Troisième séance  intervention de Thalia

à l’école de la Citadelle

26/03/2015

1. **Déplacements :**

* Sans musique sur place en lignes ou regroupés en cercle informel : frappés des mains, frappés des pieds et claquement de doigts sur 8 temps .
* A partir d’une musique : introduire après chaque 8 frappés de pieds, 8 autres temps :
* Rebondir
* Secouer son corps
* Bouger lentement sur place
* Bouger rapidement sur place
* Bouger la tête
* Passage au sol
* Se déplacer dans l’espace salle en alternant marche sur 8 temps+ un mouvement parmi les propositions ci-dessus puis reprendre une marche sur 8 temps + un autre mouvement.

Variables : le tempo de la musique, le tempo du déplacement, se déplacer avec l’aide de l’intervenant puis seuls en suivant les consignes données oralement. (fréquence du mouvement et type d’actions)

1. **Le jeu de la balle**

* En cercle : les participants se font passer la balle en marquant bien les deux temps : lancer/passer et réceptionner (une partie du corps peut lancer et on peut récupérer la balle avec une autre partie du corps) .

Insister sur ces temps de récupération et de passage pour qu’il y ait une certaine cohésion.

Rechercher, capter, prendre le regard de l’autre.

Variables : la balle est fragile, elle est en cristal si elle tombe, elle se casse

la balle est brûlante

la balle est grosse

la balle est glacée ; elle glisse

la balles est lourde

1. **Body percussions**

* Première phrase : pied/ pied/ mains

Pied /pied /main/ main

Frapper cette structure

Variables :

* Ajouter son prénom sur les  «  doubles mains » qui seront alors frappées moins fortement
* Chacun dit son prénom en même qu’il frappe la structure rythmique entièrement
* On crie son prénom en même temps que l’on frappe la structure rythmique
* Varier la vitesse de frappe de la structure rythmique
* Seconde structure : pied/ pied/ cuisse/ cuisse

Poitrine/Poitrine/Doigt/Doigt

* Troisième structure : pied/main

Pied/pied/main

* Quatrième structure : frotté sur chaque bras

Poitrine /poitrine/frappés des mains

Associer au fur et à mesure les différentes structures rythmiques les unes aux autres.

1. **Le jeu du ni OUI ni NON**

En cercle : quelqu’un propose un « oui » ou un  « non » avec un geste

Le groupe oppose un « non » ou un « oui » avec le même geste

On reproduit le même geste mais on inverse la proposition verbale.

1. **Le jeu du cadavre exquis**

En cercle : le premier élève choisit un mouvement simple et court. Le second enfant reprend le premier geste et en ajoute un autre et ainsi de suite.

On peut séparer la classe en deux cercles pour favoriser la mémorisation

1. **La bande- dessinée**

L’intervenante propose des gestes issus d’un extrait du spectacle que les enfants doivent reproduire en respectant leur chronologie :

* Droite gauche en avant
* Droite gauche en arrière
* Tourner vers la gauche
* Tête vers le haut
* Tête vers le bas
* Se tenir le menton

1. **Chorégraphie :**

Les élèves se mettent par groupe de 4 ou 5 et doivent produire une chorégraphie qui comporte un DEBUT / un MILIEU/ une FIN

Et qui doit intégrer un petit passage des éléments travaillés :

Jeu du oui, non

Bande-dessinée

Body percussions

Jeu de la balle

Un déplacement

Chaque groupe ne dispose que de dix minutes pour produire une proposition. On peut y inclure si ils le souhaitent des phases plus théâtralisées avec des paroles.

1. **Le rire en rythme :**

* Première structure : Ri /ri/ri/ri
* Seconde structure : Tchu /tchu/tchu/tchu
* Troisième structure : Ri/ri/tchu/thcu
* Quatrième structure : Ri /ri/chut/chut

Les « chut » sont des silences.

On peut proposer deux structures à travailler en canon ou en écho (plus facile à mettre en place).