



PROJET DOMINANTE AGIR ET S'EXPRIMER AVEC SON CORPS



Rondes et Jeux Dansés



PRESENTATION DU THEME

la danse collective est toute forme de danse structurée créée ou transmise par apprentissage dans laquelle les déplacements et la musique sont en accord et où les individus qui composent le groupe s'associent pour une expression collective.

- o Les jeux dansés répondent aux intérêts des enfants puisque l'enfant aime chanter mais n'aime pas chanter sans bouger.
- o Les jeux dansés répondent aux besoins des enfants puisque ils sont adaptés :
 - à la sensibilité musicale d'un enfant par la dominante mélodique.
 - aux possibilités vocales des enfants (inférieur à un octave, allure simple, rythme régulier)
 - aux possibilités motrices des enfants (mode de déplacements spontanés comme la marche, la course, le sautillé)

L'adhésion des enfants à un jeu ou son rejet se fait selon en fonction de critères variables : paroles, mélodie, choix du partenaire, mixité .. et pourra parfois étonner l'adulte (parfois des jeux qui nous semblent trop puérils plaisent énormément aux enfants ..)

Objectifs visés

- évoluer avec d'autres enfants sur une musique suivant un trajet précis avec plaisir et concentration et y associer des paroles significatives ou non.
- s'approprier un répertoire traditionnel dont la transmission est de type « folklorique » en harmonie avec un répertoire contemporain apporté par l'enseignant pour que l'enfant se l'approprié et le réinvestisse dans une activité spontanée.
- s'approprier des notions telles que :
 - Schéma corporel
 - Sociabilité
 - Structuration de l'espace et du temps
 - notions de rythme phrasé, syllabique.

REFERENCES PEDAGOGIQUES

- Stage CLEA musique (2003), circonscription Roubaix- Wattrelos
- *Agir et s'exprimer avec son corps : L'éducation physique à la maternelle* de Francis Albouy et Daniel Guéroult (2007) CRDP
- *Une année d'EPS à l'école : Cycle 1 (50 séances préparées et jeux)* de Francine Sberro et Martine Baconnais (2002) CRDP
- *Les activités corporelles d'expression à l'école maternelle et à l'école élémentaire* (1998) CRDP
- *L'Education physique à l'école maternelle: 10 activités des compétences du cycle 1* de Michel Bonhomme (1994) CRDP
- *Jeux de doigts, rondes et jeux dansés : Maternelle* de Solange Sanchis (2004) RETZ
- *Rondes et jeux chantés à l'école maternelle : Repères pour une programmation* de J. Guyolot, M. Routa, et L. Coutant-Roger (2009) CRDP

COMPETENCES A ACQUERIR (PROGRAMMES OFFICIELS) TRAVAILLEES DANS LE PROJET

S'approprier le langage

- Comprendre un message et y répondre
- Nommer objet/pers/action

Devenir élève

- Respecter les autres et les règles de la vie commune
- Eprouver de la confiance en soi , contrôler ses émotions
- Jouer son rôle dans des activités scolaires
- Dire ce qu'il apprend

Percevoir, imaginer, sentir, créer

Avoir mémorisé et savoir interpréter des chants, des comptines
Ecouter un extrait musical ou une production, puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions

Agir et s'exprimer avec son corps

- Adapter ses déplacements à des environnements ou contraintes variés
- 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

Découvrir le monde

- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des objets
- Situer des événements les uns par rapport aux autres
- Dénombrer une quantité en utilisant la suite orale des nombres connus
- Se situer dans l'espace et situer les objets par rapport à soi
- Comprendre et utiliser le vocabulaire du repérage et des relations tps/esp

PARAMETRES MIS EN ŒUVRE

évolutions dans l'espace

ordre dispersé
cortège
tunnel
ronde simple
ronde changeant de sens
ronde avançant/reculant
en file
en ligne

organisation dans le temps

variation de cadence
changement de figure
passage par le milieu

formes de déplacement

marcher
courir
sautiller
galoper
pas chassés
sauter
S'accroupir
Tourner sur soi même
Se balancer

