

Préparation: Remue-méninges en mouvements (30 min.)

L'enseignant présente la proposition de création et la question de départ. Les différentes créatures inspirant les danses sont choisies et la musique est présentée. Les élèves se familiarisent avec des nouveaux éléments du langage de la danse et avec certains mouvements relatifs aux déplacements des créatures choisies.

Présentation globale et choix des thèmes de la danse

Quelques semaines avant l'Halloween, l'enseignant¹ annonce aux élèves qu'ils devront créer une danse d'Halloween. Avant de leur en dire davantage, il déploie une grande feuille de papier qui servira à compiler les réponses des élèves à la question suivante : «Quelles créatures sont associées au temps de l'Halloween?» Les élèves ont avec eux leur Carnet de danse, se placent en équipes de deux et doivent répondre ensemble à la question ci-dessus. Ensuite, lors de la mise en commun, fantômes, bonbons, squelettes, zombies, chiens, chats noirs, citrouilles, vampires, loups-garous, clowns, sorcières, chauves-souris et ogre sont une partie des réponses qui seront lancées et que l'enseignant écrira sur sa grande feuille. Une fois les idées épuisées, l'enseignant leur présente la proposition de création en tant que telle, c'est-à-dire «inventer une danse inspirée de créatures évoquant la nuit de l'Halloween». L'enseignant expliquera donc aux élèves que quatre groupes seront formés, chacun représentant une créature. Tous ensemble, les élèves et l'enseignant décideront des quatre créatures qui devront inspirer les danses. Ici, il est important que l'enseignant insiste sur le fait que certaines créatures nommées précédemment ne pourront pas faire l'objet d'une danse, puisqu'elles ne bougent tout simplement pas (par exemple les bonbons ou la citrouille). L'enseignant aura préalablement trouvé quatre extraits musicaux correspondant, toujours à titre d'exemple, aux thèmes du chat noir, des squelettes, des chauves-souris et des fantômes². Il s'assurera donc d'amener les enfants à choisir des thèmes qui se rapportent bien à ces extraits musicaux (par exemple, le zombie peut être dansé sur la même musique que le fantôme). Une fois la décision prise, chaque élève note dans son Carnet les quatre créatures choisies par la classe et va le ranger dans un endroit sauf.

¹ L'emploi du masculin sera utilisé dans l'unique but d'alléger la lecture du texte.

² Ces exemples seront ceux que j'utiliserai tout au long de la description de ma SAÉ.

Évaluation	
Compétence visée	<i>Communiquer oralement</i> (compétence disciplinaire)
Critères d'évaluation	Explorer verbalement divers sujets avec autrui pour construire sa pensée Partager ses propos durant une situation d'interaction
Éléments observables	Donne ses idées au groupe Écoute les idées des autres S'inspire des idées des autres pour en trouver de nouvelles

Langage de la danse et découverte de mouvements

Afin de dégourdir les jambes des élèves, l'enseignant les invite à se lever debout et à se disperser dans le gymnase (ou la salle qui le remplace). Sans musique pour l'instant, il demande aux élèves de bouger **comme le ferait un chat noir**. L'enseignant laisse quelques instants aux élèves, et leur demande de faire une «Statue!» dans la position de l'animal. Il fait remarquer au groupe les positions de certains élèves et invite les autres à reproduire ces positions pour que tous puissent les expérimenter avec leur corps. L'enseignant en profite pour enseigner (ou rappeler, dépendamment des activités réalisées au préalable) le concept de *niveau bas* et *niveau moyen*. Il explique et vulgarise que «le *niveau moyen* est occupé lorsque le centre de gravité [il est possible de parler de la position du nombril pour renvoyer à une référence concrète pour les enfants] est en position normale et que le corps peut demeurer au niveau moyen même si le tronc est fléchi dans différentes directions.³» Aussi, il fait la distinction avec le *niveau bas* qui est souvent rattaché à l'abaissement du centre de gravité, donc la position qu'ils occupent en étant sur leurs genoux pour bouger comme le ferait un chat noir. Il leur fait aussi remarquer que les chats se déplacent souvent *vers l'avant*, mais aussi *vers l'arrière*. L'enseignant invite ensuite les élèves à bouger **comme le ferait un squelette**. Après leur avoir laissé quelques minutes pour danser, il leur demande de faire une «Statue!» dans la position de squelette qu'ils occupaient. Il remarque les élèves qui se déplaçaient en mouvements saccadés (dans le style d'un robot), et toute la classe tente de bouger en mouvements saccadés comme des squelettes. L'enseignant précise que ces derniers bougent de façon saccadée parce qu'ils n'ont plus que des os et qu'ils s'entrechoquent lors des mouvements, ce qui les empêche de bouger de façon continue. Aussi, les squelettes marquent souvent des *arrêts* dans leurs déplacements, ils ne bougent pas de

