

RONDES ET JEUX DANSES AUX CYCLES 1 ET 2

Les activités d'expression à visée artistique que sont les rondes, les jeux dansés, le mime, la danse permettent tout à la fois l'expression par un geste maîtrisé et le développement de l'imagination.

Compétences :

Pour le cycle 1 : s'exprimer sur un rythme musical ou non, avec un engin ou non ; exprimer des sentiments et des émotions par le geste et le déplacement

Pour le cycle 2 : réaliser des actions à visée artistique, esthétique et/ou expressive

Les rondes et les jeux dansés, représentent un moyen éducatif pour favoriser bien sûr le **développement de la motricité**, mais également **l'intégration au groupe**, **l'enrichissement de la langue** et une première **approche des références culturelles**.

Pour l'enfant, il s'agit de passer :

- d'une activité d'imitation, fonctionnelle et centrée sur lui-même
- à une activité créatrice pour partager et communiquer
- des rondes et jeux dansés simples pour soi
- à des rondes plus complexes, des comptines dansées, des temps de danse partagés et composés.

Le but n'est pas d'apprendre les rondes les unes à la suite des autres dans une sorte de "logique d'empilement" mais de cibler ce qu'il y a à apprendre à travers chacune d'entre elles.

A partir de la réalisation initiale, les rondes peuvent être modifiées, et laisser progressivement une plus grande part à l'imagination. Elles constituent une entrée possible ou une situation d'apprentissage vers une danse plus créatrice.

Les rondes doivent être travaillées en classe et donner lieu à un travail oral et écrit. Conserver une trace (codage) semble essentiel pour pouvoir organiser les échanges et construire une culture commune à la classe.

Pour les petites sections, elles seront davantage chantées par l'enseignant et les enfants. La musique arrivera progressivement.

Quelques points essentiels :

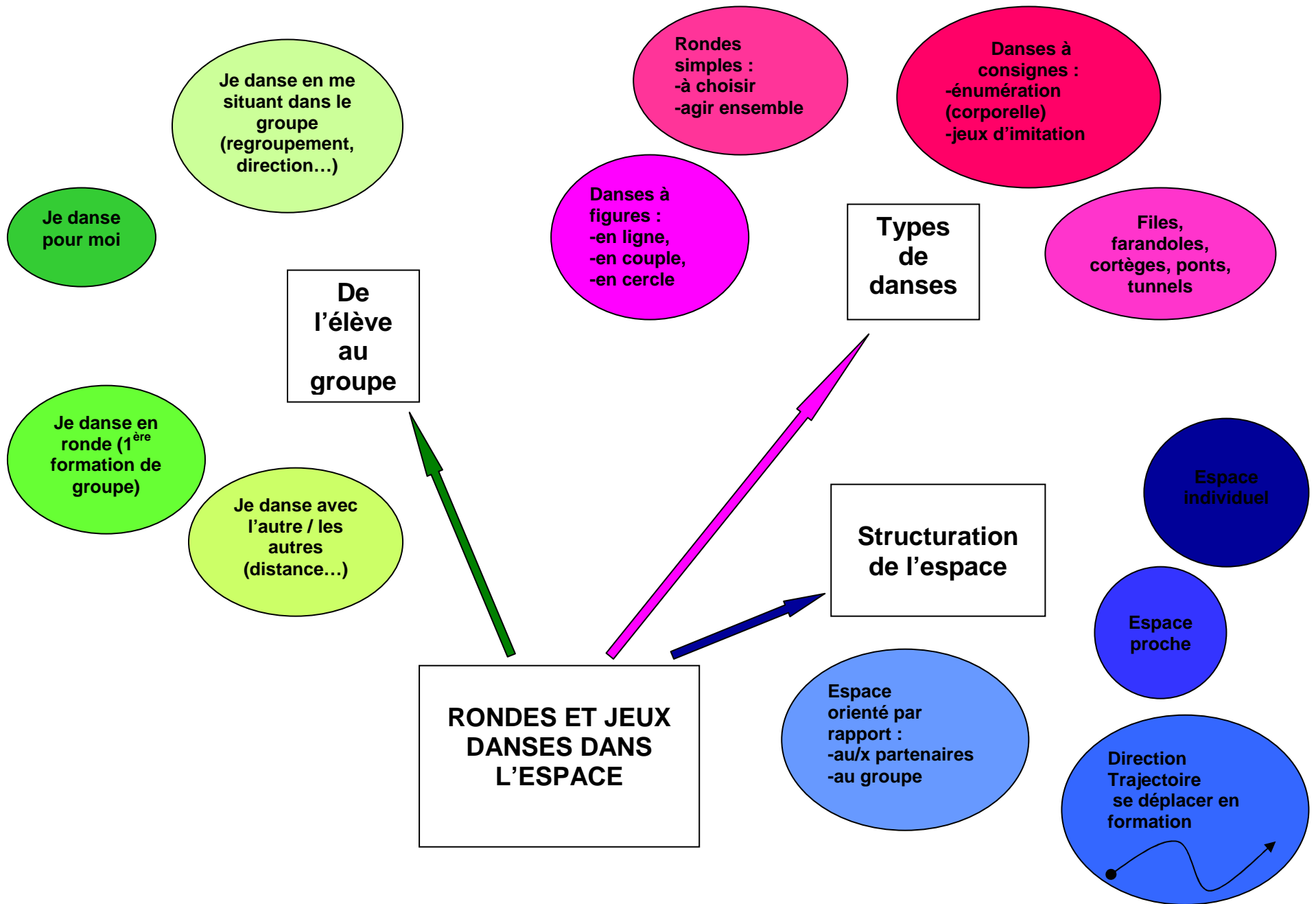
- L'organisation de la salle d'évolution : un espace où l'on danse, et un espace où l'on regarde, écoute, parle. Dans cet espace qui deviendra progressivement l'espace spectateur, des affiches réalisées en classes peuvent être installées pour relancer l'activité.
- Faire un travail sur l'écoute, la concentration et la précision.
- Signifier de façon claire le début et la fin de chaque danse : les enfants doivent être prêts à danser (immobiles, silencieux et sur leurs appuis) et savoir marquer un arrêt net en fin de danse.

