



## LES AVENTURES DE PENSATOU ET TÉTANLERE

### APPRENDRE LA DANSE MODERNE AUX ENFANTS.

En principe, si l'on donne une consigne du type « danser sur une musique », on constate les effets suivants :

- Les enfants attendent le début de la musique pour commencer et ne s'interrompent que si le son s'arrête. Les déplacements sont le plus souvent explosifs.
- Les déplacements sont erratiques, courbes. Parfois, le groupe se déplace en rotation, s'imitant les uns les autres.
- Les déplacements sont orientés vers l'avant (courses, sauts, sautillés). Le corps reste vertical. Les membres supérieurs sont les premiers mobilisés quand une certaine originalité est cherchée.
- L'espace investi ne tient pas compte des spectateurs. Les relations entre danseurs sont aléatoires et se font au hasard des rencontres.

Face à ce constat, 3 objectifs essentiels :

1. Varier la vitesse pour créer des contrastes. Savoir utiliser la lenteur.
2. S'arrêter pour créer une forme lisible. Savoir garder une direction et savoir s'arrêter.
3. Accepter le contact pour jouer et dialoguer. Savoir écouter et prendre en compte les propositions de l'autre.

### A. LE VENT MAGIQUE



**A deux : A invente une façon de souffler, B invente une façon de tomber.**

Images :

- parler des différents vents pour amener différentes manières de souffler
- observer la feuille qui tombe ou un papier et un caillou pour amener différentes manières de tomber
- jouer la feuille qui tombe dans des saisons et des temps différents

**Objectif : PRENDRE SON TEMPS ! JOUER SUR LA LENTEUR !**

Variations :

- tomber proche ou loin du vent
- tomber en tourbillonnant, plus vite, moins vite, à différentes vitesses
- tomber en ligne droite, l'un après l'autre
- ...

## B. LES CORPS DE PIERRE



**Danser en se dirigeant vers une île (un cerceau, un petit sac...) puis s'arrêter sur l'île pour inventer un corps de pierre, repartir en dansant, chercher une autre île...**

Images :

- vieil arbre qui garde longtemps une position étrange.
- statues bizarres

Objectif : S'ARRÊTER DANS UNE FORME LISIBLE

Variations :

- changer la position des îles
- changer les styles de musique
- statues à plusieurs
- chemin défini
- ...

## C. LA MEMOIRE DES FORMES



**A invente une forme, B l'entoure sans l'enfermer, A s'en va doucement sans toucher B, B l'entoure...**

Image : le lierre qui danse autour de la branche.

Objectifs : - REGARDER LE CORPS DE L'AUTRE POUR JOUER AVEC SA FORME  
- CONTACT

Variations :

- changer de partenaires pendant la danse
- formes à plusieurs.

## CONSTRUIRE UN PREMIER JET CHOREGRAPHIQUE

Construire une danse, c'est décider de quoi « on va parler », comment on va le faire, c'est-à-dire choisir ce que l'on désire présenter à un public. Ce jet chorégraphique n'est qu'une succession de situations de danse mises bout à bout. C'est néanmoins une étape qui permet de poser les problèmes suivants : choix de la musique, début et fin, répartition en groupes, directions et occupation de l'espace de danse commun.

Il s'agit de construire une danse de groupe à partir de situations vécues. Questions pour aider à clarifier la danse :

- Que faisons-nous ? (actions, modes de déplacement...)
- Où allons-nous ? (trajets, repères...)
- Quelle qualité a notre danse (vitesse, contrastes...)
- Avec qui ? (partenaires, rendez-vous...)

### *Modes de déplacement*

Chercher le plus de déplacements différents possible. Sur les pieds, sur les mains, les fesses, le ventre etc... Me déplacer comme la grenouille, comme la feuille dans le vent, comme le chat etc... Inventer l'histoire des poissons, des oiseaux...

Se déplacer en lignes droites, en serpents, en avant, en arrière, vite, lentement, comme sur des œufs...



### *Supports musicaux*

On peut noter que les supports très pulsés, avec des tempos rapides, provoquent souvent des courses désordonnées, caractéristiques des plus débutants. Et qu'en retour, les enfants, passé les premières secondes, n'écoutent plus réellement la musique, le mouvement générant sa propre logique et ses propres sensations.

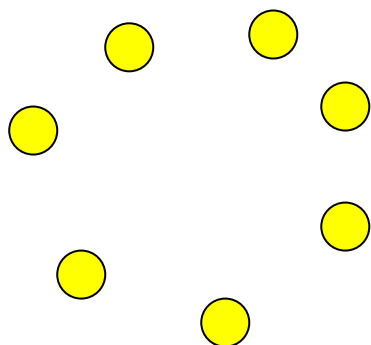
### *Jouer sur les contrastes*

- de hauteur (couché, assis, à genoux, debout...)
- de distance (loin, près...)
- de répartition dans l'espace (regroupés, dispersés...)
- d'orientation (regard vers public, dos au public, de côté...)
- de vitesse (vite, lentement, très lentement...)

