

FSP : de l'exploit individuel au show collectif en Hip-Hop

Nancy le 14/10/2023 avec Sandrine BEULAIGNE



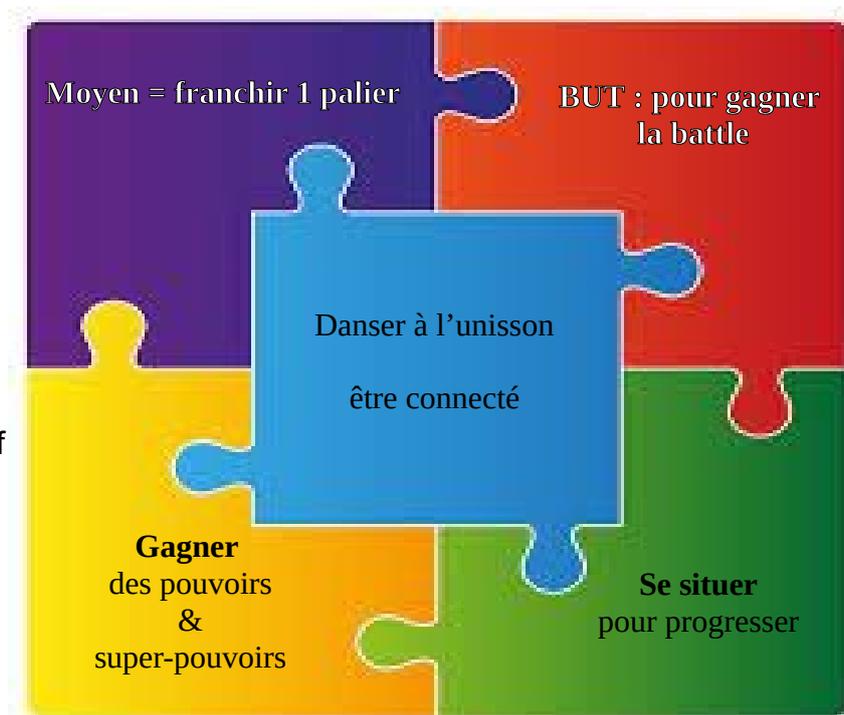
Zones d'évolution balisées (plots)
+
1 tablette
+
feuilles pour 2 binômes



Explications à Margot,
Dispensée,
qui sera juge « unisson »

Le dispositif où les élèves sont amenés à coopérer dans le franchissement de paliers (= contraintes de création) pour gagner des pouvoirs et super-pouvoirs (= savoir faire) en vue d'être « équipé » pour défier en battle d'autres crews.

- Savoir choisir
- accueillir les émotions
- développer ses capacités psychosociales
- savoir partager
- développer un rapport positif à l'autre



La coopération comme enjeu, objet et moyen d'apprentissage : une illustration en Hip-Hop.

Pas besoin d'être spécialiste Hip-hop pour enseigner cette APSA. Sandrine est athlète (saut en hauteur) au départ.

On veut former des citoyens actifs & solidaires. Ça passe par une expression à travers le nous, le collectif, le faire ensemble.

➔ **Échauffement** : apporter des billes que l'on retrouve dans les Situations d'Apprentissage (SA)

→ se mettre en cercle et mobiliser l'espace

→ échauffement en musique (= repère pour certains élèves)

- marquer la pulsation, je frappe dans l'espace avec le poignet (souple et relâché) ; distribution dans l'espace (droite/gauche/latéralement/ ou les 2 mains en même temps)
- ajout d'ondulations du bassin
- association avec un déplacement
- pointing : ref. à John Travolta, je pointe, ça part du cœur et je pointe bras semi fléchi et je tiens ;



Le regard + engagement du corps pour avertir l'autre : je te passe le relais !

- changer de niveaux (sol) et d'orientation
- travail au ralenti (cf. marche du super héros en slow motion) ou saccadé (robot)
- rolls = verrouillage au niveau du coude

Sandrine monte le bras à l'horizontale tendu // au sol, plie le coude puis rotation du poignet ; idem à l'envers.

- up & lock



UP



&



LOCK



➡ Se mettre par 2 en binôme affinitaire . Les 2 **danseurs** forment un binôme.