Les procédés de composition (répétition, accumulation, déformation, ponctuation ...) qui servent à renforcer le propos et créer des effets chez les spectateurs peuvent être introduits par l'enseignant, mais leur apprentissage n'interviendra qu'en cycle 2.

L'enfant va progressivement :

- Enrichir sa motricité et développer sa disponibilité corporelle.
- Comprendre et structurer le temps et l'espace.
- Modifier sa relation aux autres : agir en les prenant en compte agir devant, avec et pour eux.
- Communiquer verbalement et corporellement.
- Se mettre à distance de ce qu'il fait pour comprendre et agir.
- Appréhender un monde « sensible » et maîtriser ses émotions.
- Affiner et affirmer sa personnalité (estime de soi et image de soi).
- Appréhender petit à petit la culture artistique et patrimoniale.
- Apprendre la maîtrise de soi.

Etre prêt à danser : immobile et calme, et rester dans sa danse jusqu'au bout pour finir immobile sont des postures déterminantes pour pouvoir apprendre. Ces attitudes doivent être travaillées avant tout autre travail.



LES PARAMETRES DE VARIANCE

Outre la relation aux autres et la structuration dans l'espace (cf. le schéma ci-dessus) d'autres variables peuvent être mises en place :

-le rapport au monde sonore :

- Temps :
 - La durée de danse et du mouvement
 - Le rythme
 - La pulsation (régularité)
 - Le tempo (vitesse de la pulsation)
 - Les accents, les ruptures
 - La vitesse d'exécution
- Organisation du morceau :
 - structure
 - événements

-le rapport au corps : juxtaposer, combiner puis enchaîner les actions de base Varier ces actions : par rapport à espace, au temps, aux appuis, aux intentions

- Les formes de déplacement :
 - marcher, courir, sautiller, sauter, galoper...
 - formes dérivées : marche latérale, marche croisée...
- Ses actions :
 - se retourner, faire demi-tour
 - tourner sur soi-même
 - se balancer, s'accroupir, frapper...
- Ses parties :
 - les façons de se tenir : par la main, le doigt, le coude, la taille, l'épaule
 - la mobilisation de différents segments : bras, pieds...
- La relation à l'autre :
 - En fonction de l'espace : regroupement, directions, orientations, distances
 - En fonction du temps : unisson, cascade, canon ...
 - En fonction des actions : contact, action sur le corps de l'autre
 - En fonction de la prise en compte : regard, écoute
- La présence :
 - Regard, concentration, être dans son rôle, contrôle du mouvement et précision

PETITE SECTION

La motricité	L'espace	Le temps	La relation aux autres	Les attitudes et connaissances	Liens avec la compétence langagière
Diversifier Enrichir Juxtaposer Maîtriser	L'espace proche du corps L'espace d'évolution	-Le temps linéaire : durée de la danse -Le temps social partagé : -le temps de danse début et fin de la séance -Le temps /musique	D'une relation centrée sur soi à une prise en compte de l'autre et du groupe	Entrer et rester dans l'activité Connaître les conditions de l'activité et s'y plier	Langage en situation Langage d'évocation : "dans la salle on a fait, on fera..."
-Explorer et utiliser toutes les parties de son corps -Enrichir la locomotion : marche avant, arrière, latérale, galop, sautillé, tour sur soi, sur un pied -Juxtaposer des actions simples -Répondre corporellement à une consigne	-Agir dans un espace proche : se trouver devant, derrière, à coté, à l'intérieur, à l'extérieur -Les niveaux : haut, bas -Différents espaces matérialisés et différentes formes : rondes, dispersion, maisons....	-Agir en concordance avec la musique ou le chant -Marquer des arrêts -Agir en fonction d'une contrainte (vite, lent), des espaces -Marquer le début et la fin d'une danse	-Agir avec différentes organisations (rondes, files, seul en dispersion ou regroupement) -Agir avec les autres -Agir avec un autre (imitation) -Faire comme (imitation)	-Rester dans l'activité du début jusqu'à la fin -Faire silence -Regarder faire les autres -Connaissance du dispositif et de la ronde ou comptine	-Savoir nommer les actions -Savoir nommer les espaces, les éléments fixes -Reconnaître les paroles -Raconter ce que l'on a fait
-Ainsi font font -Jean petit qui danse -Donnez-nous un peu de lait -Au jardin de mon père -Savez vous planter les choux -Crapaud saute -Savez vous comment on danse	-Promenons-nous dans les bois -J'ai cassé la vaisselle	-La valse des foulards -Un éléphant ça trompe énormément -Dansons la capucine -Meunier tu dors	-Gugus et son violon -Nous n'irons plus au bois		

