

DES RONDES ET JEUX CHANTÉS VERS LES DANSES COLLECTIVES

Le CD accompagnant le livret est disponible auprès du conseiller pédagogique EPS de la circonscription

RONDES ET JEUX CHANTÉS

INTRODUCTION

Les rondes et jeux chantés sont un moyen éducatif parmi d'autres qui vise à développer chez l'enfant de nombreuses compétences et concourent à la construction de sa personnalité. Les jeux enfantins répondent aux intérêts et besoins des enfants car ils aiment chanter et bouger en même temps. La ronde est une des premières formes de collectif chez les petits. Le répertoire traditionnel est adapté aux possibilités motrices et vocales des enfants.

En référence aux programmes d'enseignement de l'école primaire du BO n°3 du 19 juin 2008, et en particulier à la maternelle, dans la compétence agir et s'exprimer avec son corps, « les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination ».

A l'issue de la maternelle, l'enfant pourra s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec engin ou non ; exprimer des émotions par le geste et le déplacement.

L'apprentissage et la pratique régulière de jeux dansés vont permettre à l'enfant de construire différentes compétences, c'est pourquoi il est important de programmer cette activité chaque année.

Des compétences liées à la notion d'espace

- se diriger et s'orienter (marcher de profil, de face, faire demi-tour, aller à droite, à gauche, reculer, se donner la main droite, la main gauche)
- se situer dans un espace proche (se placer côte à côte, face à face, derrière quelqu'un, à l'intérieur ou extérieur du cercle, entre les partenaires)
- s'organiser dans un espace collectif (ronde, file, ligne, cortège...)

Des compétences liées à la notion de temps

- reconnaître et réagir à des signaux musicaux
- marquer la pulsation et l'accentuation

Des compétences liées à l'aspect affectif et social

- prendre plaisir à danser ensemble
- accepter l'autre (danse à 2)
- accepter de choisir et d'être choisi, être touché, diriger, être seul...

Des compétences motrices

- coordonner progressivement des gestes et des déplacements
- marcher, s'accroupir, se balancer, se retourner, frapper des pieds, des mains...

Des compétences liées au langage

- sur le plan phonatoire : travail de l'articulation et segmentation des mots
- sur le plan lexical : découverte de mots peu utilisés, en référence aux métiers, aux personnages.

PROGRAMMATION DE L'ACTIVITÉ : DANSE A L'ÉCOLE MATERNELLE

Réaliser des actions à visée artistique, esthétique ou expressive

ETAPE 1 LA DECOUVERTE DE LA DANSE Tout-petits/petits				ETAPE 2 ENFANT DANSEUR, SPECTATEUR, CHOREGRAPHE Moyens/grands	
3 modules d'apprentissage de 10 à 12 séances sur une ou deux années scolaires				2 modules d'apprentissage de 10 à 12 séances sur une ou deux années scolaires	
Support d'enseignement	Comptines, jeux de doigts, chansons à gestes	Danser avec un objet L'objet est un « médiateur » qui permet d'enrichir le vocabulaire corporel.	Rondes et jeux chantés pour danser ensemble, transmettre un patrimoine	Rondes et jeux chantés Les formes d'évolution se complexifient (jeux de tresse, jeux en couloir ou en tunnel, croisements, changements de sens).	Danse créative Pour favoriser l'expression de l'enfant, solliciter son imaginaire, communiquer et enrichir sa motricité
Support musical	L'enseignant chante et danse avec les élèves	Le support musical crée un univers (joie, mystère, peur, douceur...) Repérer des accents, des rythmes...	<u>L'enseignant doit connaître parfaitement la chanson et l'utiliser pendant l'apprentissage</u> Le CD n'est qu'une aide à la mémoire.	L'enseignant chante et danse avec les élèves pour favoriser la participation de tous. Introduction progressive de musiques et de danses traditionnelles.	La musique influence le mouvement. Le choix sera donc en rapport avec la situation pédagogique pour créer un climat, déclencher des énergies, traduire des accents. Le silence fait partie de la musique.
Ce que l'enfant apprend	Agir seul, puis à deux et à plusieurs. Faire varier les déplacements	Être à l'écoute de ses sensations ; Solliciter son imaginaire, à Diversifier les actions motrices en jouant sur les composantes de la danse: espace, temps, énergie, relation aux autres.	Tenir compte de l'autre ; Réagir à des actions finales ; Enrichir son répertoire moteur. A évoluer en petites rondes, en cortège, en farandole.	<u>Reproduire</u> : des pas, des figures, des déplacements de plus en plus complexes ; Adapter ses pas à la musique et aux autres. Intégrer les notions de temps : pulsations, accents. <u>Créer</u> : sa propre danse en groupes, en réutilisant le répertoire d'actions, de formes de groupement avec l'aide des cartes à danser.	Démarche de création : <u>Explorer</u> des situations de jeux dansés, (PS, MS, GS) <u>Mémoriser</u> puis <u>composer</u> une phrase corporelle en fonction des consignes données. (GS) Écouter, construire des repères musicaux et y adapter sa gestuelle ; Apprendre à l'enfant à regarder et à alterner les rôles : danseur/spectateur

