

<b>Objectif 3</b> : communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique	<b>Niveau</b> : cycle 1	<b>APS support</b> : Danse
---	-------------------------	----------------------------

<b>Les attendus</b> (ce qui est à construire sur l'ensemble du cycle) - prendre plaisir à s'engager corporellement dans le mouvement dansé - découvrir et explorer différentes actions motrices dans l'espace et le temps, différents mouvements et déplacements, à partir d'inducteurs variés (objets, aménagement de l'espace, musique, consignes...) - coordonner ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres - construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements	<b>« L'essence » de l'activité</b> : S'attacher aux émotions que l'activité véhicule - <b>Un spectacle</b> / Des rencontres - Une ouverture culturelle - <b>Une prise de risque / un engagement émotionnel</b>
--	---

<b>Projet d'apprentissage</b> (Individuel et collectif dépassant le seul plaisir de faire ou de jouer) : - En EPS : rencontres et spectacle danse inter-classes, inter-écoles, - En transversalité : <ul style="list-style-type: none"> <li>• découvrir le monde vivant (apprendre à mieux connaître et maîtriser son corps)</li> <li>• se repérer dans le temps et l'espace</li> <li>• utiliser, fabriquer, manipuler des objets</li> <li>• observer, comprendre et transformer des œuvres</li> <li>• explorer et utiliser des productions sonores, plastiques et visuelles.</li> <li>• sensibiliser au spectacle vivant</li> </ul>
--

<b>Objectifs langagiers</b> : -verbes, locutions verbales : glisser, ramper, sauter, tourner, faire danser un objet, s'arrêter, toucher, porter, sautiller, avancer, reculer, frapper, rythmer, éviter, gêner, tirer, pousser, rouler, s'échapper... -noms : matériel utilisé. Exemples : voile, plume, balle, tissu, ruban, ballons de baudruche, chaise, tapis... -adverbes (topologie) : exemples : en bas, en haut, devant, derrière, de face, de dos, de profil, sur, sous, entre, en avant, en arrière...	-états, ressenti en tant que danseur. Exemples : je suis fatigué, fier, inquiet, calme, agité, nerveux... -émotions, ressenti en tant que spectateur. Exemples : je suis triste, content, amusé, intéressé par... -choix, ressenti en tant que chorégraphe : exemples : je suis indécis, en désaccord, d'accord, meneur...
--	--

**Séquence de 15 séances**

Phase pour l'enseignant	Phase pour l'enfant	Objectif visé	N°	Lieu et mode d'aménagement	Temps séance	Gestes professionnels	Place et rôles des adultes	Rôle des enfants	Critères de réussite	Traces	Langage
				<b>1- Lieu</b> : Salle d'EPS– Dojo – gymnase – salle dédiée- Préau...  <b>2- aménagements</b> Pays – Ateliers		Observer Encourager/ Participer valoriser Attirer l'attention Evaluer Responsabiliser Rassurer / sécuriser Expliciter et enrichir les gestes/ Rendre lisible Faire répéter	ATSEM AESH	Danseur Partenaire Spectateur Chorégraphe	<b>1-Réussite-Trouvaille</b> : Choix des gestes <b>2- Progrès</b> : Donner du sens au mouvement en les imageant <b>3- Ressenti</b> : Avant (se concentrer), pendant (s'exprimer pleinement) et	Photos Maquettes Vidéos Scénarios Schématisation des déplacements...	Les moments de verbalisation, essentiels, doivent se dérouler dans la classe, en <b>amont</b> et en <b>aval</b> de la séance pour laisser un temps moteur important.