MOYENNE SECTION

La motricité	L'espace	Le temps	La relation aux autres	Les attitudes et connaissances	Liens avec la compétence langagière
<p>Diversifier Enrichir Juxtaposer Maîtriser</p>	<p>L'espace proche du corps Relation entre son espace et celui des autres L'espace d'évolution scénique</p>	<p>-Le temps linéaire : durée de la danse et du geste -Le temps social partagé -le temps de danse : début et fin de la séance -Le temps / musique régulier (la pulsation) la vitesse (le tempo)</p>	<p>D'une relation où l'autre existe à un début de coopération</p>	<p>Savoir ce qu'il y a à apprendre Connaître le but et le critère de réussite Avoir une attitude d'écoute</p>	<p>Langage en situation sur ce qu'il y a à faire Langage d'évocation pour décrire le dispositif</p>
<p>-Exprimer corporellement des sentiments, des états, des images -Enrichir sa motricité : dissociation et coordination en lien avec le travail demandé -Juxtaposer trois actions simples dans les déplacements, haut et bas ou avec les autres -Répondre corporellement à une consigne -Contraste, unisson</p>	<p>-Agir dans un espace proche plus complet -Explorer, percevoir et agir dans des espaces variés et plus ou moins délimités -Se déplacer dans des directions variées -Suivre un chemin choisi ou imposé</p>	<p>-Agir en concordance ou non avec la musique, le ou le chant -Agir sur une comptine -Agir avec des vitesses contrastées ou régulières - Marquer le début et la fin d'une danse</p>	<p>-Agir avec différentes organisations -Agir seul au milieu des autres -Agir devant les autres -Agir avec les autres -Agir pour faire autrement -Regarder l'autre faire et échanger avec l'aide de l'enseignant (sur les critères de réussite)</p>	<p>-Respecter les espaces -Savoir se concentrer -Adapter ses comportements dans des situations où l'on n'est pas seul -Regarder faire les autres -Connaissance du dispositif et de la ronde ou comptine -Vivre des rôles différents : danseurs et spectateurs</p>	<p>-Savoir nommer les actions -Savoir nommer les espaces -Décrire ce que l'on a fait -Regarder une production dansée et en parler sommairement avec l'aide de l'enseignant</p>
<p><i>-J' aime la galette -J ai un pied qui remue -Savez vous comment l'on danse ? -Sur le pont d'Avignon</i></p>	<p><i>-Promenons-nous dans les bois -Quand on fait des crêpes chez nous au champ -Pour danser la polka</i></p>	<p><i>-Il était une fermière -La bonne galette -Pour danser le marin Congo</i></p>	<p><i>-Crapaud saute -Gugus et son violon -Le fermier dans son pré -La petite hirondelle</i></p>		

GRANDE SECTION

La motricité	L'espace	Le temps	La relation aux autres	Les attitudes et connaissances	Liens avec la compétence langagière
<p>Diversifier Enrichir Combiner Maîtriser</p>	<p>L'espace proche du corps Relation entre son espace et celui des autres L'espace d'évolution scénique</p>	<p>-Le temps linéaire : durée de la danse et du geste -Le temps / musique régulier (la pulsation) la vitesse (le tempo)</p>	<p>D'une relation où l'autre existe à un début de coopération</p>	<p>Savoir ce qu'il y a à apprendre Connaître le but Mettre en relation les manières de faire et le critère de réussite</p>	<p>Langage en situation plus précise sur ce qu'il y a à faire, qui et comment on le fait Langage d'évocation décrire le dispositif et les actions</p>
<p>- Imaginer et faire -Développer le répertoire moteur par rapport à l'espace et le temps - Transformer, déformer le mouvement - Combiner des actions simples</p>	<p>-Agir dans un espace proche plus complexe -Construire un chemin intégrant des directions et trajectoires variées</p>	<p>-Agir en concordance ou non avec la musique, le ou le chant -Agir sur une comptine ou en décalage -Agir en modulant sa vitesse -Faire des gestes dans des durées différentes -Accentuer le début et la fin par un arrêt (immobilité, regard...)</p>	<p>-Agir avec différentes organisations -Agir avec les autres -Agir pour faire autrement -Etablir une relation de coopération avec les autres -Tenir son rôle de spectateur</p>	<p>-Savoir se concentrer rapidement -Mémoriser ses actions - Se comporter en spectateur attentif -Se comporter en acteur investi, en écoutant les remarques des spectateurs -Accepter des façons de faire différentes</p>	<p>-Savoir nommer les actions et les façons de faire -Argumenter sur ce que l'on a fait -Expliquer les relations entre les façons de faire et les critères de réussite -Employer un vocabulaire précis -Regarder une production dansée et la décoder avec l'aide de l'enseignant</p>
<p><i>-A qui dansera le mieux -J'aime danser la polka</i></p>	<p><i>-Les petits canards -Bonjour Guillaume -J'aime la galette</i></p>	<p><i>-L'alouette sur la branche</i></p>	<p><i>-Bonjour ma cousine -A mon peloton -Mademoiselle voulez-vous ? -La fille du coupeur de paille</i></p>		