³ BRUNEAU, Monik et Madeleine LORD. *La Parole est à la danse*, les Éditions la Liberté, p.26.

façon fluide. Il leur demande ensuite de bouger **comme le ferait une chauve-souris**, toujours en tentant d'occuper tout l'espace disponible (éviter de rester sur place). Une fois que les élèves sont immobiles et attentifs, l'enseignant leur fait remarquer deux éléments : d'abord, une chauve-souris ne vole pas toujours à la même hauteur. Son centre de gravité (utiliser le plus possible les nouveaux mots pour qu'ils deviennent part du vocabulaire des enfants) *s'élève et s'abaisse* constamment, elle passe du niveau haut (effleurer le terme *niveau haut* qui est du niveau 2^e cycle, insister plutôt sur le fait d'être sur la pointe des pieds) au niveau moyen, puis au niveau bas. Puis, la chauve-souris prend beaucoup d'espace lorsqu'elle bat des ailes; amener ici le terme *forme large*. L'enseignant laisse quelques minutes aux élèves pour expérimenter ces deux nouveaux concepts. Finalement, l'enseignant demande aux élèves de bouger **comme le ferait un fantôme**. Après une ou deux minutes, il demande une dernière «Statue!» dans la position fantôme et fait prendre conscience aux élèves que les fantômes ne marchent pas tous dans la même direction, certains *vers l'avant*, d'autres *vers l'arrière*, ni à la même vitesse, certains se déplaçant en *marchant*, d'autres plus rapidement, c'est-à-dire en *courant*. Pour enrichir la danse du fantôme, l'enseignant, s'il le désire, peut expliquer aux élèves que les fantômes sont des êtres légers, aériens et qui se déplacent sans bruit. L'enseignant peut aussi se servir d'accessoires tels des foulards ou des feuilles d'automne pour renforcer l'idée de légèreté. Lors de ces activités de découvertes de concepts et de mouvements, l'enseignant peut évaluer le degré de participation des élèves⁴, ainsi que leurs forces et leurs faiblesses lors de l'exécution des différents mouvements.

Question de départ

L'enseignant demande aux élèves «Comment se comporter de façon sécuritaire durant la nuit de l'Halloween?» Les réponses attendues concernent surtout la sécurité routière, autrement dit s'assurer de bien regarder de chaque côté de la rue en traversant, ne pas zigzaguer entre les maisons de côtés de rue différents, ne jamais pénétrer à l'intérieur des maisons, traverser la rue aux intersections, etc. Une discussion s'ensuit et l'enseignant en profite pour répondre aux nombreuses questions des élèves et leur donner des conseils.

⁴ Voir annexe 4

Évaluation	
Compétence visée	<i>Communiquer oralement</i> (compétence disciplinaire)
Critères d'évaluation	Explorer verbalement divers sujets avec autrui pour construire sa pensée Partager ses propos durant une situation d'interaction
Éléments observables	Donne ses idées au groupe Écoute les idées des autres S'inspire des idées des autres pour en trouver de nouvelles

Extraits musicaux

Les élèves écoutent attentivement les quatre extraits musicaux choisis par l'enseignant⁵, sans aucune piste d'écoute de sa part. Ensuite, il refait écouter un extrait à la fois en questionnant les élèves après chaque audition pour savoir à quelle créature cette musique leur fait penser, afin d'évaluer leur capacité à associer une musique à un personnage.