RONDES ET JEUX CHANTÉS
PROGRESSION POSSIBLE DE LA PETITE SECTION À LA GRANDE SECTION

	PETITE SECTION	MOYENNE SECTION	GRANDE SECTION
Composantes spatiales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Évolution seul en dispersion ➤ Ronde sur place en marchant ➤ Tourner dans un seul sens ➤ Évolution par deux en se donnant la main 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Évolutions variées mais en nombre limité ➤ Rondes, cortèges, farandoles ➤ Placement en vis à vis ou côte à côte ➤ Jeux d'attrape 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Évolutions multiples en un ou deux groupes ➤ Rondes avec jeux de rôle, farandoles, cortèges, couloirs, tunnels ➤ Mise en scènes d'éléments dispersés
Composantes relationnelles	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Mouvement d'ensemble du groupe ➤ Importance de l'attitude de chacun pour que la ronde soit réussie 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Prise en compte de son partenaire ➤ Désignation d'un camarade 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Évolution avec un partenaire, le guider ou le suivre ➤ Connaissance et acceptation du rôle de chacun ➤ Fréquents changements de rôles, prise de décisions rapides
Composantes motrices	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Actions simples, en accord avec le chant : s'accroupir à l'arrêt, se retourner avant la reprise, mimer une action. ➤ Mobilisation de différentes parties du corps. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Déplacement en avant, en arrière ➤ Tour sur soi ➤ Mime d'actions variées, suggérées par un meneur ➤ Changement d'évolution au cours de la ronde 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Course, déplacement en pas chassés, slalom, sautillé, rebonds ➤ Tour sur soi sans lâcher son partenaire ➤ Fréquents changements et enchaînement d'actions
Composantes musicales	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Participation d'un chant court, facile à articuler ➤ Frapper dans ses mains ou sur soi 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Jeux chantés avec soliste ➤ Prise en compte de la pulsation ➤ Accompagnement du chant par des changements de sens ou des actions à des moments précis. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Chants complexes comportant des difficultés (articulation, rythme) ➤ Changement de sens selon la phrase musicale ➤ Frapper des rythmes avec les pieds et les mains
Composantes chorégraphiques	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Essentiellement la ronde 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Construction d'une danse comportant des éléments de jeux chantés, sur des supports musicaux simples. 	<ul style="list-style-type: none"> ➤ Apprentissage de danses par imitation et/ou création