Des axes de simplification et de complexification peuvent être trouvés en termes de motricité, d'espace, de temps, de relation aux autres ainsi qu'au niveau des attitudes et connaissances. Les combinaisons sont multiples. Plus ces paramètres seront combinés, plus la tâche sera complexe.

Des exemples pour diversifier, simplifier ou complexifier les rondes (les changements peuvent aussi avoir lieu pendant la ronde)

MOTRICITE	ESPACE	TEMPS	RELATION AUX AUTRES
<ul style="list-style-type: none"> - En marchant - En sautillant, en sautant, en galopant - En mobilisant des segments corporels différents : tête, épaules, poignets, buste.... - En faisant des actions différentes sur le refrain - Déplacements avant, arrière, latéraux - Actions de déplacement juxtaposées (avec un arrêt intermédiaire) - Actions de déplacement combinées (sans arrêt) - Des tours sur soi, en l'air (¼ et ½) - Des juxtapositions d'actions (marche, tour, saut) - Des combinaisons d'actions - Des sauts différents : deux pieds, cloche pied, un pied l'autre pied, deux pieds un pied, un pied deux pieds - Des actions de nature différentes : marche, tirer, pousser. .. - Actions pour faire : lourd, léger, rond, cassé 	<ul style="list-style-type: none"> - En dispersion : chemin identifié ou libre - Exploration par rapport à soi : haut, bas, devant, derrière, sur le coté, grand, petit, mi-niveau, au sol - Exploration par rapport à l'espace topologique (scénique) : directions matérialisées ou non, orientation (de dos, de coté par rapport aux spectateurs...) - Suivre un chemin, se construire son chemin, se rappeler son chemin - En deux ou plusieurs rondes dans des espaces identifiés et un sens de rotation identifié ou non - En rondes après avoir parcouru des chemins identifiés - En ronde puis déplacement vers des espaces identifiés où on recommence une autre ronde - En ronde puis déplacement vers des espaces identifiés où on fait autrement : verbe d'action, grand, petit - Tous ensembles dans une ronde puis se séparer et se retrouver au centre. 	<ul style="list-style-type: none"> - Continu - Régulier - Sur la voix qui adapte la vitesse - Sur une musique - Sans musique - Sur un rythme fait par les autres - Avec changement de rythme - Avec des arrêts - En combinant changements de rythme et arrêts - En combinant changements de rythme et une action, ou plusieurs actions - Avec des contrastes : vite lent 	<ul style="list-style-type: none"> - Seul - Par deux (en faisant une ronde) - Par groupe - Tous ensemble - Par rapport à l'espace : devant, derrière, à coté de l'autre - Par rapport au temps : - L'un après l'autre, un groupe puis un autre (canon) - L'un meneur l'autre mené - Un chef d'orchestre - Faire attention à l'autre : - En fermant et ouvrant la ronde - En farandole - En tresse - Faire quelque chose avec un partenaire dans un espace donné - Se mettre d'accord pour faire une action ensemble dans un espace donné - Inventer ensemble - Montrer aux autres - Regarder sans bruit les autres

	PHASE DE MISE EN ACTIVITE	PHASE DE REFERENCE	PHASE D'ENTRAINEMENT	PHASE DE BILAN
DUREE	7-8 séances	2-3	8-10	1-2
OBJECTIFS DE L'ENSEIGNANT	Installer les règles : écoute, concentration	Evaluer des capacités	Faire progresser les élèves dans des capacités ciblées Faire naître des impressions chez les spectateurs Faire naître des sensations chez les danseurs	Organiser la production Mesurer les progrès et aider les élèves à mesurer leurs progrès
OBJECTIFS POUR L'ELEVE	Oser s'exprimer Danser en respectant les règles Expérimenter une multitude d'entrées en danse et chercher à varier les interprétations	Oser s'exprimer, danser en respectant les règles	Faire autrement Regarder autrement	Réaliser le projet à présenter à d'autres
MISE EN OEUVRE	Faire agir les élèves sans exigence sur leurs réalisations en installant les règles de fonctionnement Permettre d'explorer plus systématiquement les diverses sources d'expression Favoriser les réponses variées et chercher à intéresser le spectateur	Choisir une situation qui fait appel à une ou deux capacités motrices	Permettre aux élèves de s'exercer à maîtriser les variations : temps espace, relation à l'autre Permettre aux élèves de s'exercer à prendre des indices simples sur ce que fait le danseur Inscrire dans le temps l'apprentissage des variations en les complexifiant	Permettre aux élèves de se produire devant un public dans un espace et pendant une durée donnée

CRITERES D'ACQUISITION (VARIABLE SELON LE CYCLE 1 OU 2)

Dans quelles situations ?

