

OISEAU EN DANSE

mise en jeu de corps en mouvement, de l'exploration à la création, autour d'oiseau

BUT DU JEU

Créer à la toute fin un *solo dansé* à partir d'un *oiseau* (un oiseau totem).

Pour cela, chaque participant devra, **tout d'abord**, passer par **plusieurs étapes** :

- . **Découvrir** par le corps les fondamentaux de la danse que sont *l'espace, le temps* et *le flux* (poids et qualités).
- . **Expérimenter** *l'écoute* avec tous les partenaires de jeu.
- . **Improviser** pour chercher, trouver, explorer des possibilités de *qualités de corps*.
- . **Composer** pour *garder trace* de ce voyage, et le **partager** seul ou collectivement.

CONTENU

Pour les enseignants, appelés *maîtres oiseaux* (signe sur les documents **Ô**)

- * 1 GUIDE A5 **ENTRÉES** . EXPLORATION 1-PLACEMENT + 3 FICHES A5 **ÉTAPES 1.2.3** + 6 cartes A6 **CHANT/SONS-Ô** (À FAIRE ÉCOUTER)
- * 1 GUIDE A5 **DE NID EN NID** . EXPLORATION 1-DÉPLACEMENT 1 + 3 FICHES A5 **ÉTAPES 1.2.3**
- * 1 GUIDE A5 **LIGNES D'ENVOL** . EXPLORATION 1-DÉPLACEMENT 2 + 3 FICHES A5 **ÉTAPES 1.2.3**
- * 1 GUIDE A5 **MIGRATIONS** . EXPLORATION 1-DÉPLACEMENT 3 + 3 FICHES A5 **ÉTAPES 1.2.3**
- * 1 GUIDE A5 **TRAVERSÉES OISEAUX** . EXPLORATION 2-DANSES + 3 FICHES A5 **ÉTAPES 1.2.3**
- * 24 AFFICHES A4 **12 TRAVERSÉES OISEAUX-O** . EXPLORATION 2-DANSES (À MONTRER AUX PARTICIPANTS)
- * 12 FICHES A5 **MOTS POUR AIDER À DANSER Ô TRAVERSÉES OISEAUX** . EXPLORATION 2-DANSES (POUR ACCOMPAGNER LES DANSES)
- * 1 GUIDE A5 **OISEAUX EN SOLO** . EXPLORATION 3-CRÉER . + 3 FICHES A5 **ÉTAPES 1.2.3**
- * 16 AFFICHES A4 . **OISEAUX EN SOLO-O** . EXPLORATION 3-CRÉER (À MONTRER AUX PARTICIPANTS)
- +
- * 1 GUIDE A5 **QUALITÉS DANSÉES** (POUR MIEUX CERNER LES ENJEUX DANSÉS)
- +
- * **MUSIQUE OISEAUX**_RESSOURCES MUSICALES (1 à 4)
- * **CONNAISSANCE OISEAUX**_RESSOURCES (sites) / **VIDÉO OISEAUX**_RESSOURCES (vidéos)
- * **VIDÉO DANSE OISEAUX**_RESSOURCES
- * **OISEAUX, NOUS...** (1 > 4) 4 capsules vidéos créées par Quadrille

Pour les participants (ici enfants/élèves), appelés *oiseaux* (signe sur les documents **Ö**)

- * Lot de 16 cartes ≠ A6 **DE NID EN NID-Ö** . EXPLORATION 1-DÉPLACEMENT 1
- * Lot de 16 cartes ≠ A6 **LIGNES D'ENVOL-Ö** . EXPLORATION 1-DÉPLACEMENT 2
- * Lot de 16 cartes ≠ A6 **MIGRATIONS-Ö** . EXPLORATION 1-DÉPLACEMENT 3
- * Lot de 16 cartes ≠ A6 **OISEAUX EN SOLO-Ö** . EXPLORATION 3-CRÉER
- * Lot de 16 fiches A5 **CELUI QUI ! -Ö** . EXPLORATION 3-CRÉER (ÉCRITURE)
- * Lot de 16 fiches A5 **TRAME COMPO-Ö** . EXPLORATION 3-CRÉER (AIDE À LA COMPOSITION)

PRÉPARATION DU JEU

- Imprimer tous les fichiers imprimables fournis : guides, fiches à découper, cartes à découper.
- Attention au recto-verso, et ne pas oublier d'imprimer le nombre adéquat de cartes en fonction de l'effectif du groupe.
- Découper les cartes, et les rassembler par famille (exploration) en vous aidant du code couleur.
- Puis les trier, et les organiser dans l'ordre de la chronologie du jeu (sans le détail des étapes) à savoir :

- EXPLO. 1
 - **ENTRÉES/CHANTS** (sons d'oiseaux à faire écouter pendant les entrées)
 - **ENTRÉES - PLACEMENT**
 - **DE NID EN NID - DÉPLACEMENT**
 - **LIGNES D'ENVOL - DÉPLACEMENT**
 - **MIGRATIONS - DÉPLACEMENT**
- EXPLO. 2 • **TRAVERSÉES OISEAUX - DANSES**
- EXPLO. 3 • **OISEAU EN SOLO - CRÉER**

MISE EN PLACE DU JEU

- Choisir une salle assez grande (qu'on appellera *studio*) afin que les participants puissent y parcourir et danser aisément, sans que leur espace proche soit en contact avec d'autres.
- Tracer au sol une délimitation (scotch - craie - cordelettes) entre ce qui sera appelé, au centre, *l'espace de danse*, et autour, *l'espace attente/spectateur/préparation*.
- Avoir à disposition du matériel de diffusion sonore (idéalement ordinateur ou Ipod + enceinte)
- Préparer les lots de cartes à distribuer ou les affiches, triés sur une table dans un coin de la pièce (à laquelle les participants n'ont pas accès).