CLASSIFICATION DES RONDES

TYPE DE RONDES		DÉFINITIONS	RONDES ET JEUX
Je danse pour moi	<p>Danse à consignes</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ à énumération corporelle ➤ à imitation 	<p>Les paroles de la chanson précisent différentes figures à réaliser, à mimer</p>	<p>Jean petit qui danse MS/GS Savez-vous planter les choux PS La danse du Limousin</p> <p>Tous les légumes MS/GS Sur le plancher une araignée MS</p>
Je danse en ronde	<p>Rondes simples</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ à choix ➤ à s'accroupir ➤ à se retourner ➤ Rondes et jeux de poursuite, d'attrape ➤ à interioriser une durée 	<p>Un ou plusieurs enfants sont élus pour un rôle déterminé, il(s) devra choisir un camarade pour le remplacer</p> <p>Les enfants évoluent en ronde et à un moment précis, ils doivent s'accroupir</p> <p>Un ou plusieurs enfants doivent se retourner au moment demandé dans la chanson. Ils tournent dos au centre</p> <p>Un ou des enfants désignés doivent en attraper un ou plusieurs autres</p> <p>Se déplacer en ronde sur le 1^{er} couplet puis se disperser et reformer la ronde à la fin du 2^{ème} couplet.</p>	<p>Mon petit lapin a bien du chagrin PS Le ramoneur Le chat près du feu GS Gugus La bonne galette Nous n'irons plus au bois J'ai un petit nid de lièvre GS Mon père avait un âne GS</p> <p>Quinqui-quincaille PS A la ronde PS Au jardin de ma tante PS Dansons la capucine PS</p> <p>Les pigeons sont blancs MS J'ai des pommes à vendre MS/GS Les rosiers MS Les rosiers sont pleins de rose MS</p> <p>Monsieur l'Ours MS/GS Promenons-nous dans les bois PS Oh! Grand Guillaume MS Ah laissez-les passer les alouettes Passez pompons MS Passe, passera MS/GS</p> <p>Faisons la ronde GS</p>

TYPE DE RONDES		DÉFINITIONS	RONDES ET JEUX
Je danse avec l'autre ou les autres	➤ Jeux de mains et de bras	Jeux nécessitant des frappés en alternant mains, genoux, partenaire	Sainte-Maritaine (frappés) GS J'ai cassé la vaisselle à maman (balancés) GS
	➤ Jeux de file,	Les enfants se suivent les uns derrière les autres	Quand trois poules vont aux champs MS Trois petits bonhommes PS/MS
	➤ Jeux de farandole	A la fin du jeux, ils choisissent un camp*	La petite hirondelle MS* Ah laissez-les passer les alouettes*MS/GS Passez pompons MS*
	➤ Jeux de scies, de tresses	Les enfants sont deux par deux, face à face ou côte à côte et bras croisés (main droite dans main droite, main gauche dans main gauche) et peuvent se déplacer en cortège. (les couples se suivent les uns derrière les autres).	Scions, scions du bois MS Alice pain d'épice PS/MS Allons à la noce MS Allons chercher des herbes MS La marmite est sur le feu MS Donnez-nous un peu de lait MS/GS Quand on fait des crêpes chez nous GS
Je danse en me situant dans un collectif	➤ Danses à figures (couloir, tunnel, ligne, couple, cercle)	Les enfants sont situés sur 2 lignes, face à face, se donnent ou non les mains. Ils évoluent en passant sous le tunnel ou dans un couloir. En cercle, par 2, par 4 avec ou sans changement de partenaire....	Pour passer le Rhône GS En passant les Pyrénées MS La fille du coupeur de paille GS Et quand serons nous sages GS 3 coups de talon DVD <i>danseurs en herbe MS/GS</i> Mains aux genoux DVD <i>danseurs en herbe MS/ GS</i> J'ai vu le loup, le renard DVD GS Bonjour ma cousine GS J'aime la galette MS/GS La drôlette DVD <i>danseurs en herbe GS</i> Le bateau va partir GS