Prochaine période

L'enseignant annonce aux élèves qu'ils expérimenteront les nouveaux concepts vus lors de cette période et qu'ils danseront sur les musiques des créatures.

Fin de la période d'inspiration

⁵ Extrait musical pour la danse des chats noirs : extrait du thème du film *Nightmare on Elm Street*

Extrait musical pour les squelettes : Camille Saint-Saëns, *Danse Macabre*, «Fossiles».

Extrait musical pour les chauves-souris : extrait du thème du film *L'exorciste*

Extrait musical pour les fantômes : extrait du thème du film *Dracula*

Les extraits musicaux tirés de films sont disponibles sur les sites <http://halloweenenlive.free.fr/midis1.html> (Nightmare on Elm Street) et <http://www.cocolas.com/Musique/halloween.htm> (Dracula et Exorciste).

Réalisation –1^{ère} période : Maestro, mouvements! (60 min.)

Les élèves expérimentent d'autres mouvements sur chacun des thèmes avec la musique. Ils rejoignent ensuite leur équipe et doivent commencer à créer leur danse, selon les directives de l'enseignant.

Rappel de la situation

L'enseignant rappelle la proposition de création et les quatre créatures choisies. Il fait un retour sur la question de départ concernant la sécurité et répond aux questions au besoin.

Retour sur les nouveaux éléments du langage de la danse : Marcher/courir, s'élever/s'abaisser, formes larges, arrêt, niveau bas/niveau moyen, vers l'avant/vers l'arrière

Pour être certain que les élèves se sont bien appropriés ces nouveaux concepts, l'enseignant leur fait exécuter diverses activités⁶ qui les travaillent spécifiquement. Pour la notion *d'arrêt*, de *course* et de *marche*, l'enseignant peut tout simplement jouer quelques parties de «feux de signalisation» avec ses élèves. Il est également possible de pratiquer les *niveaux bas et moyen* lors de cette activité⁷. Pour travailler *s'élever/s'abaisser*⁸, on peut mettre en situation les élèves comme étant des clients dans un supermarché qui devront s'abaisser ou s'élever et aller vers l'avant ou vers l'arrière pour remplir leur panier d'épicerie virtuel.

Créatures dansées

Une fois que chaque extrait a été réentendu et bien identifié à sa créature, l'enseignant avertit les élèves qu'ils devront tous danser sur chacune des musiques dans le but d'expérimenter les nouveaux concepts abordés auparavant et de personnifier chacune des créatures avant d'être assignés à une seule. L'enseignant prévient les élèves que danser diffère de mimer et qu'il faut danser avec son corps et non pas avec sa bouche. Ainsi,

⁶ Pour d'autres idées d'activités d'exploration de nouveaux éléments du langage de la danse, le site http://recit.csp.qc.ca/danse/1_0/scenarios/choix_scenarios.html s'avère une excellente référence.

⁷ Voir annexe 1

⁸ Voir annexe 2

avant de faire jouer l'extrait des chats noirs, l'enseignant rappelle aux élèves qu'ils doivent danser comme des chats noirs, c'est-à-dire en exploitant le niveau bas et les déplacements vers l'avant et l'arrière (sans mimer et donc sans reproduire le bruit du chat). Il modélise le niveau bas en le comparant au niveau moyen et donne des exemples de mouvements dansés, tels que bouger son dos, marcher ou s'étirer à la manière d'un chat. Les élèves dansent sur l'extrait, l'enseignant remarque les mouvements nouveaux ou audacieux, demande aux élèves qui les ont dansés de les présenter à tout le groupe et invite tous les élèves à essayer de les reproduire. Il félicite tout le groupe, et non pas exclusivement la personne de qui viennent les nouveaux mouvements. L'enseignant suit le même processus avec les trois autres musiques. Il rappelle aux élèves comment se déplace un squelette – de façon saccadée et en marquant des arrêts – et le modélise. Après avoir laissé danser les élèves, il dénote les mouvements originaux et tout le groupe tente de les imiter. Il modélise les déplacements de la chauve-souris qui s'élève et s'abaisse en passant par tous les niveaux et en ouvrant les bras (forme large), fait ressortir les mouvements inédits et insiste pour que les élèves fassent de même. Finalement, il marche et court vers l'avant et vers l'arrière comme un fantôme, demande aux élèves de danser comme des fantômes sur la musique, invite les élèves tributaires de mouvements nouveaux à les présenter et incite le groupe à les essayer. Ici également, il s'agit d'un excellent moment pour apprécier la participation des élèves. Une fois les quatre créatures dansées et plusieurs nouveaux mouvements présentés, l'enseignant convie les élèves à dessiner dans leur Carnet de danse leur statue favorite pour chaque créature.