- Dans un espace donné, dans une durée donnée, **se produire avec un autre ou des autres, devant un public**
- Dans un espace scénique, avec un début, une suite d'actions élémentaires, une fin
- Dans une démarche de création guidée, concevoir et produire avec d'autres un projet expressif pour des spectateurs.
- Dans un espace scénique, avec un début, un développement, une fin.

Individuellement

- Immobile au début et à la fin
- Etre concentré pendant toute la chorégraphie (Gestes parasites)
- Maîtrise de la ronde ou d'une phrase dansée
- Maîtrise gestuelle : gestes mémorisés, maîtrisés dans l'espace, le temps

Collectivement

- Maintien de la relation établie entre les danseurs pendant toute la chorégraphie
- Coopération entre les danseurs

CODAGES

Garder des traces des actions par la mise en place d'un codage (avant l'activité), par des dessins, des photos, des films permettant de décrypter avec les élèves en aval.

REPertoire DE DANSES ET JEUX DANSES

(<http://www.momes.net/jeux/per/ronde.html#>)

RONDES À S'ACCROUPIR

1. Dansons la capucine

1 - Dansons la capucine
Y a pas de pain chez nous
Y en a chez la voisine
Mais ce n'est pas pour nous
You!!! les petits cailloux

La ronde s'accroupit sur "you! les petits cailloux" et repart pour le couplet suivant.

2 - Dansons la capucine
Y'a pas de vin chez nous
Y'en a chez lavoisine
Mais ce n'est pas pour nous
You!!! les petits cailloux

3 - Dansons la capucine
Y'a pas de feu chez nous
Y'en a chez la voisine
Mais ce n'est pas pour nous
You!!! les petits cailloux

4 - Dansons la capucine
Y'a du plaisir chez nous
On pleur' chez la voisine
On rit toujours chez nous
You!!! les petits cailloux

2. Faisons la ronde

Faisons la ronde
Pour plaire à tout le monde
Les grands et les petits
Tout petits!

La ronde s'arrête et les danseurs s'abaissent, jusqu'à s'accroupir à la fin

Tout petits!!

3. Au jardin de ma tante

Au jardin de ma tante
Le rossignol chante
Fait toutounet
Fait toutounet
Fait cri!!!!

La ronde s'arrête net et tout le monde s'accroupit

4. **Il tourne en rond notre beau bateau**

Il tourne en rond notre beau bateau
Il tourne en rond trois fois
Il tourne en rond notre beau bateau
et tombe... au fond... de l'eau

La ronde s'arrête et tout le monde s'accroupit progressivement

5. **Rondin Picotin**

Rondin Picotin
La Marie a fait son pain
Pas plus haut que son levain
Son levain était moisi
Son pain n'a pas réussi
Tant pis!!

La ronde s'arrête net et tout le monde s'accroupit

6. **Ron, ron macaron**

Ron, ron macaron
Le dîner à la maison
Fait's ceci, fait's cela
Atchoum!

La ronde s'arrête net et tout le monde s'accroupit

RONDES À CHOIX

1. Le fermier dans son pré

Les partenaires dansent autour du fermier en chantant

Le fermier dans son pré,
le fermier dans son pré,
ohé, ohé, ohé,
le fermier dans son pré
Le fermier prend sa femme,
le fermier prend sa femme,
ohé, ohé, ohé
le fermier prend sa femme

A ce moment là le fermier choisit parmi les danseurs celle qui viendra le rejoindre au milieu.
Puis la chanson et la ronde reprennent

La femme prend son enfant...
L'enfant prend sa nourrice
La nourrice prend son chat
Le chat prend sa souris
La souris prend son rat
Le rat prend son fromage...

Une fois le "fromage" au centre de la ronde, tout le monde se rejoint et mime la dernière scène

Le fromage est battu,
le fromage est battu,
ohé, ohé, ohé
le fromage est battu

(dans une autre version il s'agit "d'un berger dans un pré" et à la fin "le fromage est mangé")
pour la version en anglais: the farmer in the dell

2. Le petit lapin

Un petit lapin est au centre de la ronde et les danseurs tournent autour de lui en chantant:

Mon petit lapin a bien du chagrin
Il ne saute plus, ne danse plus dans mon jardin

Puis la ronde s'arrête et les danseurs poursuivent la chanson en frappant dans leurs mains, tandis que le petit lapin se met à sauter au centre

Saute, saute, saute, mon petit lapin
Et va-vite embrasser quelqu'un

Sur cette invitation, le petit lapin choisit un (ou une) des danseurs, l'embrasse et celui-ci le remplace dans le rôle du lapin au centre de la ronde.

3. **J'ai un petit nid de lièvre**

Un petit lièvre cette fois est choisi et attend hors de la ronde. La ronde commence en chantant

J'ai un p'tit nid de lièvre
Mais le lièvre n'y est pas
Hé! roulonla
Mon p'tit lièvre, mon p'tit lièvre
Hé! roulonla
Mon p'tit lièvre n'y est pas!

