**

- Se comporter en spectateur attentif, respectueux et critique
 - Savoir se concentrer rapidement
 - Se comporter en acteur "investi",
-



Des savoirs à construire au cycle 3

□ Des capacités

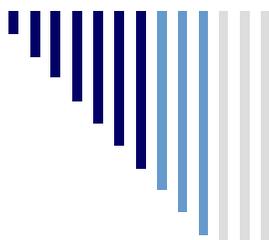
- Enchaîner des actions
- Affiner son répertoire moteur spécifique : précision et maîtrise
- Adapter les paramètres du mouvement au service de l'intention et de l'effet
- Agir en fonction de l'autre, pour l'autre

□ Des connaissances

- Reconnaître différentes manières de faire en fonction **des effets créés**
- Connaître des moyens de créer des effets
- Annoncer/ donner une intention

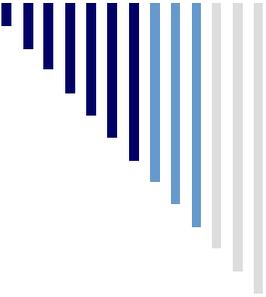
□ Des attitudes

- Accepter de débattre dans le groupe pour choisir
 - Accepter de répéter
 - Organiser ses actions en vue d'une production
-



La démarche de création

- **Explorer, improviser, alimenter** à partir de contraintes
 - Situations motivantes pour faire agir
 - Situations pour donner des outils, développer la créativité, élargir le vocabulaire gestuel,
 - Situations pour installer les conditions nécessaires pour danser.
 - **Expérimenter, transformer**
 - Travailler les situations en variété et en variation (variables du mouvement).
Transformer la gestuelle usuelle en gestuelle symbolique
 - Faire des choix, associer, assembler, fixer, inventer une phrase gestuelle, un motif.
Utiliser l'aléatoire pour le rendre intentionnel
 - **Composer**
 - Choisir, organiser, construire (règles de composition)
 - **Montrer**
-



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
-