

« LE VER DE TERRE »

OBJECTIFS : Créer une partition gestuelle

D'une gestuelle simple et sans prise de risque à un déplacement intentionnel, mettant en jeu différentes coordinations
D'une partition automatisée à une partition gestuelle investie

Dispositif / Organisation

Les élèves se mettent par 2 et se répartissent dans toute la salle

1. **Atelier de création, DUO :**

1 élève propose une forme stable, équilibrée qui symbolise un trou, une cavité, un cercle...

1 élève trouve un trajet pour entrer, traverser et sortir de Cette forme en évitant de la toucher

TACHE

2. Trouver le **maximum de trajets** en variant la forme initiale de trou et en **variant** les trajets de traversée
3. Choisir une des formes, la répéter plusieurs fois jusqu'à la mémoriser, **prendre des repères** (partie du corps concernées, regard, orientations des trajets, transfert d'appui, se raconter une histoire...)
4. Refaire le **trajet virtuellement** (sans la forme de trou) sans perdre la qualité du trajet (durée, niveaux, sensations repérées...)
5. Apprendre son trajet à l'autre, et **enchaîner les différents trajets** de manière à réaliser une phrase commune identique

VARIABLES

TEMPS : Lent, vite, accéléré, décéléré, proposer 2 contrastes dans la phrase...

ESPACE : Etirer la phrase sur une ligne droite, sur toute la largeur de la scène ou de la salle, obliger les élèves à réaliser un passage au sol, ou à franchir une barrière virtuelle...

ENERGIE : fluidité (comme l'eau...), ou saccadé (carré, entrecoupé), léger (air...) ou lourd (pesanteur, fatigue...)

VARIABLES de REMEDIATION **N1 N2 N3**

N1

Régulations :

L'image est celle du « ver de terre » qui se faufile
Demander aux élèves de trouver un nombre minimum de solutions différentes (5/ 6)
Le prof guide les élèves dans la phase de prise de repères (il questionne...)

Variables :

Limiter le nombre de trajets à retenir (1 seul suffit)

N2

Régulations :

Varier les entrées (par la tête, le bras, les fesses...)
Sortir de la forme avec la même partie du corps

Variables :

Mémoriser 2 trajets, enchaîner à 2 les 4 trajets

N3

Régulations :

Varier les entrées, sorties : entrer avec une partie du corps et sortir avec une autre partie (image de l'araignée de mer)

Variables :

Plusieurs trajets peuvent être mémorisés (2, 3), les groupes peuvent être supérieurs à 2

Acquisitions visées	Critères de réalisation	Contenus d'enseignement	Critères de réalisation
<p>CONNAISSANCES</p> <p>Composantes ESPACE, TEMPS ENERGIE</p> <p>CAPACITES</p> <p>DANSEUR : Ec de mobiliser les bras et les jambes en relation avec le buste Ec d'enchaîner plusieurs formes simples et les mémoriser Ec de s'organiser de manière posturale pour garder l'équilibre</p> <p>CHOREGRAPHE : Varie l'espace d'un mvmt, d'un déplacement Marque le début et la fin</p> <p>ATTITUDE : Répéter pour mémoriser Etre à l'écoute des autres Enseigner sa forme à l'autre en lui donnant le maximum de repères Donner à voir au spectateur sans déformer</p>	<p>Les contrastes sont marqués et visibles</p> <p>Les trajets sont originaux, inhabituels et mettent en jeu l'équilibre du danseur</p> <p>Les trajets sont continus</p> <p>Au moment de la production, les spectateurs ont l'impression de voir la forme virtuelle du « trou », inducteur de la forme « ver de terre »</p>	<p>Les trajets sont précis dans l'espace</p> <p>Les trajets sont précis, continus et contrastés (espace, temps) Le duo est à l'unisson dans un espace proche</p> <p>Les trajets sont enrichis (temps, espace, énergie), vivants Le duo peut fonctionner à l'unisson dans des espaces lointains</p>	<p>N1 Les trajets sont précis dans l'espace</p> <p>N2 Les trajets sont précis, continus et contrastés (espace, temps) Le duo est à l'unisson dans un espace proche</p> <p>N3 Les trajets sont enrichis (temps, espace, énergie), vivants Le duo peut fonctionner à l'unisson dans des espaces lointains</p>

TRUCS et ASTUCES

Fonds sonores :

Musiques plutôt lentes, continues
Style : musique du monde, asiatique ou arabe

Inducteurs de formes :

En fonction de l'animal de référence, les trajets seront différents...

- Si l'image est le **ver de terre**, le trajet devra alors entrer dans la forme et en sortir par la même partie du corps
- Si l'image est **l'étoile de mer**, le trajet pourra alors permettre une entrée dans le trou par une partie du corps et une sortie par une autre partie du corps...

Styles de production :

Les binômes sont sur scène, séparés dans 2 espaces distincts (les « trous » à cour, les « vers de terre » à jardin...). Pendant que l'un propose la forme statique (trou), l'autre propose son trajet.

Seuls les danseurs « ver de terre » sont présents et produisent leur partition gestuelle (de profil, de cour à jardin ou vice versa ou de face, en partant ensemble ou pas, ou en cascade (les danseurs se produisent à la fin de la partition d'un autre etc... comme une onde qui se déplace de danseur à danseur....))