DÉROULEMENT DU JEU

. L'ensemble du jeu se déroule en 3 grandes séquences appelées : **EXPLORATION (EXPLO 1, 2 et 3)**.
Chaque exploration propose des mises en jeu de corps, en plusieurs étapes.

. **EXPLORATION 1 . des entrées (placements) aux déplacements dans l'espace**

Ce temps d'exploration qui regroupe les mises en jeu de *placements* (**ENTRÉES**) et de *déplacements* (**NID EN NID, LIGNES D'ENVOL, MIGRATIONS**) a pour visées principales : *découvrir l'espace de danse*, apprendre à entrer, trouver sa place, se déplacer, écouter et être à l'écoute, faire groupe.

. **EXPLORATION 2 . partir de 12 oiseaux pour explorer des traversées dansées**

Ce temps d'exploration propose aux participants de plonger dans une mise en jeu de corps associée à des spécificités d'oiseaux, afin de goûter à différentes *qualités de mouvements* (**TRAVERSÉES OISEAUX**). Cette exploration se décline entre des temps en classe et des temps de pratique dans le *studio*, qui s'alternent.

. *En classe*

Découverte, par étapes, des **12 oiseaux ayant des caractéristiques différentes**, discussion collective pour faire naître des *bouquets de mots pouvant aider à danser*, et *s'approprier les spécificités de mouvement propre à chaque oiseau proposé*.

. *Dans le studio et l'espace de danse*

Pratiquer, par étapes, les **12 traversées dansées** grâce aux *qualités de corps* associées à ces 12 oiseaux.

. **EXPLORATION 3 . partir de 16 oizeaux (oiseaux totem) pour créer son solo**

Ce temps d'exploration (**OIZEAUX EN SOLO**) correspond à la visée principale du jeu, autrement dit : *amener les participants à créer un court solo dansé imprégné de qualités d'oiseaux*. Tout en s'appuyant sur les explorations précédentes, cette dernière séquence propose aux participants de composer une forme dansée (personnelle, individuelle et de courte durée) mettant au jour une sorte de trace-résonance du parcours mené. Ces solos n'ont pas pour vocation d'être évalués, ni jugés, mais d'être créés, goûtés, vécus, et partagés séparément ou à plusieurs en même temps (créant ainsi une forme collective impromptue selon qui les montrent ensemble). Cette exploration se décline entre un temps en classe et un temps de pratique dans le *studio*, qui se succèdent.

. *En classe*

Découverte des cartes **16 oizeaux** (oiseaux totem) suivi d'un temps de *jeu d'écriture*, de lectures et de discussion collective autour de son oiseau.

. *Dans le studio et l'espace de danse*

Composer son solo d'*oizeau*, aider d'un trame et des expériences réalisées pendant les explorations 1 et 2.

. Pour chacune des ces explorations, l'enseignant *maître oiseau*, a en sa possession des **GUIDES** et des **FICHES** consignes (avec 3 niveaux d'étapes possibles, permettant une meilleure évolution) et un **GUIDE** autour de **QUALITÉS DANSÉES** afin de l'aider à mieux cerner dans quelles directions aller pour guider les oiseaux à danser tout au long du jeu.

Parfois, il distribue également des cartes aux enfants/élèves (les *oiseaux*) sur lesquels sont également inscrites toutes les consignes nécessaires pour qu'ils puissent s'engager dans les mise en jeu de corps de manière plus autonome. Enfin, parfois, le *maître oiseau* devra non pas distribuer des cartes mais afficher des dessins ou mots.

FIN DE LA PARTIE

• À la fin de ces 3 temps d'explorations, les solos peuvent être montrés lors d'un temps de restitution entre les participants, ou en invitant pour ce partage d'autres classes/groupes qui n'ont pas joué, et éventuellement les parents des joueurs !

DURÉE DE LA PARTIE

- Cette proposition de jeu dansé a été pensée pour une durée moyenne de **12 séances d'une heure** (soit 2 séances par semaine sur un cycle de 6 semaines)
- Néanmoins, il est tout à fait possible de la faire durer plus longtemps et d'explorer plus en détail chacune des propositions.
- Ou à l'inverse, de condenser toutes les séances sur une semaine banalisée à la manière d'une *classe danse*.
- Ou encore, de ne faire que les étapes 1 de chaque proposition d'exploration, et ainsi raccourcir le nombre de séances nécessaires à la composition du solo. Dans ce cas, un minimum de 4 séances est tout de même nécessaire.