Rondes et jeux chantés PETITE SECTION MATERNELLE

TYPE DE RONDES	TITRES	CARACTÉRISTIQUES	CONSEILS	RÉFÉRENCES
Ronde à énumération	Jean petit qui danse	En ronde, pas marchés, s'arrêter pour exécuter les gestes énoncés.	« sur ainsi danse Jean petit », les élèves tournent sur eux-mêmes.	
Ronde avec une action finale	Quinqui-quincaille	Déplacement en pas marchés sur la pulsation, sur « <i>saute papillon</i> », tous les enfants sautent et s'accroupissent.	L'action de s'accroupir nécessite de se pencher en avant	Môme GUILCHER Rondes et jeux chantés
Ronde avec une action finale	A la ronde, jolie ronde	Déplacement en pas marchés sur la pulsation. Sur « <i>tout petits, tout petits, tout petits</i> » les enfants s'accroupissent progressivement.	idem	M GUILCHER idem CEMEA 2004 : « les rêves du père Bobosse » Fiche 12 B
Jeu de file	Un à trois petits bonhommes s'en allaient au bois	Construction de la file D'un déplacement libre individuel s'arrêter lorsqu'on dit « <i>trois fois</i> » 3 sursauts sur place en mimant un éternuement. Idem par deux, l'un derrière l'autre puis par trois (en file). Sur « <i>atchoum</i> », les enfants sautent trois fois.	En se donnant la main En file, les uns derrière les autres, Les enfants peuvent se tenir par les épaules.	CDDP Ardennes
Jeux d'imitation	Tous les légumes	Mimer les passants qui font « <i>Chut !</i> » puis Un potiron tournait en rond Un artichaut faisait de petits sauts Les salsifis valsaient sans bruit Les choux fleurs se dandinaient avec ardeur !	Bien faire reconnaître la pulsation, Danse qui peut se faire en dispersion.	CDDP Ardennes CEMEA 2003 fiche n°24
Jeu de poursuite	Monsieur l'ours	Un des joueurs est allongé au centre de la ronde A « <i>réveille-toi</i> », la ronde s'arrête, sur un, deux, trois les enfants font 3 pas ou 3 sauts. Ils courent si l'ours répond « <i>je sors</i> » ou reforment la ronde à « <i>je dors</i> ».	Pour simplifier les enfants montrent 1 puis 2 puis 3 doigts. L'enfant qui est touché devient l'ours et la ronde se reforme autour de lui.	CEMEA 2003 fiche n°31
Jeux de tresse	Allons au mariage	Par 2, bras en tresse, en dispersion dans l'espace. S'arrêter sur le mot « <i>poulet</i> ». Faire ½ tour et repartir en sens inverse.	Pour le ½ tour, passer par le face à face. Idem, les enfants se suivent en cortège à travers la salle en chantant	Môme GUILCHER CEMEA 2004

Rondes et jeux chantés MOYENNE SECTION MATERNELLE

TYPE DE RONDES ET DE JEUX	TITRES	CARACTÉRISTIQUES	CONSEILS	RÉFÉRENCES
Ronde à choix	Le chat au coin du feu	Ronde en pas courus, deux enfants chats sont au centre, sur « <i>gratte, gratte, gratte</i> », ils se dirigent respectivement vers un camarade qui devient à son tour un chat.	Il est possible de mettre trois enfants au centre pour faciliter l'expression des enfants les plus timides, ils miment des chats puis au signal vont à quatre pattes gratter les pieds de quelqu'un.	CEMEA 2004 : « Les rêves du père Bobosse » fiche n°35(autre version)
Ronde à retournement	Les pigeons sont blancs	Ronde en pas marchés, à la fin de la chanson, l'enseignant désigne celui ou celle qui se retournera ; Ex : « <i>tourne ton dos, Julie</i> ».	Il est possible de nommer 2 ou 3 enfants à la fois. La ronde ne doit pas s'arrêter après le retournement.	CDDP des Ardennes : rondes et jeux chantés Revue EPS : 50 Rondes et jeux chantés n°1
Jeu de tresse	Alice, pain d'épice	En dispersion, les enfants marchent et se donnent les mains en tresse (bras croisés), sur « <i>tire le canon</i> » ils pivotent et changent de direction.	Pour réaliser le pivot, les enfants doivent tirer sur le bras intérieur, se regarder pour faciliter le face à face et poursuivre dans une direction opposée.	Ronde et jeux chantés Même GUILCHER CEMEA 2004 fiche n°24
Ronde à choix lié au hasard	Mon père avait un âne	Ronde en pas marchés, au centre, trois enfants, yeux fermés, balancent leur bras sur la pulsation puis sur la dernière note, « <i>oui, c'est bien vous</i> » l'immobilisent à l'horizontal vers un camarade. Changement de rôle.	Auparavant, faire reconnaître la pulsation ex : frapper des mains, balancer la tête... L'enfant peut se cacher les yeux avec la main Pour faciliter le balancer, bien tendre le bras. Le bras s'immobilise soit vers l'avant ou vers l'arrière.	CEMEA 2003 : « A la noce du père bobosse » fiche n°37
Jeu de pulsation avec les bras	J'ai cassé la vaisselle à maman	Par deux, face à face, se donner les mains Balancer les bras en suivant la pulsation de droite à gauche. A « <i>trois</i> » pivoter ensemble sans se lâcher les mains.	Pour réaliser le pivot, faire sentir aux enfants le passage du dos à dos (en contact) sous les bras levés.	M GUILCHER : « rondes et jeux chantés » CDDP des Ardennes CEMEA 2003 fiche n°10

