

CM22/5.10

Se déplacer sur une séquence musicale de 8 temps (T)...

- E  
R en respectant le tempo  
BR en alternant 2 déplacements différents sur 2 x 8T  
TBR en alternant 2 déplacements différents sur 2 x 8T. avec mouvement des bras
- 

CM22/6.5

Exécuter une danse de 4 x 8 temps avec au moins 2 mouvements différents.

- E  
R 4 x 8 temps et 2 mouvements différents  
BR 4 x 8 temps et 4 mouvements différents  
TBR 4 x 8 temps et 4 mouvements différents en se déplaçant
- 

CM22/6.9

Exprimer des sentiments par des attitudes corporelles et par des gestes (mime).

Réussi  
Entraîné

Voici quelques idées pour vous encourager à enseigner l'expression corporelle en musique : Dans les jeux de mouvements suivants, les élèves créent eux-mêmes leur suite de mouvements ou leur danse. Pas besoin de savoir danser pour enseigner. Il n'y a pas de juste ou de faux, tout est dans la créativité.

- Le maître encouragera :
- la fluidité entre les différents mouvements,
  - l'ampleur de chaque mouvement,
  - la variation des mouvements de jambes, de bras, les mouvements sur places, les déplacements sans oublier les mouvements au sol.
  - Soulignez l'importance du regard qui suit le mouvement.
  - Les changements fréquents de partenaire.

Parlez de préférence de jeux de mouvements plutôt que de danse afin de ne pas bloquer les garçons.

Évitez de juger pour favoriser la confiance en soi des élèves et les encourager à se produire devant leurs camarades.

Afin d'éviter toute surcharge, assurez-vous que les mouvements soient effectués dans l'axe de chaque articulation.

Les idées des points 6,7 et 8 sont inspirées d'un cours de danse donné par Philippe Saire.

### 1. Musique : One - T, The Magic key, 3'52

Tous en cercle : Exprimer un sentiment par une attitude ou un mime  
Le maître commence, les élèves imitent. Puis les élèves expriment à tour de rôle un autre sentiment.

La joie, la colère, la jalousie, la peur, l'amour, la tristesse, l'impatience, l'énervement, la gaieté, l'insouciance, la fièreté, la honte, la fatigue.

### 2. Jeu des chaises musicales (initiation à l'écoute : musique/pas de musique)

*Jump - Girls Aloud 3'40*

Utiliser des cerceaux ou des tapis (à la place des chaises)

Déroulement du jeu :

Il y a un cerceau de moins que d'élèves.

Les élèves se déplacent au rythme de la musique autour des cerceaux.

Lorsque le maître arrête la musique, les élèves doivent trouver une place dans un cerceau. L'élève qui n'a pas de place va jouer dans le terrain suivant.

Organisation :

Diviser la salle en 3 terrains de jeu. Tout le monde commence dans le terrain 1.

Lorsqu'un élève est éliminé, il prend un cerceau et va jouer dans le terrain suivant.

Le jeu se poursuit dans le terrain suivant lorsqu'il y a au moins 3 élèves et 2 cerceaux.

Les joueurs éliminés du terrain 4 ont définitivement perdu la partie.

Variante : Il faut entrer dans le cerceau à la fin de la phrase musicale. Celui qui y entre avant est éliminé. (Cette forme doit être entraînée avant de pouvoir la jouer)

### 3. Jeu des statues

Jeu de base :

3 sorcières sont désignées : les élèves qu'ils touchent sont transformés en statues.

1 fée ou 1 lutin délivre les statues.

Consigne : Se déplacer au rythme de la musique.

Variante pour sensibiliser les élèves à la phrase musicale: pas de sorcières ni de fée.

Les statues se déplacent en courant ou en dansant sur une phrase musicale, elles sont transformées en statues sur la suivante.

**4. Jeu des robots : Musique : The Avener – Fade Out Lines 4'24**

Les enfants sont par 2 : A pose sa main dans le dos de B et dirige son camarade :

- à droite, main sur l'omoplate droite
- à gauche, main sur l'omoplate gauche
- stop, il retire sa main

changement de rôle

Variantes : 1. le robot ferme les yeux.

2. l'élève doit diriger 2 robots à la fois (yeux ouverts !!)

Consigne : prendre garde que les robots n'entrent pas en collision.

Variante : l'enfant qui guide le robot doit écouter la musique pour lui faire changer de direction à la fin de chaque phrase musicale.

**5. Les machines : Musique : Mickael Miro – l'horloge tourne, 3'27**

Les enfants créent par petits groupes une machine imaginaire, chacun exécutant un mouvement répétitif, et viennent s'imbriquer entre eux.

Variantes :

- en plus du mouvement, chacun produit une onomatopée différente.
- la machine peut se monter petit à petit, accélérer, pour finir par l'explosion finale, la désintégration.

**6. Musique : Mika, Happy Ending. 4'34**

Par 2 :

A touche une partie du corps de B (doigt, genou, coude, talon, épaule, nez, etc.)

B fait un mouvement une suite de mouvements qui part de ce point.

Consignes :

Mouvements lents, style Tai-Chi.

Suivre le point de départ du regard.

Changement de rôle à chaque fois.

**7. Musique : Mika, Underwater, 3'12**

a) Par 2, travailler en miroir

Consignes :

Chercher des positions et des mouvements bizarres.

Chercher des positions et des mouvements au sol.

b) Par 2, travailler en miroir inversé

Consignes :

Apprendre une petite suite : A propose un mouvement, B enchaîne avec le suivant. Reprendre depuis le début et ajouter chaque fois un mouvement supplémentaire.

c) Reproduire la suite apprise côte à côte et la présenter à tour de rôle devant ses camarades.

**8. Musique : Bastian Baker : Leaving tomorrow, 3'35**

Par 3, en triangle : Mouvements lents et continus, pas de rupture de mouvements  $\frac{1}{4}$  de tour régulièrement (à la fin de chaque phrase musicale). Celui qui se trouve devant dirige à son tour.

Expliquer sans musique.

~~Essayer~~ sans musique puis avec.

Consignes :

Mouvements lents

Mouvements continus, Pas de rupture de mouvement

Sur place

Mouvement au sol

Avec déplacements