Fin de la période d'expérimentation

Division des équipes

L'enseignant fait d'abord voter les élèves à main levée pour savoir qui souhaite incarner quelle créature. Il est important que l'enseignant demande aux élèves «Qu'est-ce que tu veux faire? (en parlant des créatures)» au lieu de «Avec qui tu veux être?» pour éviter que leur seul critère de choix de créature soit en fonction de leurs amis. Avant de procéder au vote, l'enseignant avertit les élèves que si les groupes formés suite au vote ne sont pas égaux, c'est lui qui devra former les équipes. Il fera ce choix en fonction des forces et des faiblesses de chacun suite à leur participation lors des activités précédentes,

pour éviter que plusieurs élèves ayant peu d'idées se retrouvent dans la même équipe. Si les groupes sont facilement divisibles, l'enseignant répartit les élèves dans quatre coins selon leur choix, sinon, il annonce la formation des équipes et les élèves se regroupent. Préalablement, l'enseignant aura inscrit sur quatre papiers les noms des quatre créatures choisies. La première équipe prête a l'honneur de tirer en premier sa créature, et la pige au sort va d'une équipe à l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

Directives

Une fois que toutes les équipes se sont vu attribuer la créature sur laquelle ils devront créer leur danse, l'enseignant leur spécifie qu'ils devront conserver des traces de leur création dans leur Carnet. Pendant que les extraits jouent et que les élèves se consultent, l'enseignant distribue à chaque équipe sa feuille de directives⁹. Chaque élève présente à son groupe sa statue favorite relative à leur créature. Tous travaillent en équipe à composer leur danse pour traduire en mouvements leur créature. L'enseignant précise aux élèves qu'à la fin de la période, leur danse devra être presque complétée.

Prochaine période

L'enseignant annonce aux élèves qu'ils rejoindront leur groupe respectif pour finaliser leur danse et pour la présenter aux autres groupes de la classe.

Évaluation	
Compétence visée	<i>Coopérer</i> (compétence transversale d'ordre personnel et social)
Critères d'évaluation	Écouter et être ouvert aux idées des autres S'engager dans la réalisation d'un travail de groupe
Éléments observables	Ne parle pas en même temps que ses coéquipiers Exprime ses opinions de façon respectueuse Adopte une position d'écoute Exprime ses idées lorsque c'est son tour

Évaluation	
Compétence visée	<i>Inventer des danses</i> (Compétence disciplinaire)
Critères d'évaluation	Établir un lien entre sa réalisation et la proposition de création Utiliser des éléments de technique du mouvement de façon pertinente et variée
Éléments observables	Respecte le thème demandé S'inspire des mouvements réalisés en classe pour créer sa danse Utilise les éléments de technique vus et pratiqués en groupe

⁹ Voir le Carnet de danse de l'élève pp.24-27 et l'annexe 3

Réalisation - 2^e période : Les créatures bougent! (30 min.)

Les élèves finalisent leur danse et la présentent à leurs camarades de classe. L'enseignant rappelle la question de départ et annonce aux élèves qu'ils présenteront leur danse devant d'autres classes de l'école.

