

APPRENTISSAGES ATTENDUS :

- Accéder au sens de son rôle.
- Tenir l'arrêt à la fin d'une séquence et passer de l'immobilité au mouvement et inversement.
- Accepter et apprécier de regarder. Maintenir son attention visuelle.
- Danser avec les autres sur le mode aléatoire. Imiter, suivre, initier des déplacements.

DISPOSITIF ET TACHE**Travail sur les conduites de communication****❶ Phase de découverte** (élaborer un catalogue)

Une demi-classe se déplace dans tout l'espace en suivant le rythme de la musique. Quand le son diminue, suivre un camarade et imiter son déplacement et ses gestes. Quand la musique s'arrête, tous les danseurs se figent comme des statues. Quand elle redémarre le jeu recommence à son début. L'autre demi-classe observe les danseurs selon les consignes données par la maîtresse. Alternier les rôles. Les temps d'action individuelle et par duos sont de l'ordre de la minute.

❷ Phase de structuration (construire autour des variables)

« Observateur » : observer selon un critère défini et rendre compte de son observation. Organiser des évolutions qui ne sont plus spontanées mais qui imitent celles d'autres camarades. « Danseur » : faire des propositions simples.

❸ Phase de composition (choisir pour créer)

Construire et retenir un enchaînement court. Intégrer la chronologie de la séquence gestuelle. Repérer les éléments simples : début, fin.

Comme spectateur : observer et reconnaître des éléments dansés (thème, personnage...) ; en étant guidé par l'enseignant, discerner des analogies et des différences dans les propositions faites.

CONSIGNES

Ne pas se percuter.
Si quelqu'un vous suit, vous ne suivez personne.
C'est la main qui guide le déplacement du danseur, et son regard suit sa main.
Regarde si le « suiveur » imite exactement le « pilote ».

CRITÈRES DE RÉUSSITE

« **suiveur** » capable de reproduire l'évolution de trois camarades différents.
« **Pilote** » : produire une évolution spontanée imitable.
les suiveurs réussissent à les imiter.
« **observateur** » : donne une indication précise (qui peut être utilisable pour améliorer) sur le comportement d'un des deux protagonistes.

PLUS FACILE

Musique plus lente

PLUS DIFFICILE

Musique plus rapide
Augmenter le nombre de « suiveurs »
Changer de « pilote » à chaque signal

Autres situations d'apprentissage :

- les yeux
- les contacts
- l'avion

OBSERVATIONS : (les observables pour faire évoluer l'apprentissage)

- La relation danseur- danseur : Écoute – disponibilité – type de relation
- La relation danseur – spectateur : Regard – présence – émotion