Rondes et jeux chantés GRANDE SECTION MATERNELLE

TYPE DE RONDES ET DE JEUX	TITRES	CARACTÉRISTIQUES	CONSEILS	RÉFÉRENCES
Ronde à poursuite	Oh ! grand Guillaume	Par deux, en cortège circulaire autour de Guillaume. Un dialogue chanté s'engage, à la fin des paroles, Guillaume se précipite vers un partenaire, les autres enfants changent aussi de partenaire.	Prévoir un nombre impair de joueurs.	M. GUILCHER CEMEA I fiche n° 27 CDDP des Ardennes
Ronde à sauter	J'ai dans ma cave	Pas marchés et sautés sur place. A la fin de la chanson, un enfant saute par-dessus son camarade. L'enfant « obstacle » est accroupi ou se met en boule.	Mettre les enfants par deux et désigner des numéros 1 et 2 pour repérer celui qui sautera en premier.	CEMEA 2003 Fiche n° 12 (variante)
Jeux de consignes	3 coups d'talon	Par 2, en dispersion dans la salle PHRASE A : 3 frappés de pied sur les syllabes soulignées « <u>trois coups d'talon</u> » 3 frappés de main sur les syllabes soulignées « <u>et frappez dans vos mains</u> » « un petit tour » sur soi-même. « écoutez la musique » (on peut tendre l'oreille ou montrer du doigt) ...reprise jusqu'à « et dansez la polka » PHRASE B : moulinet coude droit, puis coude gauche...	Chanter la danse pour mémoriser et suivre les consignes, bien marquer les frappés.	DVD « Danseurs en herbe » USEP 94 Contact : 0143538018 « Graine de danseurs » Volume 1 La Faribole contact : 4 Emile Grassot Antony 01 46 66 50 98
Quadrette (danse à 4)	La drôlette Et/ ou Le bateau va partir* (fiche annexe)	Deux couples (fille à droite du garçon) sont face à face. Chaque couple se donne la main. Phrase 1 (répétée 2 fois) 3 pas en avant puis salut du danseur d'en face 3 pas en reculant puis salut de son partenaire. Phrase 2 (répétée 2 fois) On se lâche la main. Changement de place <i>avec le partenaire à qui on donnait la main en petits pas courus.</i> Les filles passent <i>latéralement devant</i> les garçons. 2 frappés de mains Retour à sa place. Les garçons passent devant les filles. 2 frappés de mains. (au 2 ^{ème} retour pas marchés).	Faire repérer les phrases, (en les faisant chanter) et les actions à réaliser pour anticiper les transitions. Travailler l'expression des danseurs et le regard vis-à-vis du partenaire la communication et l'équilibre du corps.	DVD « Danseurs en herbe » USEP 94 Contact : 0143538018 « Graine de danseurs » Volume 2 La Faribole contact : 4 Emile Grassot Antony 01 46 66 50 98

DANSE COLLECTIVE cycle 1
LE BATEAU VA PARTIR (version simple)

Forme : par 4, un couple bleu en face d'un couple jaune.