### *Les « tous sauf un »*

- du vent magique : réaliser une courte danse qui aura un début et une fin clairement identifiés. Au cours de cette danse, chacun inventera une chute puis restera immobile au sol. La danse sera finie lorsque vous serez tous au sol. Un seul enfant doit tomber différemment des autres. Par exemple, tous tombent vite au sol tandis qu'un danseur ralentit le mouvement ou tous tombent sur place tandis qu'il s'immobilise loin de son point de départ.
- Des corps de pierre : réaliser une courte danse qui sera immobile, figée, comme une photo ou un tableau. Rechercher une forme originale, une attitude bizarre. Je mettrai une musique qui sera le signal du début de votre « danse immobile » et rien ne bougera jusqu'à ce que j'aie arrêté cette musique. Un seul danseur doit être mis en valeur pour attirer les yeux des spectateurs.
- ...

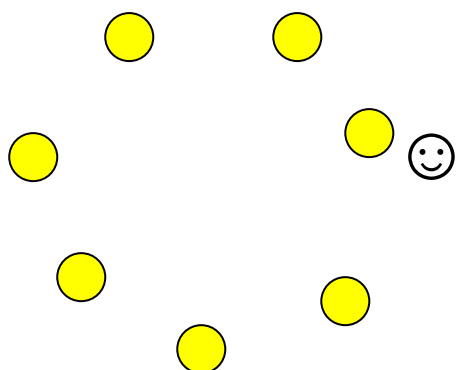
1.



(position ? hauteur ? orientation ?)

---

2.



**Un acteur entre,**

**passé devant chaque arbre.**

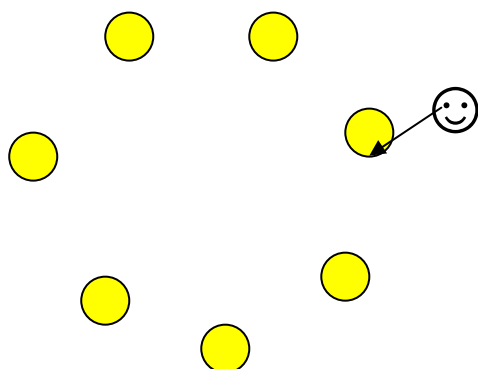
(orientation ? déplacement ? vitesse ? trajet ?)

**L'arbre change de position quand l'acteur est devant lui.**

(vitesse ? position ? hauteur ? orientation ?)

---

3.



**L'acteur touche les arbres, les uns après les autres sur une partie du corps.**

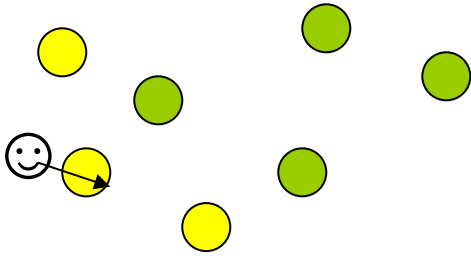
(trajet ? déplacement ? partie du corps touchée ? vitesse ?)

**Les arbres se défigent une fois touchés et se déplacent.**

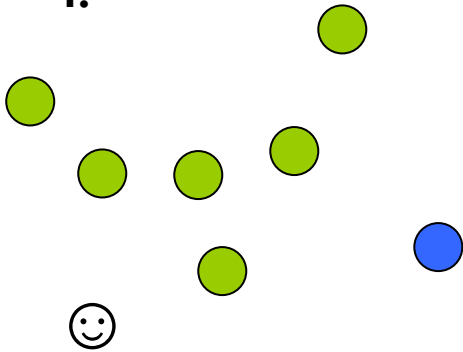
(déplacement ? trajet ? vitesse ?)

**L'acteur se déplace aussi.**

(déplacement ? trajet ? vitesse ?)



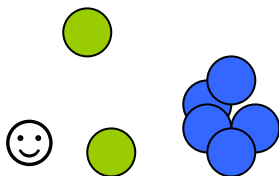
4.



**Un arbre s'arrête et se fige dans une forme.**

(repère spacial ? orientation ? hauteur ?)

5.

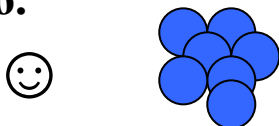


**Les autres arbres viennent un à un s'emboîter dans la forme.**

(déplacement ? vitesse ? ...)

**L'acteur se déplace encore avec les arbres jusqu'à ce que tous les arbres soient positionnés dans la forme. Il observe.**

6.



**L'acteur se met à souffler. Et les arbres tombent les uns après les autres, comme des feuilles mortes.**

(vitesse ? déplacement ? position finale ? rôle final de l'acteur ?)