relations

ronde à choix avec enfant au milieu
jeux par deux
un enfant isolé dans la ronde

OBJECTIFS EN S'APPROPRIER LE LANGAGE

nommer des objets dans des situations de la vie quotidienne

- reconnaître des objets
- connaître les noms des objets
- identifier un objet quelque soit sa forme, son orientation, sa taille
- identifier un objet quelque soit les conditions de sa découverte et de son identification
- identifier un objet qu'il soit réel, imaginé ou représenté
- connaître la fonction de l'objet (à quoi ça sert)
- retrouver un objet en fonction de sa définition
- retrouver un objet en posant des questions sur ses caractéristiques
- retrouver un objet à l'aide de comparaison
- retrouver un objet à partir de sa fonction
- retrouver un objet nommé par le maître parmi un ensemble d'objets ressemblants
- connaître le vocabulaire qui permet de décrire l'objet, sa situation, son orientation
- caractériser un objet par comparaison à un autre objet ressemblant ou différent
- nommer des objets qui ont une caractéristique commune ou une même fonction
- caractériser avec des mots différents un même objet

nommer des actions dans des situations de la vie quotidienne

- identifier une action qu'elle soit réelle, vécue ou représentée
- identifier les caractéristiques d'une action
- décrire des actions simples
- exprimer par un verbe, une périphrase, une action
- nommer à l'aide de termes généraux une action (il fait à manger)
- nommer à l'aide de termes précis une action (il cuisine)
- exprimer la même action de différentes manières
- passer de l'énumération à la description de l'action

nommer des sentiments dans des situations de la vie quotidienne

- mettre en correspondance une situation et le sentiment qu'elle provoque
- exprimer un sentiment par la gestuelle
- inventorier les sentiments qui peuvent s'appliquer à une situation
- évoquer une situation correspondant à un sentiment
- nommer un sentiment par un adjectif, nom, verbe, périphrase
- décrire les caractéristiques d'un sentiment manifesté
- retrouver un sentiment en fonction de sa définition

prendre la parole dans des situations diverses

- connaître les situations proposées
- comprendre les situations dans lesquelles il est placé
- prendre la parole dans une relation duelle
- prendre la parole dans un groupe

s'exprimer de façon compréhensible

- prononcer distinctement
- articuler

acquérir du vocabulaire dans diverses activités

- identifier et mémoriser le nom des objets, animaux, couleurs, actions, illustrations, situations, sentiments, émotions
- identifier et s'interroger sur des mots employés par des adultes
- nommer des bruits de la vie quotidienne

réinvestir le vocabulaire acquis dans diverses activités

- mobiliser le vocabulaire dont on dispose déjà
- décrire des actions
- émettre des sentiments et des émotions
- relater une expérience observée ou des faits vécus
- justifier ce qu'on est en train de faire, par rapport à la consigne ou à la tâche

reproduire les éléments de la langue parlée

- reproduire des sons tirés d'une comptine, d'une phrase, d'un texte
- reproduire des mots tirés d'une comptine, d'une phrase, d'un texte
- reproduire des questions, ordres, conseils
- moduler l'intensité de sa voix

dire et mémoriser des textes courts

- chanter une chanson

OBJECTIFS EN PSIC : VOIX ET ECOUTE

Voix et écoute

- apprendre à chanter en cœur
- inventer des chants
- jouer avec sa voix
- jouer avec les bruits
- jouer avec les rythmes
- affiner son attention, discriminer des sons, renforcer sa mémoire auditive
- apprendre à caractériser le timbre, la durée, la hauteur
- rechercher des possibilités sonores nouvelles
- maîtriser peu à peu le rythme et le tempo

DIFFICULTES RENCONTREES DANS L'APPRENTISSAGE

<p><u>temporelles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - suivre le rythme de la musique - repérer les phrases musicales - changer de figures au bon moment - partir un moment juste 	<p><u>spatiales</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - partir dans le bon sens - respecter les distance - s'orienter par rapport à son partenaire - garder l'homogénéité d'une figure (cercle) 	<p><u>mémorisation</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - maîtriser la succession des figures - anticiper la suite 	<p><u>affectives</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se donner la main - changer de partenaire - danser avec une enfant du sexe opposé - montrer aux autres 	<p><u>gestuelles</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - se coordonner - choisir le bon pied - garder l'équilibre - utiliser l'ensemble du corps (décrisper)
---	---	--	--	---

OBJECTIFS EN DECOUVRIR LE MONDE

logique

Percevoir les objets, distinguer les propriétés

- Reconnaître l'objet concret ou représenté
- Analyser les propriétés de l'objet, les énoncer.

Ranger

- Analyser une collection d'objets ordonnés, décrire l'ordre de cette collection (indiquer la nature de l'ordre)
- Ordonner en fonction d'indications données
- Ordonner en fonction d'indications personnelles
- Utiliser le vocabulaire du rangement.

