

Le corps

Compétences :

Créer un répertoire moteur et l'explorer.

Réaliser des gestes du quotidien.

Commencer à enchaîner les actions, en fixer deux ou trois.

Réaliser des actions diverses à partir d'un verbe d'action donné.

1^{ère} situation : Espace et corps : Verbes d'actions

Objectifs :

- Affiner les déplacements, varier les actions et mobiliser différentes parties du corps.

- Utiliser tout l'espace de danse.

Consigne : « *En utilisant tout l'espace de danse, réaliser les déplacements donnés par l'enseignant, à l'arrêt de la musique s'immobiliser en statue.* »

Variantes :

Affiner les déplacements déjà travaillés : marcher, courir, sauter, sautiller, tourner, chuter ...

Se déplacer en avançant ou en reculant.

Varié les hauteurs : haut (saut), moyen (posture debout) et bas (au sol).

Mobiliser deux parties du corps : se déplacer en tournant en bougeant les bras, tourner au sol sur les fesses en bougeant la tête...

Critère de réussite :

L'élève dissocie les parties de son corps, il est capable de les segmenter.

2^{ème} situation : Isoler une partie du corps

Objectif : Dissocier les parties du corps, isoler une seule partie ou deux.

Consigne : « *On ne va bouger qu'une seule partie du corps : la main.* »

Puis varier les consignes :

On ne bouge que le pied.

On ne bouge que la tête, que les bras, les mains, le dos...

On se déplace dans l'espace de danse avec une jambe cassée, un bras cassé, la tête cassée...

On imagine que les bras sont en bois, les jambes sont des bâtons, on a des jambes en chewing-gum, en élastique, on est attachés par les poignets au plafond par des fils ou des élastiques.

3^{ème} situation : Jeu de statues ou immobile/mobile.

Le corps de pierre.

Objectif : Réagir à un signal.

Consigne : « Lorsqu'il y a de la musique, on danse, lorsqu'il n'y a plus de musique on s'arrête comme des statues ».

Relance de consigne :

Trouver des statues à chaque fois différentes.







Trouver la statue originale, différente des autres.

Identifier les parties du corps engagées (être capable de les nommer).

4^{ème} situation : Les maisons des actions

A partir des actions travaillées dans l'espace, établir avec les élèves des symboles pour des actions retenues. Le nombre de ces actions dépendra de l'âge des élèves.

Par exemple :

Tourner	sauter	Se déplacer au sol	Se balancer	Rouler	Bondir
					

Réaliser des fiches avec ces symboles.

Délimiter des espaces dans la salle (à l'aide de bancs ou bandes au sol).

Placer les fiches dans chacune des maisons.

Consigne : « Se déplacer de maison en maison en réalisant l'action symbolisée sur la fiche ».

Variantes :

Possibilité de changer les fiches de maison.

Variation des rythmes des musiques pour réaliser ces actions sur des rythmes différents (rapide et lent).

Changer d'actions à chaque changement de phrase musicale.