

Rappel mardi matin

LES MISES EN DISPONIBILITE LES RITUELS

VERS LA MANIPULATION INDIVIDUELLE ET COLLECTIVE

Jouons à « LA TRAVERSEE »

Objectifs:

- créer
- varier la nature des objets manipulés
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Prendre des risques
- Accepter d'être vu

Déroulement

Organisation matérielle : un espace de pratique délimité au sol par des plots/ portes de 4 couleurs différentes (formées par deux plots).

Organisation humaine en dispersion autour et hors de l'espace de danse

Consigne : quand la musique commence traverser l'espace scénique en mettant son objet en mouvement.

Varié les propositions à chaque traversée

Remarque : La matérialisation d'un espace scénique favorise la différenciation des rôles : acteur -spectateur (de très courte durée). La symbolique de l'espace scénique permet un jeu autour de la notion « créer et être vu » vers « créer pour être vu »

Les variantes

- Varier les modes de déplacement exemple : à chaque couleur de porte associer un mode de déplacement.
- Varier les modes de manipulation
- Jouer à si c'était : exemple : je rentre sur scène et ma balle est un chien que je tiens en laisse
- Jouer un personnage et la balle devient accessoire : exemple je suis un clown et ma balle est mon nez ; je suis une grande dame et ma balle est mon chapeau...
- Ne plus manipuler avec les mains
- Mettre en équilibre l'objet : varier les contacts corps/ objets
- Trouver des déplacements à deux en s'échangeant l'objet
- ...

Jouons à « L'EQUILIBRISTE »

Objectifs:

- créer
- varier la nature des objets manipulés
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Prendre des risques
- Accepter d'être vu

Déroulement : En dispersion dans la salle, chaque élève a un anneau ou une assiette. L'enseignant demande aux participants de déposer leur objet au sol et de se déplacer d'objet en objet en variant le mode de déplacement entre chaque objet. A l'arrêt de la musique, chacun doit retrouver son objet et exécute la consigne de l'enseignant : « faire tenir l'assiette sur le dos de la main et se déplacer ».

A l'arrêt suivant autre consigne : faire tenir l'assiette sur le dos et se déplacer ainsi...sur la tête... sur le coude....

Jouons AU « GRAND VOYAGE »

Objectif :

- créer
- varier la nature des objets manipulés
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Prendre des risques

Déroulement :

En dispersion dans la salle, les élèves explorent la manipulation variée de son objet préféré. Le but est de mettre l'objet en mouvement.

Variantes:

- explorer les différents contacts corps/objet
- Lorsque l'objet tombe au sol, la première fois, je n'ai plus le droit de me déplacer- la seconde fois, je dois m'asseoir- et la troisième fois, mon corps et l'objet sont « morts » ce qui débouche sur la fin de la tâche
- Manipulation d'objets variés en forme, poids donne un mouvement différent (assiettes chinoises, ballons, ruban, foulard, balles, objet du quotidien : bonnet, écharpe, livres...)

Jouons AU « LIEN »

Objectif :

- créer
- Réaliser des formes corporelles à deux
- chercher l'originalité et non l'exploit
- Sortir du quotidien,..., des formes produites par ses camarades
- Manipuler et mettre en mouvement un objet
- Développer l'écoute corporelle réciproque pour coopérer à un projet de production
- ...

Déroulement :

En dispersion dans la salle, par deux.

Les duos tiennent un grand tissu chacun à une extrémité. Ils répondent aux sollicitations de l'enseignant (scier, se rapprocher, s'éloigner, s'enrouler, dérouler, tirer et résister...)

Grâce à l'autre, aller dans des mouvements que l'on aurait fait autrement, explorer le mouvement, maîtriser l'énergie (pas trop rapide), réduire les mouvements petit à petit jusqu'à l'immobilité.

Idem avec DEUX BATONS

Lancer - décaler (d'après Bruno Armengol)

Une balle chacun (c'est plus facile avec des foulards !).

1. Un chef d'orchestre, que tout le monde suit, jette la balle et la rattrape plusieurs fois, en rythme (Avec des balles, l'attention peut être portée sur le bruit des balles qui tombent dans les mains).

2. Au troisième lancer, on jette la balle à l'identique ; quand elle atteint le point haut de sa trajectoire, tout le monde se décale (Ex : à gauche), pour rattraper la balle de son voisin. Et ainsi de suite...

3. Il est possible de changer de sens, de main, de rythme (lancer tous les 2 temps ou tous les temps), de rajouter des éléments entre le lancer et le rattraper, ...

Circuit de balles : (d'après Bruno Armengol)

1. Une balle pour le groupe.

Le premier lance la balle à un autre du cercle puis croise les bras pour signifier qu'il a déjà eu la balle.

Le deuxième fait de même avec un troisième, etc (on en voie toujours la balle à quelqu'un qui ne l'a pas eu).

Quand tout le monde a eu la balle, on la renvoie au premier.

2. On refait exactement le même trajet, mais sans croiser les bras (le trajet doit être strictement identique).

Attention, la balle doit être considérée comme un cadeau que l'on offre lors du lancer.

De même, il faut toujours s'assurer que l'autre regarde avant de lui lancer la balle.

3. Quand le trajet est connu de tous, le premier rajoute progressivement plusieurs balles (on ne peut pas envoyer une balle à l'autre s'il en a déjà une).

Variante : « Exploder » le cercle pour occuper tout l'espace.

Chacun marche et le circuit reste le même.

Au final, on reforme le cercle mais chacun n'a plus forcément la même place ; le circuit, lui, reste le même.

Le carré : (d'après Bruno Armengol)

Dessiner un carré ou un rectangle au sol (4 plots).

Se déplacer sur les arrêtes du carré avec une manipulation différente sur chaque côté.

Ex : - se taire, murmurer, parler, chanter (n'importe quoi),
- neutre, en colère, timide, heureux.

Les cerceaux musicaux : (d'après Bruno Armengol)

Un cerceau par élève ou un cerceau pour deux.

Disposer les cerceaux au sol en cercle avec un cerceau au centre du cercle.

Le cerceau du milieu est le cerceau piégé.

Se déplacer (marcher ou courir) et, au signal (top du joker ou arrêt de la musique), aller dans un cerceau.

Celui qui tombe au milieu propose une manipulation

Après, tout le monde se déplace avec cette manipulation

Evolution : à chaque fois, on rajoute une partie du corps supplémentaire.