									après (retour sur les sensations)		
<b>Phase 1</b> <b>Exploration</b>	<i>« Je sais dans quoi je m'engage, je m'implique avec ma classe. »</i>	Inventorier les propositions des élèves	<b>1</b>	Salle dédiée.  Recherche collective en groupe classe : avec ou sans inducteur. Investissement libre des enfants, d'après une consigne minimale explicite.	30 à 40 minutes	Observer Encourager/ Participer valoriser Attirer l'attention Rassurer / sécuriser Expliciter les gestes/ Rendre lisible	PE et ATSEM observateurs. Prise de photos et vidéos éventuelle.	Danseur - explorateur	1-Valoriser les trouvailles. 2-Construire un répertoire gestuel.	Prise de photos	-verbes d'action -états -émotions
		Inventorier les propositions des élèves	<b>2</b>					Danseur - explorateur		Prise de photos	
		Choix des gestes et mouvements	<b>3</b>					Explorateur et observateur ponctuel pour inventorier les possibles (différent du rôle de spectateur).		Schématisation des gestes découverts	
<b>Phase 2</b> <b>Expérimentation</b> (se placer // aux critères de réussite)	<i>« J'ai compris la situation, je sais si je réussis ou pas et pourquoi »</i>	Se situer et se fixer un projet d'apprentissage.	<b>4</b>	Le PE choisit 1 à 3 mouvements ou gestes. Chaque enfant transforme son mouvement par l'exploration de contrastes, de vitesses, d'énergies, de niveau et fait un choix, s'y tient et identifie un début et une fin à sa propre danse.	30 à 40 minutes.	Responsabiliser. Observer les réussites. Evaluer (évaluation formative).  Affiner la gestuelle en alternant les phases avec inducteurs et sans inducteur.	PE ATSEM	Danseur – explorateur	-Inventer des gestes.  -Apprendre et reproduire une courte phrase dansée.  - Mémoriser ses propres gestes.	L'enseignant décide que certains des gestes peuvent être schématisés. Ceux-ci seront étudiés plus particulièrement. <b>C'est un repère par rapport au projet d'apprentissage.</b> Chaque proposition revêt un intérêt au regard de la future production collective. C'est l'occasion d'un travail sur le langage spécifique, en classe.	
			<b>5</b>								
<b>Phase 3</b> <b>Construction d'un projet d'actions</b> (- Progression -Stabilisation)	<i>« Je sais ce que j'ai à apprendre, je m'engage dans mon projet d'action pour faire mieux »</i>	Progresser dans les actions motrices.	<b>6</b>	Organisation en binômes ou petits groupes pour travailler la relation à l'autre en inscrivant ses actions et ses déplacements dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs.	30 à 40 minutes.	Aide artistique : la gestuelle <ul style="list-style-type: none"><li>➤ amplitude,</li><li>➤ regard,</li><li>➤ gestes parasites à enlever</li></ul>	PE ATSEM	Danseur Chorégraphe Spectateur (observation positive, applaudissements...)	- Se placer dans un espace scénique commun orienté. -S'inscrire dans le cadre d'un projet présenté à des spectateurs. -Communiquer en s'écoutant, se regardant sans parler.	-Vidéos -Photos -Schémas -Liaison entre inducteurs et chorégraphie	-Exprimer ses émotions
			<b>7</b>								
			<b>8</b>								

		Enchaîner les actions motrices.	<b>9</b>	Organisation des groupes chronologiquement	30 à 40 minutes.	Travail du chorégraphe sur l'espace scénique Aide artistique : Travail sur la variable temps avec ou sans support sonore (alternance)		Danseur Chorégraphe Spectateur	- Arriver au bon moment sur la scène -Connaitre l'enchaînement de la phrase chorégraphique -Marquer une fin	-Vidéos -Photos -Schémas Carnet de danse	-Exprimer ses impressions, ses difficultés, ses réussites par rapport au groupe
			<b>10</b>								
			<b>11</b>	Organisation des groupes dans l'espace scénique	30 à 40 minutes.	Travail sur la variable de l'espace Varier les contrastes : Espace proche et lointain Traçage des trajets au sol (repères : gommettes, objets, traits, courbes...)		Danseur Chorégraphe Spectateur	Repères de passage respectés	-Vidéos -Photos -Schémas - Carnet de danse -maquette	
			<b>12</b>								
			<b>13</b>	Délimitation de l'espace scénique Répéter avec le support musical la chorégraphie	10 à 20 minutes.	Responsabiliser (travail en autonomie). Encourager/valoriser. Favoriser les répétitions Noter les améliorations		Concepteur de la chorégraphie Installateur du décor et des costumes Enfants acteurs de leur projet.	-Etre au bon endroit, au bon moment, entrées/sorties, enchaînement des phrases corporelles, qualité de mouvements précise, relations entre danseurs, repères d'espace, repères sonores et relationnels. -Etre persévérant --Donner de l'intensité à sa gestuelle : susciter l'émotion auprès des spectateurs	Carnet de danse Vidéo	
<b>Phase 4 Evaluation</b>	<i>« J'ai appris, j'ai progressé, je le sais »</i>	Evaluer	<b>14</b>	Spectacle. Evaluation globale du projet et évaluation individuelle.	10 à 20 minutes.	Evaluer, féliciter		Danseur : fierté, contentement Spectateur averti	Gérer son stress S'adapter à l'imprévu		