Finalisation

Les élèves disposent de quelques minutes pour finaliser et répéter leur danse, ainsi que pour terminer de l'inscrire dans leur Carnet.

Fin de la période de création

Présentation aux autres équipes de la classe

Les équipes sont placées aux quatre coins d'un carré imaginaire, ce qui reconstitue une partie de rue. L'enseignant tamise les lumières et crée une ambiance dans la classe en disant d'une voix lugubre : «C'est la nuit de l'Halloween. Tous les enfants se promènent dans les rues pour récolter des bonbons. Cependant, une rue semble plus effrayante. Prenant leur courage à deux mains, deux amis décident de sonner à une première porte...» Pendant que la première équipe présente sa danse, les autres élèves sont assis à leur place et observe attentivement. Chaque équipe passe ainsi à tour de rôle, après une courte phrase d'introduction de l'enseignant. («La deuxième maison sera-t-elle aussi surprenante que la première?» «La troisième maison devra être moins sinistre que la deuxième, sinon nous retournons à la maison...» «Enfin, la quatrième maison! Est-ce que tout est bien qui finira bien?») Ainsi, une à une, chaque équipe présente sa danse devant ses camarades. Tout de suite après chacune des danses, l'enseignant invite les élèves à applaudir et à exprimer leurs commentaires positifs. L'enseignant peut leur poser différentes questions, telle «Qui personnifiait le mieux le squelette dans cette maison selon vous et pourquoi?» (L'enseignant doit évidemment spécifier que tous les squelettes de la maison ont très bien dansé). Ces questions aideront les élèves à développer leur sens critique et il sera plus facile pour eux de décider la danse qu'ils auront préférée pour compléter leur Carnet, puisqu'ils se seront déjà pratiqués à choisir et à se justifier de façon orale.

Évaluation	
Compétence visée	<i>Communiquer oralement</i> (compétence disciplinaire)
Critères d'évaluation	Explorer verbalement divers sujets avec autrui pour construire sa pensée Partager ses propos durant une situation d'interaction
Éléments observables	Donne ses idées au groupe Écoute les idées des autres S'inspire des idées des autres pour en trouver de nouvelles

Évaluation et auto-évaluation

Ensuite, ils notent dans leur Carnet la danse qu'ils ont préférée et donnent deux raisons qui expliquent ce choix.

Évaluation	
Compétence visée	<i>Apprécier des danses</i> (Compétence disciplinaire)
Critères d'évaluation	Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique Établir des liens entre la réalisation et ce que l'élève a ressenti
Éléments observables	Présence d'une décision dans son évaluation Justification cohérente vis-à-vis sa décision Justification de sa décision pertinente par rapport à la danse

Préparation pour la présentation devant les autres classes

L'enseignant annonce aux élèves que d'autres classes viendront admirer leurs danses. Il en profite pour leur rappeler la question de départ : *Comment se comporter de façon sécuritaire lors de la cueillette de bonbons la nuit de l'Halloween?* Les élèves se rappellent les réponses qu'ils ont données lors de la première période avec l'aide de l'enseignant. Lorsque leurs camarades des autres classes viendront, ils devront observer attentivement comment ils se déplaceront de maison en maison et par rapport à la rue fictive.

Piste d'interdisciplinarité
En collaboration avec l'enseignant d'arts plastiques, les élèves pourraient créer des décors pour agrémenter chacune de leur maison.

Intégration : Réflexion sur la sécurité (30 MINUTES)

Les élèves présentent leur danse devant d'autres classes de l'école. Ils discutent avec leur enseignant des habitudes sécuritaires à adopter le soir de l'Halloween et font un retour sur la création de leur danse.