Le petit lièvre entre au centre de la ronde sur cette invitation:

Mon p'tit lièvre entrez en danse
Faites un tour de révérence
Et saluez
Celle, celle, celle, celle
Et saluez
Celle que vous aimerez

Le petit lièvre vient alors saluer un des enfants qui deviendra "petit lièvre" pour la reprise de la ronde.

4. **Petite Mad'moiselle**

La ronde tourne autour de la "petite mad'moiselle" (ou du petit monsieur) qui, au centre de la ronde, tourne toute seule en sens inverse:

-Où allez-vous comme ça?
Tralala Tralala
Où allez-vous comme ça?
Trala-la-lère.
-Chercher des pommes de terre
Tralala Tralala
Chercher des pommes de terre
Trala-la-lère.
-Pour qui ces pommes de terre
Tralala Tralala
Pour qui ces pommes de terre
Trala-la-lère.
-Pour un de mes amis
Tralala Tralala
Pour un de mes amis
Trala-la-lère.
-Mais qui est votre ami?
Tralala Tralala
Mais qui est votre ami?
Trala-la-lère.
-..... est mon ami?
Tralala Tralala
..... est mon ami?
Trala-la-lère.

La personne désignée par la petite demoiselle (ou le petit monsieur) la rejoint au centre de la ronde et tourne avec elle durant le dernier couplet. A la reprise de la ronde l'ami choisi reste seul au milieu et prend le rôle de la petite demoiselle (ou du petit monsieur).

5. **L'alouette est sur la branche**

La ronde tourne en chantant autour de "l'alouette" qui est au centre:

L'alouette est sur la branche
Sautillant de branche en branche

La ronde s'arrête. "L'alouette" sort de la ronde et tourne à l'extérieur. Elle saute trois fois (1,2,3) et choisit celui qui prendra sa place au centre.

Faites-nous trois petits sauts
L'alouette, l'alouette
Faites-nous trois petits sauts
L'alouette comme il faut
1 - 2 - 3

VARIATIONS SUR THÈMES DE RONDE
(à plusieurs, puis tout seul, à deux, à trois, etc.)

1. Tous en rond dansez

Tous en rond dansez
Tous en rond dansez
Tous en rond dansez
Tous en rond dansez
Tous ensemble, tous ensemble, tous ensemble nous dansons!
Un par un dansez
Un par un dansez
... Deux par deux dansez
... Trois par trois dansez

2. Petrouchka

À chanter plusieurs fois de suite en commençant lentement puis en la chantant de plus en plus vite

C'est le marchand Petrouchka qui revient
Il a rempli son sac il est content
Quand ses chevaux fatigués auront bu
Il pourra rire et manger Ah!

3. En revenant de la jolie Rochelle

1. M'en revenant de la jolie Rochelle (bis)
J'ai rencontré trois jolies demoiselles.
Refrain
C'est l'aviron qui nous mène, qui nous mène
C'est l'aviron qui nous mène en haut.

2. J'ai rencontré trois jolies demoiselles (bis)
J'ai point choisi, mais j'ai pris la plus belle.
Refrain

3. J'ai point choisi, mais j'ai pris la plus belle (bis)
J'l'y fis monter derrière' moi, sur ma selle.
Refrain

4. J'l'y fis monter derrière' moi, sur ma selle (bis)
J'y fis cent lieues sans parler avec elle.
Refrain

5. J'y fis cent lieues sans porter avec elle (bis)
Au bout d'cent lieues, ell' me d'mandit à boire.
Refrain

6. Au bout cent lieues, ell' me d'mandit à boire (bis)
Je l'ai menée auprès d'une fontaine.
Refrain

7. Je l'ai menée auprès d'une fontaine (bis)
Quand ell' fut là, ell' ne voulut point boire.
Refrain

8. Quand ell' fut là, ell' ne voulut point boire (bis)
Je l'ai menée au logis de son père.
Refrain

9. Je l'ai menée au logis de son père (bis)
Quand ell' fut là, ell' buvait à pleins verres.

Refrain

10. Quand ell' fut là, ell' buvait à pleins verres (bis)

À la santé de son père et sa mère.

Refrain

11. À la santé de son père et sa mère (bis)

À la santé de ses soeurs et ses frères.

Refrain

12. À la santé de ses soeurs et ses frères (bis)

À la santé d'celui que son coeur aime.

autre version

Refrain

En revenant de la jolie Rochelle (bis)

J'ai rencontré trois jolies demoiselles

Refrain :

C'est l'aviron qui nous mène, mène, mène

C'est l'aviron qui nous mène en rond

2. J'ai rencontré trois jolies demoiselles (bis)

J'ai pas choisi mais j'ai pris la plus belle

Refrain :

4. J'ai pas choisi mais j'ai pris la plus belle (bis)

Elle m'a dit "Pourquoi moi et pas elles..."

Refrain :

5. Elle m'a dit "Pourquoi moi et pas elles (bis)

Mes soeurs aussi ont la lèvre vermeille...

Refrain :

6. Mes soeurs aussi ont la lèvre vermeille (bis)

Je répondis "C'est toi que mon coeur aime".

Refrain :

4. **J'aime la galette**

J'aime la galette,

Savez-vous comment?

