

LA DANSE

Mallette andragogique sur le thème de la danse



LA DANSE

Mallette andragogique sur le thème de la danse

Contenu de la mallette :

Les livres :

- A contrario de Mary CHEBBAH (A1.1) (degré 1)
- Ici, là et tout autour de Patricia FERRARA (A2) (degré 2)
- La fleur qui me ressemble de Thomas SCOTTO (A2) (degré 3)
- Copain de la danse d'Agnès IZRINE (B1) (degré 3)
- Danser le monde de Nouchka CAUWET (B1) (degrés 3-4)
- La valse de l'espoir de Claude RAUCY (B1) (degrés 3-4)

Les jeux :

- 12 balles
- Cartes « Bouge de là »
- 32 foulards
- Cartes « Corpus »
- Le jeu de dés
- Un dobble « Mouvement »
- 36 cartes « Danse et peinture »
- Instruments : 1 tambourin, 2 œufs, 1 tube éclair, 2 claves, 1 couronne de grelots, 1 kese kese



Retrouvez des extraits lus sur la page Ardèche-Drôme de notre site Parlera.fr !



Objectifs andragogiques :

- Mémoriser le vocabulaire du corps et de la danse de manière ludique en développant ses compétences linguistiques
- Lire et s'appropriier un ouvrage autour de la thématique de la danse
- Donner envie d'aller voir un spectacle de danse ou de rencontrer des artistes

L'andragogie:

L'andragogie = l'art de former les adultes.

Pour en savoir plus sur l'andragogie, rendez-vous sur le site de la Manufacture Andragogique



Le niveau des apprenants et apprenantes :

Les livres réfèrent aux 4 degrés du Cadre National de Référence de l'ANLCI (Agence Nationale de Lutte Contre l'Illettrisme) pour les personnes en situation d'illettrisme ou de remise à niveau.

Pour les personnes dont le français est une langue étrangère, nous nous référons au Cadre Européen Commun de Référence pour les Langues (CECRL). Pour chaque jeu de la mallette andragogique, nous vous proposons une première activité de niveau A1.1 (grand débutant) puis des variantes pour des niveaux plus élevés (de débutant à intermédiaire, A1 à B1).

Modalités :

En sous-groupes de trois, quatre ou cinq, les apprenants et les apprenantes travaillent en autonomie autour d'un jeu ou d'un livre. Vous pouvez également présenter les jeux à vos apprenants et apprenantes puis les laisser inventer une règle leur permettant de se lancer dans la danse.



Cette mallette a été réalisée par :

- Amandine CHATAIN, SIAE Archer, conseillère en insertion sociale et professionnelle
- Catherine POMMIER, Association Soroza, bénévole
- Florence DESIGAUD, Association Soroza, bénévole
- Xuan Thao DOKHAC, Mairie de Villeurbanne, formatrice

Dans le cadre d'un groupe de travail animé à Crest (26) par Marie LEMARCHAL, conseillère pédagogique au Centre Ressources Illettrisme Ardèche-Drôme (CRI 07-26)

Un grand merci au Centre Social et Culturel Municipal Crest'Actif pour le prêt de salle et l'accueil !

Les images de ce guide d'utilisation sont toutes libres de droit.

LES LIVRES

A contrario, Mary CHEBBAH (A1.1) (degré 1)

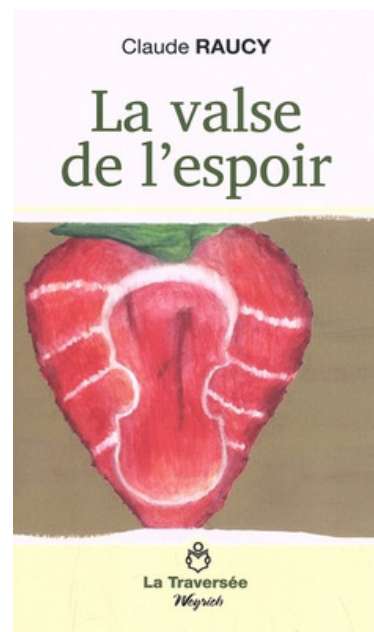
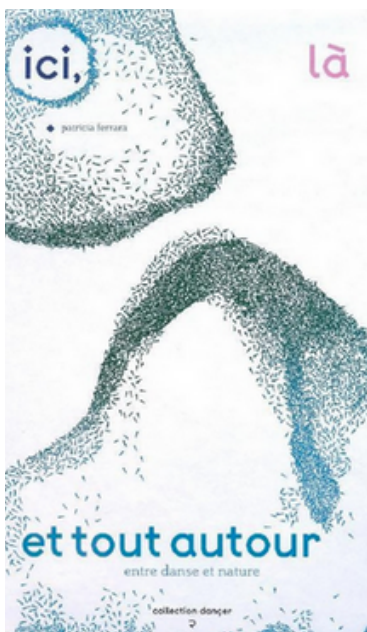
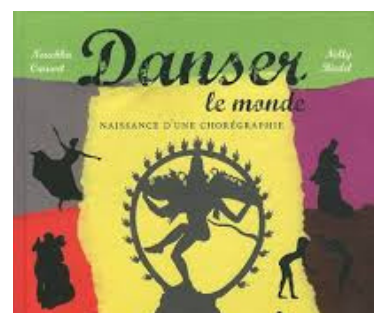
Ici, là et tout autour, Patricia FERRARA (A2) (degré 2)

