

Rondes et jeux dansés - cycle 1

Les compétences à construire

• **Psycho-socio affectif :**

- Danser avec d'autres
- Danser devant d'autres
- Accepter de tenir les différents rôles de la ronde ou du jeu dansé
- Accepter/respecter les règles de fonctionnement

• **Cognitif :**

- Comprendre l'ordre des différentes actions
- Mémoriser différents pas
- Comprendre les règles de fonctionnement
- Identifier les partenaires
- Imiter, reproduire
- Reconnaître des rythmes simples
- Repérer des temps forts de la pulsation
- Repérer des durées et des vitesses

• **Moteur :**

- Se situer dans l'espace : avant, arrière, latéralement,...
- Se situer par rapport aux autres
- Se situer dans le temps, suivre une pulsation, un rythme
- Utiliser des actions simples, seul ou à plusieurs
- Se déplacer en fonction des partenaires
- Chanter en dansant

Les contenus moteurs

- Utiliser des actions motrices simples : se déplacer en avant/arrière/latéralement, seul ou à plusieurs
- Se déplacer seul ou un groupe, ce qui nécessite de sa part de se coordonner avec les autres danseurs
- Mobiliser toutes les parties du corps en fonction des sollicitations
- Coordonner et enchaîner des actions simples
- Se déplacer en respectant un environnement sonore

Les contenus méthodologiques et sociaux

- S'engager lucidement dans les rondes et les jeux dansés en acceptant devant et avec les autres élèves de la classe
- S'investir lors des rondes et jeux dansés en participant activement aux mouvements
- Identifier les activités à mener dans les différentes rondes et jeux dansés
- Respecter les règles de fonctionnement et les autres

Attentes fin du cycle 1

" Communiquer avec les autres au travers d'actions à visée expressive ou artistique."

- Danser sur des rondes ou des jeux dansés proposés par l'enseignant en coordonnant ses gestes et ses déplacements avec ceux des autres
- Accepter les différents rôles