Quand elle est bien faite

Avec du beurre dedans.

Tra la la la la la la lère)

Tra la la la la la la la.) (bis)

5. **À droite, à gauche**

À droite, à gauche, regarde de ci, regarde de là

Un pas à droite, un pas à gauche, la tête à droite, la tête à gauche)

À droite, à gauche, encore de ci, encore de là

Un pas à droite, un pas à gauche, la tête à droite, la tête à gauche)

Prends ma main et viens danser

Se prendre la main et tourner en rond vers la droite

Et tourne en rond d'un pied léger

Idem puis se lâcher

L'autre main et puis changer

Se prendre la main à gauche et tourner vers la gauche

Et nous dansons heureux et gais

RONDES À MIMES

1. Le petit Limousin

Le petit Limousin

(La ronde tourne tout en chantant:)

Et nous allons danser la danse du Limousin (bis)

(La ronde s'arrête et le meneur de jeu dit:)

Le petit Limousin a dit: "Mains sur la tête"

(Tous les enfants placent leurs mains sur la tête, puis reprennent le refrain. Le meneur de jeu indique une partie du corps différente après chaque refrain.)

2. La Toumba

Et oui c'est comme ça qu'on danse la toumba (bis)

(prendre des parties du corps symétriques)

Avec le pouce gauche

(agiter la partie du corps en question sans faire bouger le reste)

Avec le pouce droit

Avec le bras gauche Avec le bras droit

Avec la jambe gauche Avec la jambe droite

(Trouver d'autres parties du corps: pied, épaule, hanche...)

3. Gugus avec son violon

Un enfant est au centre de la ronde et mime Gugus

C'est Gugus avec son violon

qui fait danser les filles, qui fait danser les filles,

C'est Gugus avec son violon

qui fait danser les filles et les garçons.

A "Mon papa ne veut pas", la ronde s'arrête et exprime le refus pendant que Gugus choisit un camarade avec lequel il dansera pendant que ceux de la ronde arrêtée frapperont des mains.

Mon papa ne veut pas que je danse que je danse,

Mon papa ne veut pas que je danse la polka.

Il dira c'qu'il voudra, moi je danse, moi je danse.

Il dira c'qu'il voudra, moi je danse la polka.

4. Sur le pont d'Avignon

R: Sur le pont d'Avignon

On y danse, on y danse

Sur le pont d'Avignon

On y danse tout en rond

La ronde tourne durant le refrain et s'arrête à chaque couplet pour mimer: les belles dames qui font la révérence, les beaux messieurs qui saluent, les cuisiniers qui tournent leur cuillère dans leur casserole, etc.

- 1 - Les bell's dames font comme ça
Et puis encore comme ça
- 2 - Les beaux messieurs font comme ça
Et puis encore comme ça
- 3 - Les cuisiniers font comme ça
Et puis encore comme ça
- 4 - etc.

5. **Saint Nicolas m'a donné**

R: Saint Nicolas m'a donné
La la la la laire
Saint Nicolas m'a donné
Une poupée articulée

À la fin du refrain, la ronde stoppe et, face au centre, on mime la poupée articulée

1- Les poupées font, font, font, font
Une belle révérence

On fait une révérence

Les poupées font, font, font, font
Un p'tit tour sur les talons!

On fait un petit tour sur soi à chaque fin de couplet, et la ronde reprend pendant le refrain

2- Les poupées font, font, font, font
Une jolie petit' danse

On talonne pied droit, pied gauche

Les poupées font, font, font, font
Un p'tit tour sur les talons!

3 - Les poupées font, font, font, font
De petits sauts en cadence

On sautille sur place

Les poupées font, font, font, font
Un p'tit tour sur les talons!

4 - Les poupées font, font, font, font
De petits pas sur les pointes

On fait des petits pas sur les pointes vers le centre puis en arrière

Les poupées font, font, font, font
Un p'tit tour sur les talons!

5 - Les poupées font, font, font, font
Sag' et gentill', un gros dodo

On chante tout doucement en se balançant

Les poupées font, font, font, font
Un dodo dans leur berceau

On se met doucement par terre, pour s'endormir

6. **Pied petitou**

Pied petitou à la Margaridette
Pied petitou à la Margaridou
Cheveux de soie à la Margaridette
Cheveux de soie à la Margaridou
Pied petitou à la Margaridette
Pied petitou à la Margaridou
Joues rondelettes
Menton pointu
Bouche vermeille
Mains coquinettes
Taille bien faite
Jambes languettes

La ronde tourne durant "pied petitou" (le refrain) et stoppe pour montrer la partie du corps nommée., puis reprend. Elle s'arrête encore à "joues rondelettes" pour montrer les joues et les cheveux; puis menton, joues, cheveux, etc.

Drôle de machine

Mon papa m'a acheté
Une drôle de machine
Mon papa m'a acheté
Une machine enchantée

Ronde en tournant en rythme

Quand j'appuie sur le bouton
Elle chante une chanson

La ronde s'arrête et mime l'action

Dés que je tourne la clef
Elle se met à danser !

