

Les jeux chorégraphiques

« Makou lé lé »

- **Dispositif** - un espace scénique de 10m X10 m minimum (15m X 15m max)
 - un support musical à pulsation bien repérable, mesure à 4 ou 8 temps.
 - par 2 par affinité

- **Déroulement**

Une introduction au jeu est souvent nécessaire notamment si les élèves n'ont pas été familiarisés avec l'écoute et le repérage de la pulsation musicale. Pour cette phase préliminaire, tous élèves sont disposés en grand cercle dont l'enseignant fait partie. Il s'agit de marquer la pulsation de la musique en passant alternativement d'un pied sur l'autre. Quand tous les élèves frappent bien la pulsation ensemble, on leur fait repérer le temps fort plus accentué qui marque le début de la mesure.

Ce temps est accentué en frappant dans les mains tout en continuant à frapper la pulsation avec les pieds.

Ensuite, les élèves font un $\frac{1}{4}$ tour sur le cercle pour faire face à un de leur voisin. Les élèves doivent se retrouver deux par deux face à face. S'ils sont en nombre impair, l'enseignant se met avec celui qui n'a pas de partenaire.

La situation « makou lé lé » commence à proprement parlé.

Sur chaque 1^{er} temps de la mesure, les élèves se frappent dans la main droite en même temps qu'ils frappent chaque temps de la pulsation en passant alternativement d'un pied sur l'autre. Ils se retrouvent donc tous les 8 temps, comme un rendez-vous, pour se frapper dans la main.

Puis des évolutions sont introduites : s'éloigner de son partenaire pendant les 7 temps d'intervalle entre les rendez-vous. Puis, il s'agit d'effectuer un tour pendant les 7 temps, puis un passage au sol...Puis les rendez-vous se rapprochent en se frappant dans les mains tous les 4 temps.

Le jeu peut déboucher sur la mise en œuvre d'une succession de règles telles que : Les 3 premiers rendez-vous se font tous les 8 temps, pendant les intervalles, on s'éloigne de son partenaire. Les 2 rendez-vous suivants se font tous les 4 temps, avec passage au sol pendant les intervalles. Puis on reprend la totalité de la séquence.

• **Critères de réussite**

- Concordance des frappes des pieds avec la pulsation musicale ;
- Concordance de la frappe dans la main de son partenaire (ponctualité au « rendez-vous) avec le repère musical (1^{er} temps de la mesure).

• **Variables**

L'introduction de variables s'accompagne de critères de réussite complémentaires s'y rapportant.

- la disposition des duos dans l'espace (en cercle, en ligne, en dispersion...)
- la fréquence des « rendez-vous » et leur forme (frapper dans les mains, sur une autre partie du corps, ou un geste commun...);
- les actions à réaliser pendant les intervalles (tour, passage au sol, saut, mouvement particulier...);
- la vitesse de la pulsation de la musique ;
- le changement de partenaire ;
- la présence ou non de public.

• **Remarques**

- Cette situation à dominante rythmique est une façon ludique de faire accéder les élèves aux premiers éléments de culture musicale (pulsation, mesure).
- Elle peut évoluer en regroupant plusieurs duos permettant alors des changements de partenaires.

• **Au plan culturel**

Ce jeu s'appuie sur les modalités d' « être ensemble » de nombreuses danses africaines : la pulsation est la trame rythmique sur laquelle se greffent les points de rendez-vous spatio-temporels des danseurs entre eux et des danseurs avec les musiciens. (cf. article Brun 2006).

Se développant actuellement en Europe, la capoeira est une danse d'origine afro-brésilienne qui décline ce principe selon une version « de combat ». Deux pratiquants face à face se déplacent en carré sur la pulsation jouée par un percussionniste. Leurs déplacements les amènent ainsi à se rapprocher et s'éloigner sans jamais perdre le rythme de la musique. Le défi consiste à porter des « attaques » sous formes acrobatiques allant du coup de pied couronné à des formes stylisées de salto afin de provoquer l'esquive de l'autre et lui faire ainsi perdre le rythme.

• **En fonction de l'orientation du cycle**

Marielle BRUN - 2008

Par son aspect rythmique, cette situation peut trouver des exploitations en danse en développant le travail des frappés et l'exploitation de la pulsation musicale (temps, contre-temps, rythme binaire, ternaire).