Numération

énoncer la suite des nombres

- réciter la comptine des nombres
- réciter la comptine à partir de 1
- réciter la comptine jusqu'à un nombre donné
- savoir que le dernier nombre prononcé et le nombre cardinal de la collection
- compter les éléments d'une collection en faisant correspondre le geste pointé à la récitation de la comptine numérique
- énoncer la suite des nombres à l'intérieur de comptines

structuration de l'espace et Géométrie

se repérer dans l'espace

- explorer une espace familier
- prélever des repères objectifs, extérieurs à soi
- situer un lieu par rapport à un autre indépendamment de sa propre situation
- situer un objet ou un lieu par rapport à une frontière
- décrire un espace familier en utilisant les repères prélevés
- situer un objet par rapport à un autre indépendamment de sa propre situation
- utiliser des termes de localisation: fermé/ouvert, sur/sous, devant/dernière, dedans/dehors, intérieur/extérieur, autour, à côté, loin/près, au-delà/en -deçà

se situer dans l'espace

- distinguer les repères pour se positionner dans l'espace
- distinguer les repères pour se déplacer dans l'espace
- distinguer les repères pour indiquer sa position dans l'espace
- distinguer les repères pour indiquer son orientation dans l'espace
- distinguer les repères pour s'orienter dans l'espace
- connaître les termes de localisation, orientation, déplacements dans l'espace : haut/bas, gauche/droite, dessus/dessous, en face, face à face, ici/là, à l'écart, vers, à partir de, entre
- exprimer par l'emploi d'un vocabulaire approprié sa position dans l'espace
- exprimer par l'emploi d'un vocabulaire approprié son orientation dans l'espace
- exprimer par l'emploi d'un vocabulaire approprié son déplacement dans l'espace

coder et décoder un déplacement

- prendre des repères dans l'espace
- connaître les étapes chronologiques d'un déplacement
- connaître les modalités de déplacements : orientation, vitesse, sens, trajectoires
- choisir des signes conventionnels pour coder un déplacement

Mesures de temps

- exprimer la simultanéité ou la succession de plusieurs événements
- exprimer l'antériorité ou la postériorité d'un événement

OBJECTIFS EN DEVENIR ELEVE

Vivre ensemble

- découvrir les richesses et les contraintes du groupe
- apprendre à dialoguer et prendre sa place dans les échanges
- se conformer aux règles dictées par les adultes
- respecter la parole donnée par l'enfant

Coopérer et devenir autonome

- collaborer avec les autres
- prendre des responsabilités
- faire preuve d'initiative
- s'engager dans une activité
- comprendre la valeur d'une consigne collective
- savoir identifier ses erreurs ou celles de ses camarades
- apprendre à rester attentif

Participer à un jeu à règles

- respecter le tour de rôle : chacun joue à son tour selon un ordre défini
- respecter le tour de jeu : il est achevé quand tous les enfants ont joué
- comprendre la nécessité de partage du matériel collectif
- connaître l'existence d'un point de départ et d'un point d'arrivée avec un sens de déplacement permettant de passer de l'un à l'autre

CLASSIFICATION DES RONDES ET JEUX DANSES

Rondes simples

Les enfants se tiennent par la main sur un cercle

Rondes à s'accroupir

Les enfants évoluent en ronde et doivent s'accroupir à un moment précis

Rondes à courir et jeux de poursuite

Un enfant désigné doit en attraper un ou plusieurs autres

Rondes à se retourner

Un ou plusieurs enfants doivent se retourner au moment demandé dans la chanson. Il tournent alors dos au centre

Rondes à choix

Un enfant est élu pour un rôle déterminé, il devra à son tour choisir un camarade pour le remplacer ou pour effectuer une action avec lui.

Rondes et jeux à figures

Les paroles de la chanson précisent différentes figures à réaliser et à mimer

Rondes et jeux à consignes

Les paroles de la chanson demandent l'exécution de mouvements divers réalisés avec différents segments du corps

Rondes et jeux de bras

Jeux nécessitant des mouvements des bras

Rondes et jeux de mains

Jeux nécessitant des frappés en alternant mains, genoux, partenaires

farandole

les enfants se donnent la main et forment une chaîne

jeux en couloir et tunnel

les enfants sont situés sur deux lignes, face à face, se donnant ou non les mains. Ils évoluent en passant sous le tunnel ou dans le couloir

jeux en cortège

les enfants sont par deux côte à côte, bras dessus/dessous ou main dans la main

jeux de tresse

les enfants sont par deux, face à face ou côte à côte ou bras croisés en tresse (main droite dans main droite et main gauche dans main gauche)

jeux à compter

un enfant doit compter pour désigner son remplaçant

DEMARCHE D'APPRENTISSAGE POUR LES TPS/PS

la démarche d'apprentissage doit tenir compte de la particularité de l'alliance constante du mouvement et de la parole.