La fleur qui me ressemble, Thomas SCOTTO (A2) (degré 3)

Copain de la danse, Agnès IZRINE (B1) (degré 3)

Danser le monde, Nouchka CAUWET (B1) (degrés 3-4)

La valse de l'espoir, Claude RAUCY (B1) (degrés 3-4)



IDÉES D'ACTIVITÉS

Seul ou à deux :

- Écouter les extraits audio sur Parlera.fr
- Les apprenantes et apprenants peuvent s'entraîner à lire avec la meilleure prononciation possible les pages ayant été enregistrées en fichier audio sur le site Parlera.fr
- Ils et elles peuvent proposer leur propre version et s'enregistrer avec leur téléphone portable
- Et même l'envoyer au CRI07-26 (Centre Ressources Illettrisme Ardèche-Drôme) à l'adresse suivante : cri0726@laplateforme-emploi.fr avec pour titre « le défi audio du CRI07-26 »

À quatre :

-Lecture collaborative :

- A : lit la page à haute voix pour le groupe
 - B : explique ce qu'il ou elle comprend
 - C : identifie deux ou trois mots difficiles
 - D : cherche sur Internet ou dans le dictionnaire la définition de ces mots difficiles et les explique au groupe
- À chaque paragraphe, les rôles changent. L'apprenant ou l'apprenante qui était A devient B, B devient C.... et ainsi de suite.





MARY CHEBBAH

Éditions Quadrille - 2020

A CONTRARIO

Genre

Album

Thématique

Les contraires

La danse

Niveau du public

Illettrisme (degré 1)

FLE (A1.1)

Intérêt du document

Un mot par page

Une illustration par mot

Le livre

Cet album permet d'introduire la notion de contraire. Ici, l'idée de contraire, s'amuse à côtoyer des éléments constitutifs de l'art de la danse mais aussi des nuances de mots. Une manière poétique et ludique d'entrer dans l'art du mouvement des corps par l'œil actif et l'esprit imaginaire !

Prolongement

- Trouver de nouveaux contraires et les illustrer à la manière de Mary Chebbah
- Tester les jeux proposés dans cet album à partir de la page 72.





PATRICIA FERRERA
Éditions Quadrille - 2020

ICI, LÀ ET TOUT AUTOUR

Genre

Album

Thématique

La nature
Le corps
La danse

Niveau du public

Illettrisme (degré 2)
FLE (A2)