On est dans une zone délimitée ; en face de nous il y a un autre binôme.

Chaque binôme va avoir, au « top », **1'30** pour visionner la vidéo dans un des 4 styles et mémoriser au mieux la chorégraphie avec 2 niveaux d'exigence. L'inducteur est ici déguisé : c'est la vidéo qui va mettre en mouvement très rapidement les élèves avec un pouvoir de reproduction. Être connectés à l'unisson et réaliser ensemble la chorégraphie (adaptation gestuelle de chaque binôme pour arriver à faire pareil ensemble) ; possibilité de faire dans notre propre ordre ; il y a 5 phrases de 8 temps à mémoriser : là est la difficulté. La connexion à l'autre est permanente ; on garde le même binôme pendant 2 leçons ; il faut voir l'autre comme une version possible de soi-même.

Margot, dispensée, est sollicitée pour être **juge palier**. Elle devra dire si un binôme franchi un palier et peut passer au suivant ; elle aide à remplir la fiche élève du jour.

Les 4 paliers :

PALIER 1 :

Pouvoir de REPRODUCTION
Mémoriser, intégrer en gestes et reproduire la chorégraphie
à l'unisson

Pouvoir = réaliser 2 phrases de 8 temps

Super pouvoir = 4 phrases de 8 temps

PALIER 2 :

Pouvoir de FORMATION
Changer de formations en cours de chorégraphie

Pouvoir = réaliser 2 formations

Super pouvoir = réaliser 3 formations

PALIER 3 :

Pouvoir des EFFETS
Transformer la gestuelle de certains mouvements de départ : robot (paramètre énergie), passage au sol (paramètre Espace, ralenti (paramètre Temps)

Pouvoir = réaliser 2 effets en respectant l'unisson

Super pouvoir = réaliser 3 effets en respectant l'unisson

PALIER 4 :

Pouvoir de présentation en vue de la Battle

Pouvoir = réaliser 1 entrée et 1 sortie sans tourner le dos à l'adversaire

Super pouvoir = réaliser 1 entrée et 1 sortie originales sans tourner le dos à l'adversaire

BATTLE :

Mini tournoi de 3 crews

2 crews s'affrontent la 3ème juge

puis on tourne !

Sur chaque zone d'évolution se trouvent les fiches élèves :

DÉFI PALIERS en locking

Nom : Prénom : Classe :
Binôme :

	Palier 1 REPRODUCTION	Palier 2 FORMATION	Palier 3 EFFETS	Palier 4 PRÉSENTATION
Joker collectif	✗	✗	✗	✗
Joker individuel	✗	✗	✗	✗
POUVOIR	✓	✓	✓	✓
Super POUVOIR	✳	✳	✳	✳

Locking	Validation des pouvoirs		
	✗ Joker	✓ Pouvoir	✳ Super-pouvoir
Nombre			
Convertisseur de pouvoirs	✗ = - ✓	✳ = ✓ + ✓	
Nombre de pouvoirs		✓ =	

Locking	Validation de ma casquette		
Nombre de pouvoirs	A partir de 3 POUVOIRS	A partir de 5 POUVOIRS	A partir de 7 POUVOIRS

CASQUETTES DU PROGRÈS en locking

Danser au service de son crew

Où j'en suis ?

En tant que DANSEUR à l'écoute de mon partenaire

	<p style="text-align: center; color: red; font-weight: bold;">Danseur hésitant</p> <p style="font-size: x-small;">« Je suis volontaire mais je me trompe souvent et je suis en retard sur mon partenaire car je cherche mes mouvements. »</p>
	<p style="text-align: center; color: orange; font-weight: bold;">Danseur suiveur</p> <p style="font-size: x-small;">« Je m'implique et m'applique en prenant des repères sur mon partenaire pour danser sans erreurs. »</p>
	<p style="text-align: center; color: green; font-weight: bold;">Danseur stratège</p> <p style="font-size: x-small;">« Je coordonne mes actions à mon partenaire et j'adapte les choix de mouvements pour que nous restions à l'unisson. »</p>
	<p style="text-align: center; color: blue; font-weight: bold;">Danseur connecté</p> <p style="font-size: x-small;">« Nous sommes connectés l'un à l'autre, on ne voit plus des danseurs mais un groupe, un CREW. »</p>

Les casquettes de couleur permettent de situer les progrès .