↳ On peut utiliser pour enseigner le mode verbal, gestuel et graphique.

Le chant sera appris dans le mouvement pour mettre en relation les sensations motrices et les sensations vocales pour gagner en précision rythmique. Cependant, les paroles peuvent être apprises sans la mélodie avec la voix parlée.

Les gestes et pas seront appris en en faisant et à partir d'exercices plus simples qui préparent les aspects techniques de la ronde. Au niveau moteur, il faut accepter de sacrifier un peu la précision dans un premier temps ou profit du chant pour ne pas rendre l'exercice fastidieux.

↳ On déterminera, en faisant chanter et danser en même temps, l'allure optimum du groupe pour chaque jeu dansé.

<u>Points généraux</u>	<u>Caractéristiques de l'apprentissage</u>	<u>Caractéristiques techniques retenues</u>
<ul style="list-style-type: none"> - réinvestissement des comptines et chants de la classe pour mise en geste dans un espace autre que la classe - l'enseignant chante et danse avec les élèves durant toute la durée de l'apprentissage - l'enfant est danseur et spectateur (en fin d 'année). Il ne sera chorégraphe qu'à partir de la Moyenne section 	<ul style="list-style-type: none"> <u>intégration au groupe</u> <ul style="list-style-type: none"> - relation duelle (par couple) ou collective (ronde du groupe) ou isolé (celui du milieu de la ronde) - action individuelle déclenchée par un choix réel, un élément extérieur ou le hasard <u>disponibilité corporelle</u> <ul style="list-style-type: none"> - mise en action des différentes parties du corps mise en indépendance ou en coordination) - maîtrise des déplacements naturels - coordination dynamique et complexe les bras par deux par exemple) <u>structuration de l'espace</u> <ul style="list-style-type: none"> - organisation de l'espace proche (devant, derrière) - organisation de l'espace du groupe (ronde, file, cortège, tunnel) - évolution collective (tourner la ronde, croiser, enrouler la ronde, déplacer au milieu.) <u>compréhension du temps</u> <ul style="list-style-type: none"> - agir à un moment précis (arrêt, salut, changement de sens) - être sensible à la pulsation, vitesse, ralentissements - sentir organiquement les élans et les pauses - prendre conscience des durées <u>enrichissement de la langue orale</u> <ul style="list-style-type: none"> - enrichissement du vocabulaire - exercice de la mémoire - exercice d'articulation, répétition, transformation <u>contribution à la formation de la personnalité</u> <ul style="list-style-type: none"> - choisir un camarade - être seul au milieu de la ronde - changer de partenaire - conduire un cortège 	<ul style="list-style-type: none"> <u>composantes spatiales</u> <ul style="list-style-type: none"> - évolution en dispersion - ronde sur place ou avec marcher, sens unique de rotation - évolution par deux en se donnant la main <u>composantes relationnelles</u> <ul style="list-style-type: none"> - mouvement d'ensemble du groupe - importance de l'attitude de chacun pour que la ronde soit réussie <u>composantes motrices</u> <ul style="list-style-type: none"> - actions simples, en accord avec le chant - mobilisation des différentes parties du corps <u>composantes musicales</u> <ul style="list-style-type: none"> - participation à un chant court - frapper des mains ou sur soi <u>typologie retenue</u> <ul style="list-style-type: none"> - rondes simples - rondes à figures - rondes à se retourner - rondes à s'accroupir - ronde à choix - ronde à mimer - jeux de tresse - farandoles - cortège - jeux à attraper - danse dispersé - jeu en file
<p><u>Savoirs visés</u></p> <p><u>Moteurs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - réaliser un jeu collectif chanté - adapter son déplacement à celui des autres - connaître et utiliser des pas et des gestes et les synchroniser avec un support musical <p><u>Cognitifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - mémoriser les pas, figures, gestes, paroles, formation - repérer la chronologie de la danse - repérer les phrases musicales, pont, refrains et couplets dans la musique <p><u>Affectifs</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - danser tous ensemble et avec tout le monde - accepter le regard des autres - exprimer et communiquer des émotions 		