

## Les jeux chorégraphiques

### Proposition de définition

Nous utilisons l'expression « jeu chorégraphique » pour désigner une forme de travail pédagogique particulière dans les activités physiques artistiques par analogie avec les jeux sportifs ou les jeux traditionnels.

Pour Parlebas, en 1986 (Lexique commenté pour l'action motrice) :

« Le **jeu** sportif est avant tout un corps de règles. Celui-ci régit les conditions de la pratique, fixe les modalités d'interaction...Le règlement ludique instaure un ordre : c'est un système de contraintes et de possibilités qui modèle le comportement des participants. »

Le terme **chorégraphique** signifie étymologiquement : qui concerne l'écriture (graphie) de la danse (choré). En grec, « *chore* » c'est le d'abord le chœur, donc le groupe.

Le jeu chorégraphique fonctionne à partir d'un **système de règles qui prédétermine un réseau d'actions et d'interactions possibles en fonction de codes préétablis**.

Ce système est fondé sur l'**interactivité** entre chaque participant et son environnement (humain, matériel, sonore, spatial...).

### Enjeux

#### ➤ *Ethique* :

L'état final de « gagner » se caractérise toujours par la justesse et la précision de la coordination des actions individuelles de chacun en action collective (cf. écriture du chœur). Il s'agit de jouer « en coordination avec » au sens large c'est-à-dire « immédiatement après » ou « en réponse à » ou « en proposition pour » ou « en même temps »... Les jeux valorisent l'écoute comme condition de la production corporelle.

Ces jeux se fondent sur la reconnaissance de l'Autre et du groupe comme ressource première pour l'action de chacun. La reconnaissance de l'Autre dans son identité c'est-à-dire son altérité et sa similitude est fondamental pour construire l'« être ensemble ».

➤ **Educatif :**

Le jeu déclenche une activité de type ludique et adaptative nommée improvisation collective structurée (cf. doc sur « les formes de travail pédagogique en danse »). Jouer sollicite un engagement total de l'élève sur le plan moteur, émotionnel, social, symbolique. L'activité qui se développe est d'une forte intensité car la situation prend la forme d'un « défi » vis-à-vis de soi-même dans un cadre collectif. Fondés au départ sur la mise en jeu d'une motricité usuelle (courir, marcher, s'arrêter, passer au sol...), tous les élèves disposent des ressources initiales pour s'investir.

Le plaisir éprouvé tient tout autant à la réussite perçue qu'au partage de l'expérience par et au sein du groupe. La pratique conduit en effet à un « bouleversement des sens » en raison de l'intensité des sollicitations sensorielles (visuelles, auditives, proprioceptives et kinesthésiques issues du mouvement, de sa vitesse, des arrêts, des équilibres à construire dans l'instant...).

L'activité déployée dans le jeu est propice à un investissement imaginaire (projection d'images) et symbolique.

➤ **Culturel :**

Les jeux chorégraphiques opèrent comme des passeurs culturels. Ils s'appuient en effet sur des formes de jeux traditionnels connus des élèves (1, 2, 3 soleil, le loup glacé...). Ils permettent de déclencher la mise en activité initiale sur un registre ludique. L'objet des apprentissages consistera alors à faire préciser les propriétés gestuelles puis de faire évoluer les règles du jeu pour construire un éventail de possibilités motrices et relationnelles.

Les jeux constituent un moyen de passer d'une culture des jeux traditionnels à une culture des Activités Physiques Artistiques conçues comme des *activités de production de formes corporelles par l'interprétation de règles dans une perspective de communication.*

➤ **Artistique :**

Les jeux opèrent comme une matrice qui s'ouvre sur le processus de création à partir d'une phase d'improvisation structurée, c'est-à-dire d'interprétation de règles. Mettant en regard les ressources actuelles du sujet et des contraintes particulières, cette forme de travail est largement exploitée par les chorégraphes pour faire émerger de nouvelles formes corporelles.

En manipulant les règles du jeu et en identifiant à travers la lecture des œuvres celles utilisées par les chorégraphes, l'enseignant peut faire vivre aux élèves des expériences motrices et des procédés de composition repérables dans le champ artistique. L'accès au patrimoine des arts du spectacle vivant

peut se faire à travers l'expérience des règles du jeu, générant une activité d'interprétation.

➤ **Méthodologique :**

La pratique des jeux implique de respecter rigoureusement les règles car celles-ci sont un code qui rend intelligible l'activité de chacun pour les autres. L'activité déployée par les pratiquants dans le cadre du système de contraintes d'un jeu chorégraphique révèle un « ordre », prémisse d'une écriture chorégraphique.

La création artistique passe par la capacité à inventer de nouvelles règles du jeu, qui vont devenir par la suite des outils au service du traitement d'un thème.

➤ **Pédagogique :**

La mise en œuvre de ces jeux se caractérise par une unité d'espace, de groupe et un temps articulant des séquences caractérisées par la continuité et l'évolution. Cette organisation permet de faire travailler une classe entière en même temps grâce à une activité fine d'orchestration du travail du groupe par l'enseignant.

La dynamique de l'engagement des élèves et la qualité des productions gestuelles sont étroitement dépendantes de la pertinence de ses interventions. Il revient à l'enseignant d'impulser, d'encourager, de relancer, de valoriser, de recadrer, de soutenir l'activité des élèves dans le cours même de la situation. Par le choix du moment de ses communications, son placement dans l'espace, l'adresse de remarques verbales, l'accompagnement par onomatopées, il contraint et façonne la motricité des élèves. L'activité de chacun s'inscrit toujours au sein du groupe dont l'engagement garantit le respect des règles.

➤ **Didactique :**

L'évolution des règles permet d'introduire les différents thèmes d'étude ou objets d'enseignement (précision des attaques gestuelles et des arrêts, modulation tonique, notions de contact, d'appuis, d'accents, de dissociation corporelle, de fluidité...). Le déroulement et l'évolution du jeu étant fondés sur une observation et un guidage fins de l'enseignant, les contraintes sont introduites au moment où les élèves témoignent des ressources nécessaires pour les satisfaire.

Le cadre de contraintes étant fondé sur son caractère évolutif, il permet de travailler simultanément ou successivement des aspects techniques, la recherche de réponses diversifiées (divergence), l'écoute à travers

l'interactivité permanente des gestes, et des notions de composition ou de mise en scène.

➤ **Technique :**

La rigueur nécessaire pour respecter des règles de plus en plus précises impose des acquisitions techniques et leur donne sens. Plus les contraintes sont précises, plus la conscience des propriétés du geste vont s'affiner.

La règle permet de mettre en relation les repères perceptifs internes (proprioceptifs, kinesthésiques) et externes (visuels, auditifs, tactiles). La durée et l'aspect cyclique du jeu offrent de nombreuses opportunités de répétitions gestuelles qui permettent de structurer les gestes et de développer une mémoire sensorielle.