

Définition de l'activité Jeu dansé :

Le jeu dansé est basé sur le texte d'une histoire.

A chaque phrase du texte correspond une phrase musicale.

La durée organisée de la musique correspond la durée organisée du déplacement dans l'espace.

Le rythme est le point d'appui de l'action et concentre la pensée. (des transferts sont possibles dans d'autres apprentissages en lecture, écriture, mémorisation...)

Les règles à respecter sont contraignantes, mais doivent être positives :

- Faire en même temps que les autres
- Coordonner son action à celle des autres

Le but de l'activité n'est pas la présentation, mais le plaisir de « faire » et d' « être ensemble ».

La danse est une activité collective, donc son évaluation ne peut être que collective.

Compétence spécifique à l'EPS mise en jeu dans les jeux dansés :

« Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive »

- Être capable d'exprimer corporellement des images, des personnages, des sentiments, des états
- Communiquer aux autres des sentiments, des émotions.
- S'exprimer de façon libre ou en suivant un rythme simple, musical ou non, avec ou sans matériel

Exemple de compétence attendue en fin de maternelle en EPS :

« Danser en accord avec la pulsation de la musique, le chant et les autres enfants. »

Compétences attendues en fin de maternelle en Education musicale :

- Avoir mémoriser un répertoire varié de comptines et de chansons
- Interpréter avec des variantes une chanson, une comptine en petit groupe
- Marquer la pulsation corporellement ou à l'aide d'un objet
- Repérer et reproduire des formules rythmiques simples corporellement ou avec instruments
- Utiliser le corps et l'espace de façon variée et originale en fonction des caractéristiques temporelles et musicales des supports utilisés
- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

Les Pas :

- *La marche* : = PULSATION
Sur les temps de la musique, induisant le mouvement.
- *Sautillé* : Alternier des doubles sauts d'un côté et de l'autre
Pour aider : enchaîner des sauts sur le même pied avant d'en changer.
- *Galop latéral* : Pas chassés.
Pour aider : réaliser face à face en se donnant les mains.

Evolutions possibles :

- x La chaîne : Tous les enfants se tiennent la main - évolutions en pas de course ou sautillé
- x La ronde : chaîne fermée, elle tourne vers la gauche (sens des aiguilles d'une montre)
- x Le cercle : ronde, sans se tenir les mains / Double cercle : par 2, face à face sur un cercle : cela constitue 2 rondes l'une dans l'autre.
- x File : L'un derrière l'autre, le meneur est devant.
- x Cortège : En file, par 2
- x Ligne : Côte à côte en ligne, mains tenues ou non / Double front : 2 lignes se font face.

RYTHME :

PULSATION : temps de la musique
1 / 2 PULSATION : temps divisé par 2
PULSATION LENTE : sovent temps forts de la musique

Seule la pulsation est utilisée par le mouvement.

La moitié de la classe peut danser pendant que l'autre chante et joue sur les différents niveaux d'organisation rythmique grâce aux instruments (claves,...)

JEUX D'ESPACE, DE RYTHME et de PHRASE :

Jeux d'espace : Marcher en dispersion, répondre aux consignes à un signal (voix, tambour, ou phrase musicale de la chanson).

Ex. : s'arrêter, s'accroupir, changer de direction, se réfugier dans une « cabane », trouver un partenaire et le suivre en marchant... Au 2ème signal, $\frac{1}{2}$ tour, marcher à reculons.

La 1 / 2 classe peut rester immobile (les arbres), l'autre groupe évolue (les renards)

Idem 2 par 2

Jeux de chaîne : En début ou fin de séance ou bien pour apprendre une chanson.

Chez les TPS, l'adulte est le meneur.

Jeux de file : La file peut conduire au cercle, puis à la ronde, puis revenir à la file (« suivre son voisin ») Plusieurs files courtes peuvent évoluer en même temps (4 à 7 pers.)

Jeux de ronde : Variables : diamètre de la ronde, bras tendus ou épaule contre épaule, bras relâchés...

Alterner file circulaire et ronde sur les phrases de la musique.

Retourner la ronde : le meneur lâche la main de gauche et tourne vers l'extérieur, (chaîne avec passage de dos). Idem en retour, face à la chaîne.

Se retourner dans la ronde. Arrêt, lâcher les mains, faire $\frac{1}{2}$ tour, reprendre les mains.

Jeux de rythme : Sensibiliser à la structure rythmique.

TPS : attirer l'attention en matérialisant la pulsation (frappés)

Faire battre la pulsation - Reconnaître une pulsation de marche, de course, sautillé sur la musique -

Lorsque l'enfant bat la $\frac{1}{2}$ pulsation (+ rapide) ou la pulsation forte (+ lente), travailler en 2 groupes qui frappent un la puls. Normale, l'autre celle de l'enfant.

Penser à intégrer la puls. aux silences.

Jeux de phrasé :

Repérer l'articulation en phrases. Les chanter en groupes (1 phrase = 1 groupe...)

TPS : dans leurs jeux, phrase chantée et action sont associées, phrase silencieuse = immobilité ou frappe des mains.

