

Synoptique du PROJET DE CLASSE

CLASSE

Cycle 3

Les caractéristiques générales de la classe

La classe de ... a un effectif de ... élèves. Cette classe est bilingue et n'est pas homogène du point de vue de la répartition filles - garçons puisque les cycles mettent en présence ... filles et ... garçons. Ces élèves sont âgés entre ... et ... ans et obtiennent de bons résultats scolaires pour la plupart d'entre eux. C'est une classe agréable dont il faut savoir canaliser l'énergie. Classe inscrite à l'USEP.

Les caractéristiques en EPS

La classe pose des problèmes de motivation et de violences verbales cette année en particulier car ... de ces élèves sont scolarisés depuis la deuxième année de maternelle ensemble. La mixité pose quelque problème, et d'un point de vue morphologique 3 élèves ont une surcharge pondérale () et un élève est à l'inverse trop chétif ().

D'un point de vue de l'engagement dans la pratique des APSA, **les activités artistiques permettront peut-être d'améliorer ou de rétablir une communication, d'accepter le regard de l'autre**, la natation et la voile de développer l'initiative personnelle et la confiance en soi, l'endurance d'aborder l'entretien de son corps (santé).

Durée séance	Période 1	période 2	Période 3	Période 4	Période 5
2 h	Natation	Football	Endurance	Quadrille	Voile

CARACTERISTIQUES DANS L'ACTIVITE

Les enjeux de l'activité :

Les danses traditionnelles permettent à l'élève d'acquérir une motricité conventionnelle, codifiée, en relation étroite avec une structuration musicale et spatiale rigoureuse. L'enfant devra :

- Développer ses possibilités motrices et expressives
 - Identifier et reproduire des actions motrices, puis les enchaîner
 - Ouvrir son regard de spectateur
- Développer des savoirs tels que l'attention, l'observation, l'anticipation, la prise de décision
Développer des savoirs plutôt liés à la vie socio-affective : écoute de soi, des autres, affirmation de sa présence au monde, acceptation des autres...

Motivation, engagement et représentation de l'activité

L'ensemble de la classe n'a eu aucune notion de quadrille auparavant.

Niveau psychoaffectif

En référence aux propos ci-dessus, on peut penser que le choix des contenus d'enseignement nécessaires à l'acquisition de compétences sera facilité du fait que ces élèves manifestent un désir d'agir important. **L'aspect sociabilité et autonomie seront privilégiés.**

Niveau moteur et cognitif

L'ensemble des réflexions qui vont suivre sont des hypothèses formulées à partir des autres activités vécues par les élèves. On peut penser qu'il y aura des problèmes de dissociations segmentaires et de coordinations (référence module champs 4 période 2) Les élèves appréhenderont certainement de se montrer face à leur camarade.

Synoptique du MODULE Quadrille CYCLE 3

OBJECTIF DU MODULE	Créer de manière collective et originale une chorégraphie qui sera produite à la fête de fin d'année. Acquérir le niveau 1 et 2 des figures de quadrille.
OBJECTIFS DE SEANCES	S1 : Qu'est-ce que le rythme ?, Comment marquer le tempo de la musique ? . Qu'est-ce que le quadrille ?. Choisir une musique. S2 : Assimiler le découpage musical et chorégraphique - Apprentissage des pas de base du quadrille (pas marché) et placement en formation « carré ». - Découvrir et effectuer différentes figures et trajet spatiaux. S3: Acquisition de vocabulaire pour essais de « callage » ; - Découvrir et effectuer différentes figures et trajets spatiaux à l'aide du fichier et du professeur. - Répéter une chorégraphie imposée. S4: Répéter les figures, la chorégraphie imposée. Eva formative. S5: Revoir la chorégraphie imposée en y incluant son propre message (passage inventé) : créer par carré 8 temps de chorégraphie = choix une figure S6 : Evaluation par « carré », et évaluation collective de l'imposé.
CONDITIONS MATERIELLES	Une salle de danse, de sports de combats, une cour de récréation. Un poste radio, musiques appropriées au quadrille, Chasubles, Plots, Craie.
CONTENUS D'ENSEIGNEMENT	
- Décodage et repérage musical par le rythme en utilisant : • la voix • les frappés mains-doigts... • les appuis au sol • les déplacements variés • les changements de partenaires - Identifier et reproduire les pas et les figures qui sont propres au « codifiage » du quadrille - Etablir une correspondance: • entre le rythme musical et celui des appuis • entre les modifications de trajets et le phrasé musical • entre les changements de partenaires et la musique - Reconnaître le pas 'marché' et en respecter ses caractéristiques - Se repérer par rapport : • à la musique • à l'espace • au vocabulaire • à ses partenaires - Recréer collectivement une danse traditionnelle en y incluant son propre message (passage inventé) - Accepter le travail en mixité et tenir son propre rôle. - Accepter de changer de partenaire - Construire un espace géométrique : • par des formations carrées, ligne, cercle... • par des déplacements vers l'avant, vers l'arrière, latéralement, en cercle.	