Intérêt du document

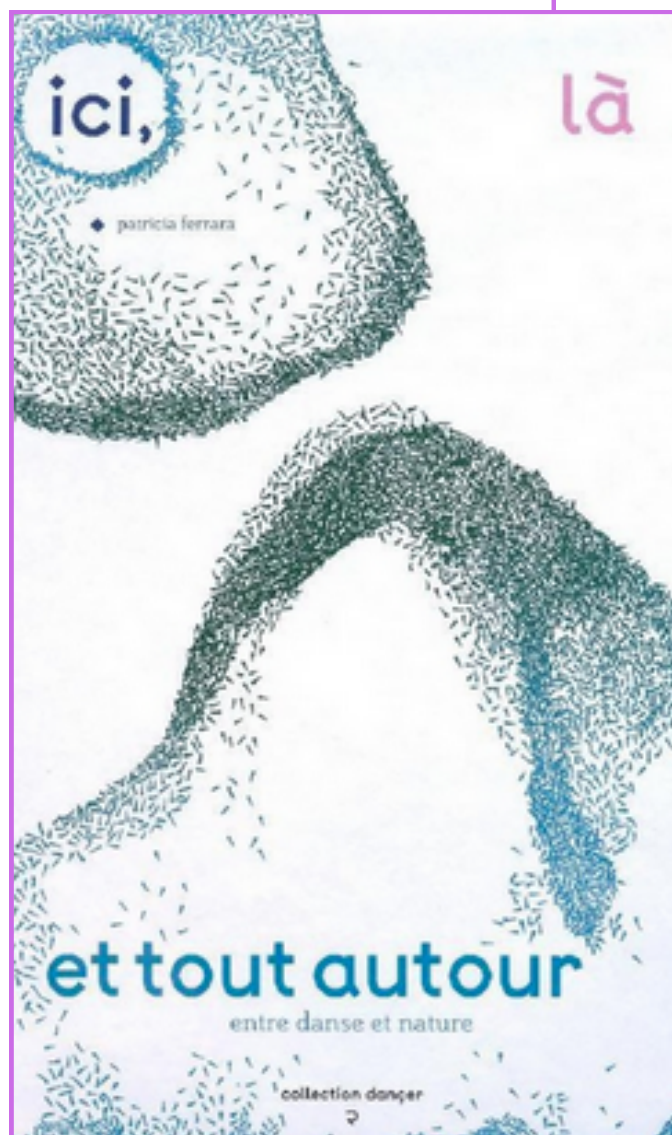
De nombreuses illustrations
Poétique

Le livre

Ce livre est une invitation à la promenade, une traversée fluide et dansante. Des jeux à danser ponctuent l'ensemble de l'ouvrage. Ce sont des espaces ouverts pour entrer dans le mouvement et stimuler l'imaginaire.

Prolongements

- Relever toutes les parties du corps citées dans le livre
- Écrire un court texte commençant par « Quand je danse, il y a... » en s'inspirant de la 12.





THOMAS SCOTTO

Éditions l'élan vert - 2020

LA FLEUR QUI ME RESSEMBLE

Genre

Album

Thématique

Le jardin

Le mouvement

La disparition, l'effacement

Niveau du public

Illettrisme (degré 3)

FLE (A2)

Intérêt du document

Illustrations du mouvement

Histoire d'une danseuse célèbre

Le livre

Cet album retrace la vie de la danseuse américaine Mary-Louise Fuller dite Loïe Fuller (1869-1928) et permet de saisir l'impact de son œuvre sur les arts.

L'histoire débute avec Louise qui doit assister à une soirée mondaine mais n'a pas du tout envie. Elle s'évade auprès des fleurs. Puis elle rencontre Mary qui va comprendre son langage...

Prolongements

- Choisir son illustration préférée et la décrire.
- Discussion : et vous, quelle fleur vous ressemble et pourquoi ?
- À l'aide d'Internet, chercher des informations sur Loïe Fuller.





AGNÈS IZRINE ET BENJAMIN FLOUW

Éditions Milan - 2020

COPAIN DE LA DANSE

Genre

Album documentaire

Thématique

La danse

Niveau du public

Illettrisme (degré 3)

FLE (B1)

