

DATE : Semaine 6	SEANCE Nous faisons des rondes	DUREE : 30 mn
<u>ACTIVITE :</u> Partir de la notion « rond » pour construire la représentation de cette danse <u>COMPETENCE :</u> Construire et conserver une séquence d'actions et de déplacements en relation avec d'autres partenaires, avec ou sans support musical		Ce que l'élève apprend : <ol style="list-style-type: none"> 1. Reconnaître et nommer la forme ronde 2. Apprendre à coopérer en participant à des rondes 3. Acquérir une image orientée de son corps 4. Tracer un rond
Situation 1 6 mn	matériel	-
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	Les élèves s'installent sur les bancs et l'enseignant leur demande d'évoquer ce qu'ils ont fait précédemment. Ils évoquent la ronde.
	consignes	« <i>Vous me montrez si vous savez vous mettre en ronde tous ensemble sans mon aide et sans l'aide de la corde, ensuite au signal (je tape dans les mains), vous revenez vous asseoir</i> »
	critère de réussite	-
Situation 2 6 mn	matériel	Cerceaux
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	Devant le cafouillage (vraisemblable), l'enseignant demande comment faire pour y parvenir facilement. En fonction des réponses, il dispose des cerceaux en cercle
	consigne	« <i>Tu vas te placer dans un cerceau, attention un seul enfant par cerceau, quand tu es placé, tu donnes la main à tes voisins et nous faisons la ronde</i> »

	critère de réussite	Un enfant par cerceau
Situation 3 8 mn	matériel	Craies + cerceaux
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	L'enseignant fait remarquer la difficulté de faire la ronde en marchant sur des cerceaux, il propose de dessiner les cerceaux à l'aide de la craie.
	consigne	« Tu vas à côté de ton cerceau et tu dessines le tour du cerceau avec ta craie, tu vas ranger le cerceau »
	critère de réussite	Faire un trait fermé
Situation 4 7 mn + 3 mn retour au calme	matériel	Idem situation 3
	dispositif	Tous les élèves
	déroulement	Le groupe observe les ronds, chacun se met dans son rond. Afin de vérifier l'efficacité du procédé, l'enseignant organise un test.
	consigne	« Tu marches dans la salle, à mon signal, tu rejoins un rond, peu importe que ce soit celui que tu as dessiné, puis tu donnes la main à tes voisins et nous faisons la ronde ».
	critère de réussite	Le groupe s'organise grâce aux tracés et parvient à former une ronde
TRACE ECRITE		- Photos prises durant les séances.

CONSEILS :

- Variante : réaliser deux rondes (filles-garçons)
- Cette fiche correspond à plusieurs séances sur la semaine, voire plus.
- Après la phase de découverte de la séance précédente (fiche 1) les élèves se trouvent face à un problème à résoudre, ainsi qu'au besoin de s'exercer plusieurs fois. C'est pourquoi le jeu « marcher dans la salle puis rejoindre son rond pour former la ronde » est à renouveler plusieurs fois en fonction des échecs du groupe. D'autre part, il est important de laisser le groupe cafouiller pour se former en ronde lors des premiers essais, bien entendu, pas au delà d'une certaine agitation.
- Il est important que chacun sente qu'il est lui-même important pour le groupe, sans le dessin du rond, pas de repère pour aider. C'est pourquoi si des élèves se montrent incapables de tracer un rond autour du cerceau, l'adulte les aide individuellement en accompagnant le tracé.