Introduction : 8 temps

PARTIE 1 : (16 temps) chaque couple se tient par la main.

En 8 tps, ils avancent l'un vers l'autre, saluent puis retournent à leur place en reculant. **BIS**

PARTIE 2 : (16 tps) chaque quadrille fait une ronde puis ils se remettent l'un en face de l'autre.

PARTIE 3 : (8tps)

Le couple bleu fait un pont. **Chaque jaune fait le tour de son bleu** et revient à sa place.

DANSE COLLECTIVE cycle 1
LE BATEAU VA PARTIR (version plus complexe)

Forme : par 4, un couple bleu en face d'un couple jaune. Les groupes de 4 sont répartis sur un cercle. Le couple jaune est orienté dans le sens des aiguilles d'une montre (SAM) et le couple bleu l'est dans le sens inverse des aiguilles d'une montre (SIAM).

Introduction : 8 temps

PARTIE 1 : (16 temps) chaque couple se tient par la main.

4 tps Les couples avancent les uns vers les autres en 4 pas et sur le 4^{ème} se saluent.

4 tps Ils reculent en 4 pas pour revenir à leur place.

BIS

PARTIE 2 : (16 tps)

8 tps Les couples échangent leur place sur 4 temps en SAM, puis tapent du pied gauche 3 fois. **BIS**

PARTIE 3 : (8tps)

Chaque couple jaune passe sous les bras du couple bleu qui avance aussi et s'arrête devant le couple bleu suivant.

RONDES, JEUX DANSÉS ET DANSES COLLECTIVES : parcours de danse

classe :

TITRES DES DANSES								
cochez les variables								
COORDINATION MOTRICE								
Se prendre les mains								
Se retourner. Faire ½ tour								
Tourner sur soi-même								
S'accroupir, se relever								
Frapper des mains								
Frapper des pieds								
Mobiliser différents segments								
Se balancer								
Les pas de base	Marcher							
	Galoper							
	Sauter							
	Sautiller							
	Courir							
	Marche latérale							
	Marche croisée							
	autre							
GROUPEMENTS ET EVOLUTIONS DANS L'ESPACE								
Ronde								
File								
Ligne								
Ordre dispersé								
Par 2								
Tunnel								
Arche								
Cortège								
Moulin								
farandole								
ORGANISATION DANS LE TEMPS								
Se déplacer sur la pulsation								
Enchaîner les actions								
Changer de sens								
Chanter en alternance								
RELATIONS								
Choix de partenaire								
Changement de partenaire								
Entrée en danse/rôle particulier								

TRAME DE VARIANCE EN DANSE COLLECTIVE

LE CORPS

Les déplacements

- marche avant, arrière, latérale ; en tournant, en croisant...
- pas sautillés, chassés ; pas courus, sautés, frappés, pas de polka, pas de patinette...

Les actions du corps : frapper, se retourner, se balancer, s'accroupir faire ½ tour, tourner sur soi-même ...

Les parties du corps : la main, les deux mains, la tête, coude, bassin, épaule, jambe...

- Juxtaposer, combiner et enchaîner les actions de base
- varier les actions

RELATION AVEC LES AUTRES

Les regroupements : en dispersion, à 2 ; à 3 ; à 4 à plusieurs

Les figures

- **Moulin à 2 ou à 4 :** les enfants tendent la main D ou G vers le centre du cercle et tournent dans un sens ou dans l'autre
- **Moulinet :** tour avec son partenaire en crochétant les bras
- **Pastourelle :** le danseur fait tourner son partenaire sous son bras ou les deux partenaires tournent en même temps sans se lâcher les mains
- **Dos à dos :** avancer vers son partenaire, se croiser épaule dte à épaule dte, passer dos à dos puis reculer vers sa place sans changer d'orientation.
- **L'arche :** à 2 face à face, joindre les mains au-dessus de la tête. **Le tunnel** (des arches successives)
- **Chaîne anglaise** avec changement de partenaire (les danseurs tournent sur le cercle en se donnant la main D puis la main G, ils slaloment).