Présentation devant les autres groupes

L'enseignant de danse s'est préalablement organisé avec trois enseignants d'autres classes situées dans le même couloir pour présenter les danses idéalement un après-midi peu avant le 31 octobre. Les quatre groupes de créatures sont chacun dans leur maison (une classe prêtée) avec leur radio et leur extrait musical, et la rue représente le couloir. Les élèves spectateurs savent qu'ils assisteront à une danse dans le cadre de l'Halloween. L'enseignant de danse donne les consignes suivantes aux spectateurs :

1. Placez-vous avec les gens avec qui vous voudriez passer l'Halloween.
2. Allez dans une première maison. L'équipe qui dansera aura besoin de calme et de silence pour bien se concentrer. Observez la danse.
3. Une fois que la danse sera terminée, attendez et je vous donnerai le signal qui vous permettra de changer de maison.
4. Vous devez assister aux quatre danses, donc aller une fois dans chaque maison.

Les élèves danseurs devront donc répéter leur danse quatre fois, une fois pour chaque groupe d'élèves. Un élève par groupe sera responsable de la radio. Deux autres élèves du groupe seront responsables d'observer les déplacements des spectateurs entre les maisons. (Les responsabilités peuvent changer d'élèves à chaque prestation.) Les danseurs accueilleront les spectateurs dans leur position de départ, et leur position finale indiquera aux spectateurs la fin de la prestation. Au moins deux enseignants resteront dans le couloir de façon à s'assurer du bon déroulement des changements de maison. Cette façon de procéder représentera davantage une rue avec des portes et des maisons.

Retour sur le comportement des spectateurs

L'enseignant questionne les élèves sur ce qu'ils ont observé chez les spectateurs. Ont-ils regardé de chaque côté de la rue avant de se rendre devant une autre maison? Étaient-ils

seuls ou en groupe? L'enseignant reprend la discussion de la première période sur la sécurité routière la nuit de l'Halloween. L'enseignant peut s'éloigner du sujet de l'Halloween et questionner les enfants sur les différents moments et endroits où il faut user de prudence et sur les gestes à poser et à éviter (en montant ou en descendant de l'autobus scolaire, en jouant au parc, éviter de toucher aux produits toxiques dans la cuisine, etc.) Les élèves dessineront deux habitudes sécuritaires à adopter lors de la nuit de l'Halloween dans leur Carnet.

Piste d'interdisciplinarité
En collaboration avec l'enseignant de français et/ou d'arts plastiques, les élèves pourraient créer un <i>Guide de la sécurité à l'Halloween</i>. Il serait composé des principales consignes de sécurité à respecter et de dessins les illustrant.

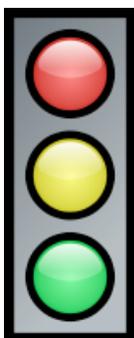
Retour sur la création

L'enseignant demande aux élèves leur point de vue sur la création de cette danse. Pour les aider, il leur pose des questions telles «Qu'est-ce qui vous a particulièrement plu? Qu'est-ce que vous voudriez intégrer dans votre prochaine création? Qu'est-ce qui a été le plus difficile pour vous : les exercices du début, la création, la présentation, etc.? Nommez-moi un élément nouveau que vous avez appris grâce à la création de cette danse?» Après une discussion en groupe, les élèves vont remplir leur autoévaluation et compléter leur Carnet. À la fin de la période, l'enseignant recueille les Carnets de danse et leur précise qu'ils leur seront rendus.

Évaluation	
Compétence visée	<i>Communiquer oralement</i> (compétence disciplinaire)
Critères d'évaluation	Explorer verbalement divers sujets avec autrui pour construire sa pensée Partager ses propos durant une situation d'interaction
Éléments observables	Donne ses idées au groupe Écoute les idées des autres S'inspire des idées des autres pour en trouver de nouvelles

Fin de la période de mise en perspective
--

ANNEXE 1 : LES FEUX DE SIGNALISATION



Cette activité permettra aux élèves de se pratiquer à *marcher*, à *courir* et à *arrêter*. Les élèves sont tous regroupés sur une ligne au fond du gymnase. L'enseignant se tient sur une autre ligne à l'autre extrémité du gymnase. Lorsque l'enseignant dit «vert», les élèves doivent courir vers lui, lorsqu'il dit «jaune», ils doivent marcher, et lorsqu'ils entendent «rouge», ils doivent faire une statue. L'enseignant a le pouvoir de retourner les élèves qui bougent lors d'un «rouge» à leur ligne de départ. Le but du jeu est d'être le premier à toucher l'enseignant pour éventuellement le remplacer et incarner le feu de signalisation.