OBJECTIF DE SEANCE 1 : Qu'est-ce que le quadrille ? (rappel du travail en classe)
 Qu'est-ce que le rythme ?, Comment marquer le tempo de la musique ?. Choisir une musique.

BUT	COMPETENCES	CONSIGNES et SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	CRITERES DE REUSSITE
Découvrir la phrase musicale du quadrille Connaitre Reconnaître les mesures	Comprendre et s'adapter au décodage musical. Marquer le rythme en utilisant : la voix les frappés mains-doigts... les appuis au sol les déplacements variés les changements de partenaires Se repérer par rapport, à la musique, à l'espace S'approprier le vocabulaire spécifique	Tous les élèves sont assis Sans musique professeur avec tambourin : Consignes : - Compter jusqu'à 8 - Claquer des doigts - Frapper des mains - Taper sur le sol, sur ses cuisses... Idem avec musique de quadrille. Consignes : Marquer la fin de chaque <u>mesure</u> c'est-à-dire le 8ème temps de manière variée. Apport vocabulaires spécifique. on fait quatre groupes on peut utiliser : - La voix - Les frappés doigts, mains, pieds... GROUPE 1 : Marquer le tempo de la 1ère mesure GROUPE 2 : Marquer la fin de la 1ère mesure (8ème temps) GROUPE 3 : Marquer le tempo de la 2ème mesure GROUPE 4 : Marquer la fin de la 2ème mesure On répète ainsi sur toute la longueur d'une musique On change les rôles des différents groupes	Attention, écoute RYTHME : marquer le « bon moment » du temps. REPERER LES ELEVES EN DIFFICULTE : Arythmie
		Les élèves sont debout ou assis en groupe, mettre une musique bien rythmée, Petit jeu : « chef d'orchestre » On regroupe le groupe 1 avec le groupe 2 et le groupe 3 avec le groupe 4 = On a deux grands groupes Dans chaque groupe le professeur désigne des chefs d'orchestre (plutôt les élèves timides et réservés) Consignes : Chaque groupe doit reproduire ce que fait son chef d'orchestre Tous les 4 X 8 TEMPS : le chef d'orchestre change = donc le suivant se prépare avant la fin des 4 x 8 temps : il faut anticiper On peut utiliser toutes les manières de marquer le tempo Pendant 4 x 8 temps le chef d'orchestre ne change pas sa façon de marquer le tempo FAIRE ECOETER DIFFERENTS QUADRILLE ET CHOISIR UNE MUSIQUE bien rythmée Les élèves sont debout, mettre la musique choisie, donner le top départ Consignes : - tous les 8 temps on change sa forme de déplacement dans l'espace - on ne peut refaire ce que l'on a déjà fait = TROUVER : marcher-courir-sauter-tourner-pas chassés... SE DEPLACER EN « pas marché » FORMER LES CARRES ET SE DEPLACER « pas marché » FINIR AVEC UN TRAVAIL DE RONDE (voir fichier)	Attention, écoute RYTHME : marquer le « bon moment » du temps. REPERER LES ELEVES EN DIFFICULTE : Arythmie Gêne devant autrui

OBJECTIF DE SEANCE 2 : Assimiler le découpage musical et chorégraphique :

- Apprentissage des pas de base du quadrille (pas marché) et placement en formation « carré ».
- Découvrir et effectuer différentes figures et trajet spatiaux.