Accompagnement musical :

Chanter fait partie de l'action. Les enfants chantent dès que possible.

Apprendre la chanson au préalable (en classe ou en marchant en chaîne)

Eviter les tonalités graves

Le rythme doit être assez rapide pour les TPS (déplacements rapides des petites jambes)

Faire sentir la PULSATION, qui rythme les pas: Chez les TPS, les enfants regardent le plus souvent le meneur marquer la puls. Chez les GS, ils peuvent marquer eux-même la puls. et faire quelques jeux de rythme.

CONSEILS GENERAUX

- Prendre le temps de commenter paroles et action, s'assurer qu'elles sont comprises. Donner du sens au texte.
- Ne jamais compter. (Il ne s'agit pas de maths, mais d'éducation à la sensibilité)
- L'enseignant doit bien connaître la danse
- L'enseignant montrera lui-même aux enfants, chaque fois que ce sera utile (plus parlant qu'une consigne verbale)
- Préparer les difficultés par des jeux de rythme et d'espace
- Donner des explications brèves, ajuster au fur et à mesure de la danse
- Avoir un signal rythmé de préparation au départ (formulette verbale par exemple)
- Une danse nouvelle par séance suffit
- Favoriser plusieurs petites rondes plutôt qu'une grande (perception facilitée)
- Reprendre les « tubes » de la classe pour le plaisir de la répétition, et réinvestir les acquis. Lors de la reprise, faire chanter la chanson, puis faire retrouver les consignes de la danse (permet une appropriation de la danse en constituant une image mentale préalable)
- A certains moments, un groupe peut devenir spectateurs (éducation au regard critique, autre perception de la danse)
- Prendre son temps pour atteindre un objectif collectif : « Se retourner tous en même temps...avancer en ligne... »
- S'arrêter quand l'intérêt n'est plus là
- Il s'agit d'un jeu, erreurs et ratés en font partie.
- Les évolutions de la danse correspondent à des repères musicaux, les enfants doivent reconnaître où commence et finit une phrase.

En conclusion, la danse chantée est un moyen privilégié d'aborder cette organisation de la durée, en reliant TEXTE, MUSIQUE, et MOUVEMENT.

Au début, le texte fait sens pour l'enfant, à travers la durée du texte, la durée musicale prend sens à son tour et en même temps celle du mouvement.

Progressivement, l'écoute musicale s'affine. L'écoute instrumentale est à réserver aux GS.

Pour les 3 à 6 ans, sont conseillés :

Les jeux peuvent être construits sur :

- une chanson d'un couplet
- une chanson d'un couplet avec une action finale rythmée (ex.: le « youou » de La capucine)
- une chanson de plusieurs couplets
- 2 phrases musicales traitées différemment

Un Jeu - Un couplet			
Quand 3 poules vont aux champs	file	Marche	4 ans
Allons au mariage	Par 2	Marche	4 ans
Scions donc du jambon	Par 2		4 ans
Scions du bois	Par 2		4 ans
Un Jeu avec action finale rythmée, un couplet			
Dansons la capucine	Ronde	Marche	4 ans
Au jardin de ma tante	Ronde	Marche	4 ans

Un Jeu - Un couplet			
Quinqu quincaille	Ronde	Marche	3 ans
A la ronde	Ronde	Marche	3 ans
Oh ! Grand Guillaume	Ronde	Marche	4 ans
Alice, pain d'épice	Par 2 ou cortège	Marche	4 ans
Allons chercher des herbes	Par 2 ou cortège	Marche	4 ans
La marmite est sur le feu	Par 2 ou cortège	Marche	5 ans
Donnez-nous un peu de lait	Par 2 ou cortège	Sautillé	4 ans

Un Jeu avec action finale rythmée, un couplet			
3 petits bonhommes s'en allaient au bois	File	Marche et saut	4 ans
A ! laissez-les passer les alouettes	Chaîne	Marche	4 ans
J'ai cassé la vaisselle à maman	Par 2		4 ans
Rosier, rosier...	Ronde	Marche	6 ans
J'ai des pommes à vendre	Ronde	Marche	4 ans
Les rosiers sont pleins de roses	Ronde	Marche	4 ans
Les pigeons sont blancs	Ronde	Marche	4 ans

Un Jeu, plusieurs couplets			
J'ai un petit nid de lièvre	Ronde	Marche	4 ans
A ma main droite, il y a-t-un rosier	Ronde	Marche	4 ans
L'alouette est sur la branche	Ronde	Marche	5 ans
Le cordonnier	Ronde	Marche	6 ans
Cacalico	Ronde	Marche ou sautillé	5 ans

Un Jeu, 2 phrases musicales traitées différemment			
Savez-vous planter les choux	Ronde	Marche	4 ans
Meunier, tu dors	Ronde	Marche, galop	5 ans
Nous n'irons plus au bois	Ronde	Marche	4 ans
Cueillons la rose	Ronde	Marche	4 ans

Jeu de mains et jeu sans phrasé			
Sainte Maritaine	Par 2		4 ans
Mon père m'a donné	Par 2		4 ans
Va sous la porte du paradis	Chaîne	Marche	4 ans