TEMPS

- **Pulsation :** battement régulier que l'on peut frapper sur la musique et qui se traduit par des pas marchés.
- **Tempo :** c'est la vitesse de déroulement de la pulsation, il peut-être lent, modéré, rapide
- **Rythme :** il se structure sur la pulsation, les accents : il peut-être binaire ou ternaire
- **Phrase musicale :** comme une phrase grammaticale, c'est une entité de musique qui a un début et une fin et qui forme un tout cohérent. Elle peut avoir des divisions (être découpées en sous éléments). ex AA'BB'
- **Accent :** il ponctue la phrase musicale et s'appuie sur la pulsation

L'ESPACE

Les formes chorégraphiques

- **Dispersion,**
- **Ronde** (en se donnant la main)
- **Cercle** (sans se donner les mains) ; double cercle...
- **Cortège** (par couple, les couples sont les uns derrière les autres)
- **Lignes :** la farandole (les danseurs se donnent la main), la file (les uns derrière les autres) ; 2 lignes (les danseurs sont face à face)
- **Jet d'eau** (les 2 danseurs se séparent, l'un à droite, l'autre à gauche.)
- **Carré :** la quadrette : danse par 4 ; le quadrille 4 couples sur un carré

Quelques conseils pour la mise en œuvre des rondes et jeux chantés

- Raconter l'histoire et la commenter, donner du sens au texte
- Prévoir une dizaine de chansons par année
- Avoir un signal de départ rythmé pour commencer le chant et la danse (aide à la concentration et à l'anticipation chez l'enfant)
- Connaître parfaitement le chant et la danse
- Éviter les tonalités graves
- Démontrer à chaque fois que ce sera utile plutôt que de faire de longs discours
- Répondre aux difficultés par des jeux de rythme et d'espace
- Introduire une danse nouvelle par séance tout en reprenant les danses précédemment travaillées.
- Pour les reprises, faire chanter la chanson puis faire retrouver les consignes de la danse
- Réaliser deux groupes à certains moments, danseurs et spectateurs
- Laisser du temps à l'apprentissage pour atteindre l'objectif : se retourner, avancer en ligne...
- Encourager les enfants dans leur réalisation
- S'arrêter quand l'intérêt n'est plus là
- Devenir petit à petit plus exigeant quant aux repères musicaux, les enfants doivent reconnaître où commence et finit une phrase.
- Garder une trace de la danse (ex : codage)

BIBLIOGRAPHIE

« A la noce du père bobosse » activité jeux chantés CEMEA 2003 :

« Les rêves du père Bobosse » activité jeux chantés CEMEA 2004 :

« Rondes et jeux chantés » à l'école maternelle CDDP des Ardennes

« Rondes et jeux dansés » Môme GUILCHER

« 50 Rondes et jeux chantés » Revue EPS :

SITOGRAFIE

www.etab.ac-caen.fr/apiedu/eps/exdocs/rondes-jeux-danses.htm *extraits musicaux*

http://www.etab.ac-caen.fr/apiedu/eps/docs/adminEps14-rjd_edition_bis_2012.pdf *document départemental*

VIDÉO

« Danseurs en herbe » DVD de danses traditionnelles du cycle 1 au cycle 3 ; 20 euros

S'adresser à l'USEP 94 tel : 0143538018 88, rue Marcel Bourdarias BP 81 94142 Alfortville cedex

ou à la Faribole Tel : 0146665098, rue Emile Grassot, 92160 Antony

ou Marianne Hassid CPD EPS 94 – Créteil – Tél : 01 45 17 62 61

Le CD accompagnant le livret est disponible auprès du conseiller pédagogique EPS de la circonscription

Equipe EPS 94/1^{er} degré

Education nationale

Val de Marne 2014