BUT	COMPETENCES	CONSIGNES et SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	CRITERES DE REUSSITE
S'échauffer	-Connaître les principes d'un échauffement	Vous avez 10 minutes pour gérer votre échauffement général. Désigner trois élèves pour les trois phases : : course, articulation, étirement.	Respecter trois phases Rougeurs / concentration
Découvrir la phrase musicale du quadrille	Comprendre et s'adapter au décodage musical.	Trouver différentes manières de se tenir en couple : Consignes : - Par deux, chercher différents moyens d'établir un contact physique qui permettent de se déplacer en couple en marchant à travers la salle. - Les contacts ne sont pas uniquement avec les mains. - Les changements se font tous les 2 x 8 temps. - On ne peut refaire ce que l'on a déjà fait.	Attention, écoute RYTHME : marquer le « bon moment » du temps.
Connaitre Reconnaitre les mesures	Marquer le rythme en utilisant :	Changer la manière de se tenir mais aussi de se déplacer : CONSTRUIRE Consignes : - Se servir de ce que l'on a trouvé avant mais y ajouter des changements de déplacement (courir, sauter, tourner, pas chassés...) - Les changements se font tous les 8 temps. - Chaque couple cherche 4 situations différentes et les mémorise. - On ne peut refaire ce que l'on a déjà fait. - On recherche l'originalité tout en respectant le rythme musical.	REPERER LES ELEVES EN DIFFICULTE : Arythmie Gêne devant autrui
Trouver différents déplacements	les déplacements variés les changements de partenaires Se repérer par rapport, à la musique, à l'espace S'approprier le vocabulaire spécifique	Passer du rôle de danseur à celui d'observateur : ON OBSERVE Consignes : - Donner un ordre de passage à chaque duo. - Tous les couples sont assis autour de la salle/scène en silence. - Quand le couple n°1 passe le couple n°2 se prépare de manière à ce qu'il n'y ait pas d'interruption ; Quand le couple n°1 a fini il va s'asseoir. - Chaque couple montre les 4 x 8 temps qu'il a créé en les enchaînant. FORMER LES CARRES ET SE DEPLACER « pas marché » ; UTILISATION DU FICHIER DECOUVRIR LES FIGURES 1 et 2. <u>Guidage enseignant important VOIX DEMONSTRATIONS</u>	
Danser en rythme		FINIR AVEC UN TRAVAIL IMPOSEE CARRE BILAN DE LECON : Donner son avis sur le rythme, la création, l'originalité.	Attention, écoute REPERER LES ELEVES EN Arythmie Gêne devant autrui

OBJECTIF DE SEANCE 5 : Revoir la chorégraphie imposée en y incluant son propre message (passage inventé).
Créer par carré 8 temps de chorégraphie = choix une figure

BUT	COMPETENCES	CONSIGNES et SITUATIONS D'APPRENTISSAGE	CRITERES DE REUSSITE
S'échauffer	-Connaître les principes d'un échauffement	Vous avez 10 minutes pour gérer votre échauffement général. Désigner trois élèves pour les trois phases.	Respecter trois phases : course, articulation, étirement. Rougeurs Augmentation de la concentration
Identifier et reproduire	Identifier et reproduire les pas de rondes	Echauffement spécifique : professeur Rondes un garçon- une fille Ecouter les consignes de votre professeur : Première ronde : Ronde gauche, droite Ronde, avant quatre Avant filles Avant garçons Ballettu Deuxième ronde : Promenade : 4 tps avant, 4 tps arr Ronde avant quatre Je passe 2 fois Spalla calda Ballansè Promenade	Savoir établir une correspondance: - entre le rythme musical et celui des appuis - entre les modifications de trajets et le phrasé musical - entre les changements de partenaires et la musique Voir fichier quadrille
Danser	- Recréer collectivement une danse traditionnelle, -Identifier les actions motrices appropriées au quadrille puis les enchaîner.	Former les carrés Sous le « callage » du professeur : danser. Former les carrés Revoir la chorégraphie imposée (sans musique) puis en musique sous le « callage » du professeur : danser. Former les carrés Choisir une figure à insérer dans la chorégraphie imposée. S'entraîner.	Voir fichier quadrille
Etre danseur et spectateur		1 carré assis en spectateur 1 carré danseur	Savoir s'évaluer et évaluer les autres en utilisant la fiche d'évaluation finale