Attention : si le feu de signalisation est incarné par un élève; les participants qui tentent de le toucher risquent d'arriver en trombe sur lui et de le pousser vers l'arrière. De plus, il faut s'assurer que l'élève feu de signalisation ne dit pas toujours «rouge» pour le rester.

Variantes :

Pour *marcher* : marcher lentement ou à reculons (Cela intégrera la notion d'espace et sollicitera la capacité des élèves d'être à l'écoute des autres.)

Pour *courir* : vite vite sur le bout des pieds.

Pour *arrêter* : L'enseignant pourrait les faire pratiquer à adopter une position de chat noir, de squelette, de chauve-souris ou de fantôme lorsqu'ils doivent s'arrêter. Il peut aussi leur donner le libre choix de prendre n'importe quelle position d'un élément qui leur rappelle l'Halloween (un bonbon ou une baguette magique, mais toujours selon le thème).

Pour le *niveau* : L'enseignant peut simplement demander aux élèves de varier la façon dont ils se déplacent. À titre d'exemple, les élèves doivent se rendre à lui en maintenant leur niveau bas tout au long de l'activité (en petit bonhomme).

Spécial Halloween : L'enseignant peut rajouter la couleur orange ou la couleur noire et y associer une action différente, par exemple ramper ou rouler par terre.

ANNEXE 2 : LE SUPERMARCHÉ

Les élèves s'imaginent un panier d'épicerie virtuel et doivent le remplir d'aliments qui sont tous à des hauteurs et à des endroits différents. L'enseignant invente une mise en scène telle «Vous êtes dans le rayon des conserves. Vous avez besoin de maïs, mais il est sur la dernière tablette du bas : prenez-en 3 boîtes. Ensuite, vous avez besoin de sauce,



mais elle est sur la tablette du haut! Serez-vous assez grands pour aller la chercher? Zut, vous avez oublié la moutarde, qui est au début de l'allée. Vous devez aller en chercher un pot en reculant». Les élèves doivent donc s'élever ou s'abaisser, avancer ou reculer pour saisir les différents aliments.

Éventuellement, la personne qui raconte l'histoire peut devenir un élève.

On peut aussi intégrer de la musique pour remplacer l'histoire; c'est donc elle qui indiquera aux élèves, selon ses variations, quand s'abaisser et quand s'élever. Des coups de sifflet peuvent aussi signaler aux élèves des changements de direction : le premier coup de sifflet indique un changement de direction, donc si les élèves allaient vers l'avant, ils devront aller vers l'arrière jusqu'au prochain coup de sifflet, et ainsi de suite.

ANNEXE 3 : CONSIGNES POUR LES DANSES DE CHAQUE CRÉATURE

Consignes pour la danse des chats noirs

Ta danse doit :

1. Être créée en fonction du niveau bas, tout au long de la danse;
2. Inclure des déplacements vers l'avant et vers l'arrière;
3. Comporter au moins trois actions ou mouvements différents;
4. Comprendre une position de départ et une position finale identiques;
5. Enchaîner ta phrase de mouvements du début à la fin.

Consignes pour la danse des squelettes

Ta danse doit :

1. Contenir des mouvements saccadés
2. Inclure des arrêts;
3. Comporter au moins trois actions ou mouvements différents;
4. Comprendre une position de départ et une position finale identiques;
5. Enchaîner ta phrase de mouvements du début à la fin.

Consignes pour la danse des chauves-souris

Ta danse doit :

1. Inclure deux niveaux (s'élever/s'abaisser);
2. Contenir au moins une forme large;
3. Comporter au moins trois actions ou mouvements différents;
4. Comprendre une position de départ et une position finale identiques;
5. Enchaîner ta phrase de mouvements du début à la fin.