Intérêt du document

Présentation des danses dans le monde

De nombreuses illustrations

Des encarts explicatifs

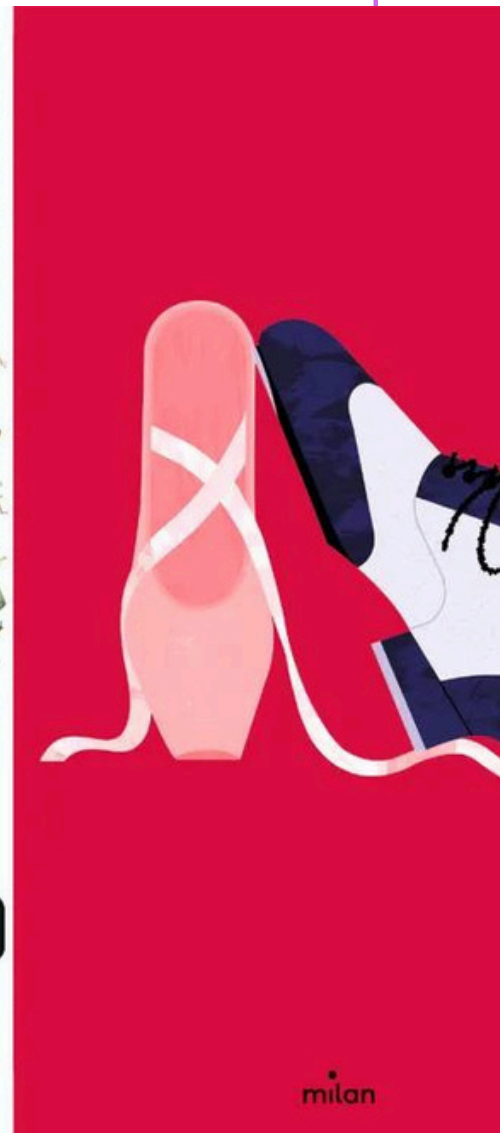
Le livre

Cet album documentaire permet d'en apprendre plus sur la danse à travers le monde et à travers l'histoire. Les textes et images montrent que la danse est un art universel, commun à toutes les sociétés, des plus anciennes aux plus récentes. Ce documentaire donne des clés pour comprendre les différents styles de danse et apprendre les pas. Il ouvre les portes du monde de la danse, à la fois comme pratique savante mais aussi comme activité la plus naturelle du monde.

Prolongements

-En feuilletant le livre, lister différents styles de danse

-Sur Internet, chercher une vidéo représentant chaque style de danse trouvé





**NOUCHKA CAUWET ET
NELLY RIEDEL**
Éditions Belize - 2011

DANSER LE MONDE

Genre

Documentaire

Thématique

Les chorégraphies
La peinture
La mythologie

Niveau du public

Illettrisme (degrés 3-4)
FLE (B1)

Intérêt du document

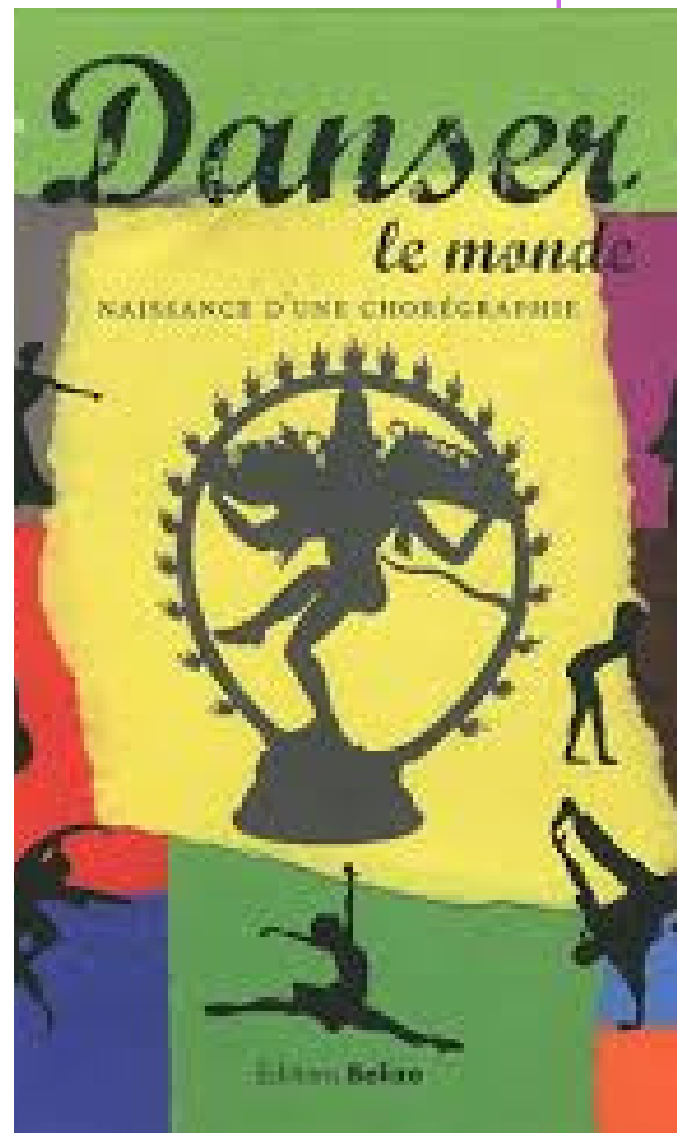
Des illustrations
Des extraits de contes mythologiques
De la peinture

Le livre

Ce livre raconte l'histoire de la danse à travers la peinture et nous fait découvrir comment les artistes, en s'inspirant des chorégraphies créées par les êtres humains, font danser les couleurs, les lignes, les formes et les rythmes.

