

DANSE CONTEMPORAINE – Cycle 1

Des situations qui vont nous permettre de créer de la matière.

"Pour commencer à danser."

L'aveugle et son guide :

Objectif : travail de cohésion au sein du groupe, mise en confiance, mise en état de danse.

But : mettre son camarade en confiance pour lui permettre d'évoluer, de se déplacer dans l'espace les yeux fermés.

Consignes : contact de main à main, main du guide paume vers le ciel, marcher lentement et adapter sa vitesse au niveau d'aisance de l'aveugle. Prendre soin de son aveugle, éviter toute collision ou tout contact avec les autres duos.

Variables : Varier la vitesse et les trajets. Laisser les aveugles les yeux fermés et changer les guides. Guidage sans contact (le guide suit son aveugle et le prend par les épaules pour lui indiquer un changement de direction)

Les statues :

Objectif : s'approprier l'espace scénique, se mettre en état de danse, travail de la relation à l'autre par le contact.

But : travail en duo, un danseur propose une statue, son partenaire observe la statue proposée et vient choisir un point de contact avec son partenaire pour créer une nouvelle statue. Le partenaire quitte la posture par le point de contact proposé et ainsi de suite.

Critères de réussite : être dans une immobilité totale (jusqu'au bout des yeux), être en état de danse (pas de gestes parasites, pas de communication, concentré sur ses mouvements).

Variables : Changer de zone de contact à chaque statue (grandes et petites surfaces). Changer de niveau. Imposer une forme : statues arrondies, pointues, inclinées. Donner un thème (les pirates, les zombies,...).

Le poisson pilote :

Objectif : improviser et être à l'écoute entre partenaires. Travailler sur les paramètres du mouvement. S'échauffer.

But : travail de connection au sein du groupe. Proposer une danse basée sur une improvisation.

Consignes : par groupe de 4 danseurs, placés en losange. Celui qui est devant mène la danse. Lorsque le guide change d'orientation, l'élève qui se retrouve à la pointe du losange devient le meneur.

Inducteurs : étirer, frapper, tracer, enrouler,ect...

Critères de réussite : être ensemble, pas de coupure lors des changements de guide. Etre précis sur les orientations.