Consignes pour la danse des fantômes

Ta danse doit :

1. Inclure des déplacements vers l'avant et vers l'arrière;
2. Contenir de la marche et de la course;
3. Comporter au moins trois actions ou mouvements différents;
4. Comprendre une position de départ et une position finale identiques;
5. Enchaîner ta phrase de mouvements du début à la fin.

ANNEXE 4 : GRILLES D'ÉVALUATION POUR L'ENSEIGNANT¹⁰

Évaluation globale

Nom de l'élève évalué : _____

1.	Participation	Active	Passive	Nulle
2.	Respect des consignes tout au long de la SAÉ	Complet	Partiel	Absent
3.	Amélioration	Marquée	Faible	Absente

Commentaires	

Évaluation par équipe *(exemple pour l'équipe des chats noirs)*

Noms des élèves évalués : _____

1.	Respect des consignes		
	Niveau bas présent tout au long de la danse	Oui	Non
	Présence de déplacements vers l'avant et vers l'arrière	Oui	Non
	Présence de trois actions ou mouvements différents	Oui	Non
	Position de départ et position finale identiques	Oui	Non
	Enchaînement de la phrase de mouvements du début à la fin	Oui	Non
2.	Originalité	Excellent	Bien
3.	Coopération entre les membres de l'équipe	Excellente	Bien
			À travailler
			À travailler

Commentaires	

¹⁰ Pour d'autres types de grilles d'évaluation, il est possible de se référer entre autres au document suivant : MELs, *Une œuvre d'art animée, Guide*, pp.18-21.

Dans l'évaluation globale, chaque élève est évalué de façon individuelle.

La participation active d'un élève signifie que ce dernier propose des idées, est toujours prêt à effectuer ce qui lui est demandé, bref agit comme un leader positif. Un élève qui participe de façon passive écoute, répond aux questions et fait ce qui lui est demandé, sans plus. Une participation nulle signifie que l'élève refuse de participer et d'entrer dans la tâche demandée.

C'est dans le respect des consignes en général tout au long de la situation d'apprentissage et d'évaluation que l'enseignant évaluera la maîtrise des éléments du langage de la danse. Il tiendra évidemment compte de l'effort des élèves en difficulté. Aussi, le respect des consignes se traduit par cet exemple : l'élève à qui il est demandé de faire une statue de chat fait-il une statue de chat au moment opportun? (respect complet) Fait-il une statue de chat trois minutes après que l'enseignant lui ait demandé ou une statue de n'importe quoi (respect partiel)? Ou bien ne fait-il absolument rien (respect absent)? L'évaluation portera davantage sur le niveau de l'écoute des consignes de l'enseignant que sur la capacité de l'élève à effectuer plus ou moins correctement le mouvement. Bien sûr, le respect des consignes sera évalué tout au long de la SAÉ; l'enseignant ne peut se baser que sur le respect des consignes dans une seule activité, car cela ne serait pas représentatif.

Ensuite, l'amélioration de l'élève sera évaluée en fonction de ses capacités au tout début de la situation. Un élève peut s'améliorer dans ses habiletés motrices, dans sa capacité à reconnaître un extrait musical, etc.

Au niveau de l'évaluation par équipe, le respect des consignes sera évalué davantage au niveau de la création de la danse, selon les directives de chaque équipe détaillées dans le Carnet de danse de chaque élève.

L'originalité est davantage subjective, et son évaluation pourra tenir compte des commentaires des trois autres enseignants qui assisteront aux danses dans leur classe.

Finalement, la coopération entre les membres de l'équipe est primordiale au processus de création; les élèves respectaient-ils les idées de leurs coéquipiers? Y a-t-il eu des disputes et/ou la nécessité de l'intervention de l'enseignant pour régler un malentendu? La présence de commentaires est essentielle pour apporter des précisions à toute évaluation.

Suggestions d'intégration des TIC

- Filmer les danses inventées.
- Projeter des images en lien avec le thème sur les danseurs lors des représentations.
- Déposer les vidéos sur Internet ou sur un Intranet.

service national du
RÉCIT domaine des 