Prolongements

- Inventer une chorégraphie à partir d'un conte mythologique ou d'une peinture du livre.
- Réaliser les œuvres proposées dans l'ouvrage en s'inspirant de tableaux célèbres.





CLAUDE RAUCY

Éditions La Traversée - 2020

LA VALSE DE L'ESPOIR

Genre

Roman FALC

Thématique

La musique
Une rencontre

Niveau du public

Illettrisme (degrés 3-4)
FLE (B1)

Intérêt du document

Roman court

Roman FALC (Facile à Lire et à Comprendre)
écrit spécifiquement pour les adultes

Le livre

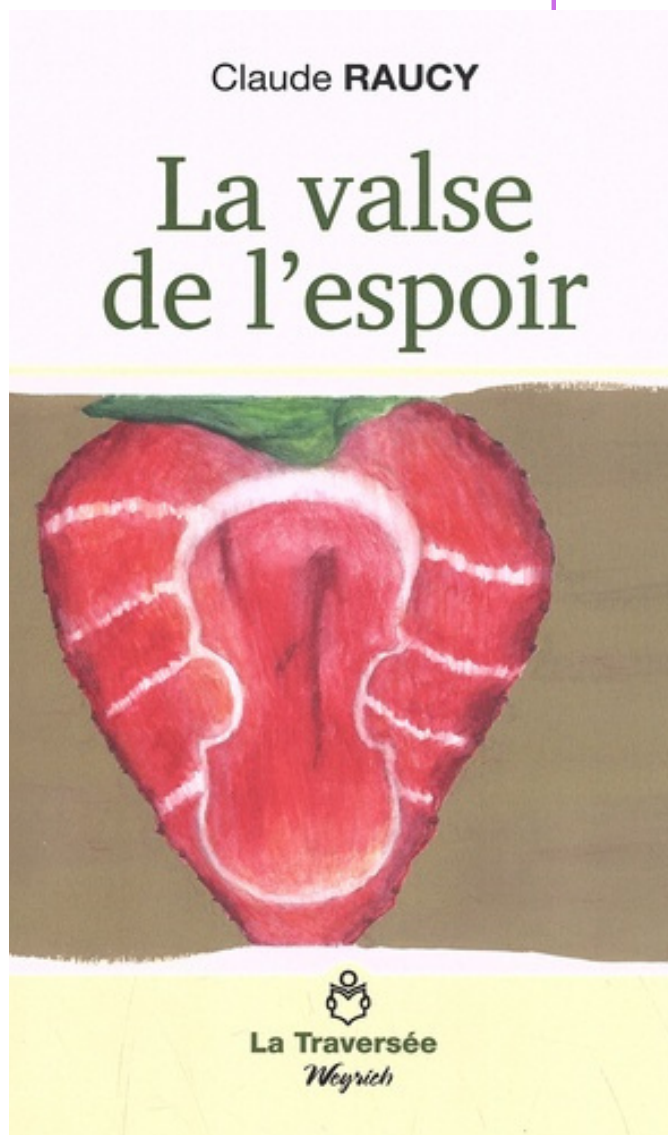
Fabienne est prof de français. Dans l'école où elle enseigne, elle n'a aucun ami. Ses relations avec sa mère sont houleuses.

Un jour, son chemin croise celui d'Azad, un joueur de violon des rues venu d'un pays lointain. Une rencontre qui risque bien de tout changer...

Prolongements

-La valse peut être un type de danse. En groupe, lister tous les types de danse que vous connaissez.

-La valse peut être un type de musique. En groupe, lister tous les types de musique que vous connaissez.



LES JEUX

Bouge de là

Les balles

Corpus

Les foulards

Le jeu de dés

Le dobble «
mouvement »

Les cartes « danse et
peinture »

Les instruments



BOUGE DE LÀ



Un jeu « Bouge de là » avec 29 cartes

Sa règle du jeu

Un code d'accès à 26 capsules vidéos et 29 musiques

Objectif

Découvrir les lettres.

À quatre

- 2 apprenantes ou apprenants piochent une carte-lettre au hasard. Elles/ils reproduisent la lettre-corps.
- Les 2 autres apprenantes et apprenants doivent deviner de quelle lettre il s'agit. Puis les rôles s'inversent.