Les élèves ont la possibilité d'utiliser un joker :

<p>Joker individuel : = temps supplémentaire de visionnage → retranscrire à l'autre = cela nourrit les interactions</p>	<p>Joker collectif : = temps supplémentaire de visionnage → entraide, émergence de stratégies (tu regardes et mémorises telle et telle phrase et moi telle autre)</p>

Les élèves se filment : un binôme peut demander au binôme d'en face de sa zone de les filmer pour identifier le nombre de décalage dans l'unisson. En regardant la vidéo en accéléré c'est flagrant .

L'unisson rend acceptable la répétition qui passe « crème ».

Margot, dispensée, est sollicitée pour être **judge unisson**. Elle va aussi désigner le binôme vainqueur qui aura conservé le plus souvent l'unisson en battle. Pour ce battle, 2 binômes sont associés en **crew**.



→ 2 leçons pour un style de danse avec un même partenaire ; les leçons 3 et 4, obligation de changer de binôme et on change aussi de style de danse mais le principe de fonctionnement et de mise en place reste le même.

Du coup, il faut 4 x 2 leçons = 8 leçons, 4 style de danse et 4 partenaires différents.

1/ popping L1 et L2

2/ locking L3 et L4

3/ house L5 et L6

4/ Break dance L7 et L8

→ les styles en Hip-Hop :

- popping = contraction
- locking = verrouillage
- la House
- le break, debout et au sol
- le crump
- le free style
-

→ ce mode de fonctionnement

- évite les comparaisons sociales
- permet de danser sans technique puisqu'en fonction de nos capacités on peut adapter le modèle vu à ce qu'on va pouvoir réaliser tous les 2, ensemble
- permet de prendre les repères que l'on veut auditifs ou/et visuels (musique, comptage, binôme en face...)
- permet de s'auto corriger ou de corriger les autres (j'aiguise mon œil critique)
- permet d'améliorer et complexifier par la suite
- permet d'équilibrer le rapport de force lors des battles

- chaque élève peut exprimer des points forts (gym, acrobaties, figures de break perso, relation à l'autre par contact...) et enrichir le « catalogue » moteur des uns et des autres

→ les encouragements sont autorisés mais un manque de fair-play, dénigrement des autres, ... entraîne la disqualification de la Battle

→ le crew permet d'enrichir aussi le passage de relais d'un binôme à l'autre binôme : alimenter l'apport des uns et des autres, laisser libre court aux initiatives, ...



On vote !



Relations d'un crew avec ses juges...

Utilisation de la vidéo



Évaluation :

Par **capitalisation** à chaque leçon ; c'est sécurisant car le pouvoir ou le super pouvoir sont acquis définitivement. En franchissant les paliers, les élèves se voient progresser (casquette de couleur témoignent du niveau et des progrès) et la comparaison de la progression d'autres binômes pousse à l'action et à la répétition pour y arriver.

ou /et

Lors de la **Battle des styles** (L9 et L10) :

- je choisis mon binôme (nb : bien souvent ils ne se rappellent plus et doivent reconstruire)
- nous choisissons notre style préféré ou là où on est le plus à l'aise ou bien où on a le plus de compétences...ou le style dans lequel on a le plus d'améliorations à faire (cf. casquette de couleur)

=> affrontement en Battle dans le même style car chaque style a une musique définie (= repère)



Danser à l'unisson reste le fil conducteur qui va générer des comportements de coopération, d'écoute de l'autre, d'adaptation aux capacités de l'autre. On peut être hors musique si on est ensemble, on valide !

Valoriser et renforcer l'interdépendance rend le partenaire indispensable dans la progression du duo et dans la concrétisation du projet du binôme. C'est encore plus poussé lors du crew pour la Battle.

Les sentiments positifs ressentis par les supers pouvoirs, le plaisir, la fierté de réussir et la validation d'une casquette couleur sont ainsi renforcés.

Nos cerveaux ont chauffé, on a bien transpiré et surtout on s'est pris au jeu ! Bravo Sandrine ! Objectifs atteints !

Merci !