Variantes

En grand groupe. Faire 3 sous-groupes. 1 personne retourne une carte lettre-corps et la montre à tout le monde. Les apprenantes et les apprenants ont 1 minute pour trouver le plus de mots possibles contenant cette lettre. Le groupe qui gagne peut essayer de reproduire la lettre-corps en mouvement.

En route vers la scène

En grand groupe, la formatrice ou le formateur utilise le verso des cartes lettre-danse pour faire danser ses apprenantes et apprenants. Faire verbaliser aux apprenantes et apprenants les gestes, les actions, les objets pour qu'elles et ils mémorisent du vocabulaire, travaillent la prononciation et la production orale.

LES BALLEES

12 balles colorées
De la musique

Objectifs

Se présenter
Parler des directions



Vidéo de Doc en Stock :
La formation « la langue
française en dansant »
avec la chorégraphe
Régine CHOPINOT

En grand groupe

- Le groupe se déplace dans l'espace au son de la musique. Quand la musique s'arrête, des binômes se forment et se disent « bonjour ». Et ainsi de suite jusqu'à rencontrer tout le groupe.
- Possibilité de continuer avec d'autres questions de présentation : « Comment ça va ? Tu t'appelles comment ? Tu habites où ? ... ».

Variantes

- Chacun prend une balle et se déplace/danse au son de la musique. À l'arrêt de la musique, une consigne est donnée : « envoyer la balle 2 fois en haut », « envoyer la balle à son voisin de gauche » ...
- Activité de la chorégraphe Régine Chopinot : le groupe est en cercle. Travail coopératif. Chacun et chacune envoie sa balle deux fois « en haut », une fois « en bas », une fois à son voisin de droite en faisant faire un rebond à la balle au sol puis à son voisin de gauche et recommencer plusieurs fois. Le groupe doit être en rythme et prononcer à l'unisson « en haut », « en haut », « en bas », « à droite », « à gauche »... et ainsi de suite. Pour un exemple vidéo, cliquez sur le logo « vidéo » en haut à droite de cette page.

En route vers la scène

Inventer une courte chorégraphie sur le thème « se présenter » en utilisant les balles.

CORPUS



Un jeu « Corpus » avec 60 cartes
Sa règle du jeu

Objectifs

Jouer à un jeu mélangeant vocabulaire, mouvement et courte chorégraphie.

A quatre

- Les apprenantes et apprenants créent un personnage en coopérant. Pour créer ce personnage, elles/ils doivent gagner des cartes et effectuer des défis.
- À la fin, quand le personnage est terminé, elles/ils doivent effectuer une chorégraphie.
- Si besoin, la règle du jeu plus détaillée se trouve dans la boîte.

Variantes

- Les apprenantes et les apprenants utilisent uniquement les cartes bleues claires. Elles/ils répondent à des questions du type « Tu préfères ... ou ... ? ».
- Après avoir débattu en petits groupes, elles/ils inventent à leur tour des questions suivant la même structure syntaxique.

En route vers la scène

Répéter plusieurs fois la chorégraphie de la fin de la partie « En corps ». Trouver une musique sur laquelle la danser.

LES FOULARDS



32 foulards

Objectif

Découvrir les couleurs

En grand groupe

- Le groupe est en cercle assis sur des chaises. Chacun a un foulard sauf une personne qui est debout au centre du cercle. Cette personne appelle deux couleurs, par exemple : « J'appelle le vert et le jaune ».
- Les personnes ayant les foulards de ces couleurs doivent se lever et échanger de place. La personne sans foulard doit essayer de prendre une place assise.
- Si elle réussit, elle échange son rôle avec la personne qui se retrouve au milieu du cercle sans place. Si elle ne réussit pas, elle recommence en appelant deux autres couleurs.
- Et ainsi de suite jusqu'à ce que tout le monde ait été au une fois au moins au centre du cercle.
- On peut aussi dire « Arc-en-ciel » et tout le monde doit se lever et danser autour de sa chaise

En route vers la scène

Inventer et réaliser une courte chorégraphie sur le thème « les couleurs » avec les foulards.

LE JEU DE DÉS



6 dés

À quatre

- Les apprenantes et apprenants lancent, à tour de rôle, le dé avec les expressions et un des dés avec les photos.
- Elles et ils prononcent une phrase qui correspond aux dés. Par exemple :
« J'adore la danse moderne. »

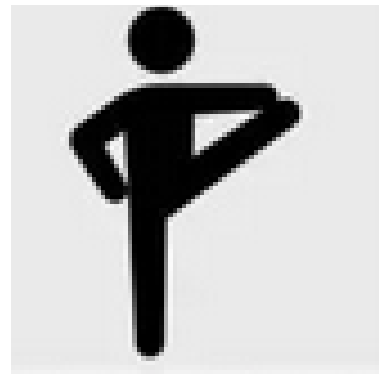
Variantes

Les apprenantes et apprenants doivent deviner sur quel continent a été inventé chaque style de danse. Elles et ils peuvent ensuite vérifier sur Internet leurs réponses.

En route vers la scène

Les apprenantes et apprenants doivent imaginer au moins un pas possible pour chaque style de danse figurant sur les dés.

DOBBLE "MOUVEMENTS"



32 cartes

À cinq

- Regarder les cartes. Nommer chaque pictogramme. Décider ensemble de quel « mouvement » il s'agit. Par exemple, celle où le personnage lève le bras droit peut devenir, selon le choix du groupe : « Lever le bras droit », « Il lève le bras droit », « Je lève le bras droit »...
- Une fois que chaque participante et chaque participant a bien retenu le nom de chaque mouvement, le jeu peut commencer.
- Distribuer toutes les cartes sauf 1. Déposer cette carte, face visible, au centre de la table.
- Chaque joueuse et joueur tient tout son tas de cartes entre ses mains mais n'a le droit de regarder que la 1ère carte de son tas.
- La première joueuse ou le premier joueur qui se débarrasse de toutes ses cartes a gagné !
- Pour ce faire, il faut trouver sur sa carte un pictogramme figurant aussi sur la carte posée sur la table. Il faut alors nommer le pictogramme, par exemple : « Je lève le bras droit », pour pouvoir déposer sa carte au centre de la table.
- C'est une nouvelle carte qui se retrouve au sommet sur la table. Il faut alors trouver à nouveau un pictogramme identique à la première carte de son tas.
- C'est un jeu de rapidité.

Variante

Les apprenantes et les apprenants peuvent créer leur propre jeu avec d'autres mouvements de danse. Pour cela, elles et ils peuvent utiliser un générateur de Dobble gratuit sur Internet. Par exemple, en cliquant sur **ce lien**.

LES CARTES « DANSE ET PEINTURE »



2 sets de 23 cartes

En grand groupe

- En utilisant les 2 sets de cartes, il est possible de jouer au Mémory.
- Une fois tous les tableaux découverts, la formatrice ou le formateur peut demander aux apprenantes et apprenants de trouver le point commun de tous ces tableaux (la danse)
- Puis de classer les tableaux par catégories et de trouver un titre pour chaque catégorie (par exemple, classement par types de danse, par le nombre de danseurs, par époques en peinture...)

Variantes

- Chaque apprenante et chaque apprenant choisit un tableau.
- Elle/Il écrit quelques phrases pour décrire son tableau.
- Elle/il lit ses phrases au grand groupe qui doit deviner de quel tableau il s'agit.
- Demander aux apprenantes et apprenants de copier/coller leurs descriptions sur Chat GPT afin de retrouver le nom du tableau et de l'artiste.

En route vers la scène

Les apprenantes et apprenants peuvent mettre en scène un tableau sous forme de mime.

LES INSTRUMENTS



- 1 tuyau harmonique
- 1 kese kese
- 2 claves
- 1 poignée de 4 grelots
- 1 tambourin
- 2 œufs

Pas d'objectif spécifique pour ces instruments. Ils servent à accompagner, si besoin, les mouvements, les danses et/ou les chorégraphies.

Le tuyau harmonique s'utilise en faisant tourner le tuyau avec son poignet. Un instrument qui permet de produire des sonorités évoquant le bruit du vent, offrant une expérience auditive exceptionnelle !

Pour utiliser **les kese kese**, il suffit de les entrechoquer l'une contre l'autre pour produire des sons. Il est également possible de les utiliser comme des maracas.

Pour finir, vos apprenantes et apprenants peuvent se servir des **claves**, des **grelots**, du **tambourin** et des **œufs** pour frapper des rythmes et par exemple, les aider à lire les textes en rythme.