Mimer l'action de tourner une clé

Va en avant, en avant, en avant
Va en arrière, en arrière, en arrière

On se reprend la main et on avance, puis on recule

Tourne, tourne, tourne un peu
Tape, tape, tape un peu
Saute, saute un peu
Puis on salue et on continue

*Tourner sur place, les mains lâchées
taper dans les mains, les mains lâchées
Sauter sur place, les mains lâchées
Saluer puis repartir*

RONDES À RETOURNEMENTS

1. J'ai des poules à vendre

J'ai des poules à vendre
Des noires et des blanches
À trois sous, à six sous
Mad'moiselle retournez-vous
Du côté de chez vous

Remplacer "Mad'moiselle" par le prénom de l'enfant qui fera un demi-tour puis reprendra, de dos, sa place dans la ronde. La ronde repart et ne terminera que lorsque tous les enfants seront dos au centre de la ronde. À ce moment là la ronde s'arrête et le meneur demande:

La galette est-elle prête?
OUI!
Est-elle bien sucrée?
OUI!
Est-elle bien dorée?
OUI!
Alors... tournons la galette!!

Et le meneur de ronde lache la main d'un de ses voisins et va rapidement reformer la ronde face au centre.

Variantes: faire tourner un enfant déjà de dos qui se retrouvera donc dans sa position initiale, face au centre de la ronde avant de terminer le jeu; faire se tourner un groupe d'enfants par exemple "ceux qui ont du bleu tournez-vous", ou "les demoiselles tournez-vous" ou encore tous les enfants à la fois "tout le monde retournez-vous".

2. Les pigeons sont blancs

Les pigeons sont blancs
Ils sont verts ou gris
Tourn' ton dos.....!

Même règle que la précédente ronde

3. Les rosiers sont pleins de roses

Les rosiers sont pleins de roses
Les rosiers sont pleins de roses
La ros' a fleuri pour toi,,
La ros' a fleuri pour toi
Retourne-toi!

Même règle que la précédente ronde

RONDES JEUX

1. **Monsieur l'Ours**

Un ours est au centre, endormi, les danseurs font la ronde autour en scandant:

Monsieur l'Ours réveille toi
Tu as bien trop dormi comme ça
Attention au bout de trois
Monsieur l'Ours s'éveillera
Un! Deux! Trois!

A "trois" l'Ours s'éveille et tente d'attraper les enfants qui s'enfuient jusqu'à l'endroit choisi comme refuge. Les enfants attrapés deviennent "ours" et le jeu reprend:

Messieurs Ours réveillez-vous
Vous allez devenir fous
Attention au troisième coup
Messieurs Ours réveillez-vous
Un! Deux ! Trois!

A "trois" les ours s'éveillent et tentent d'attraper les enfants qui s'enfuient jusqu'à l'endroit choisi comme refuge. On change d'ours à ce tour là.

2. **Seul au coin du feu**

Un chat est au centre de la ronde, endormi, les danseurs tournent en ronde autour de lui:

Seul au coin du feu,
Le chat grogne, le chat grogne
Seul au coin du feu
Le chat grogne et dit qu'il pleut.

La ronde s'arrête, les danseurs s'accroupissent et grattant le sol disent:

Minet! Minet! Minet

Au troisième "Minet" le chat se lève et court attraper un des enfants qui s'enfuient jusqu'à l'endroit choisi comme refuge. L'enfant attrapé deviendra chat à son tour.

3. **À la ronde des muets**

A la ronde des muets
Sans rire et sans parler
Le premier qui rira
Au piquet y restera
1-2-3 la baguette du roi!

À la fin de la ronde les enfants se lâchent les mains et restent "sans rire et sans parler"; le premier qui rit ou parle se retourne et la ronde reprend (le "fautif" reprend aussi la ronde mais dos au centre de la ronde, comme dans les rondes à retournement)

4. **Le facteur**

Le facteur n'est pas passé
Il ne passera jamais
lundi, mardi, mercredi, jeudi, vendredi, samedi, dimanche!

Ce jeu se joue avec un mouchoir. La ronde chante et ferme les yeux tandis qu'un enfant fait le tour de la ronde avec le mouchoir. Il le dépose derrière un joueur qui devra prendre le mouchoir et rattraper "le facteur" avant que celui-ci prenne la place de celui qui court. S'il ne le rattrape pas il sera alors facteur.

variante supplémentaire:

Si le facteur a le temps de faire le tour de la ronde sans que celui qui a le mouchoir derrière lui s'en aperçoive, le distrait ira au milieu de la ronde. Il sera "chandelle".

RONDES À DIALOGUES ENTRE GROUPES

1. Zim Zim Carillon

Façon de jouer en chantant : Diviser le groupe en deux lignes qui se font face. Les groupes chantent alternativement les couplets. Le groupe A se concerte pour choisir un enfant de l'autre groupe qui les rejoindra à la fin de la chanson. Le groupe A devra donner la couleur de la robe et des chaussures de l'enfant choisi dans les réponses chantées.

(Groupe A :) Ah! J'ai perdu ma fille, zim zim carillon
Ah! J'ai perdu ma fille, trois fleurs de la nation

(Groupe B :) Où l'avez-vous perdue?, zim zim carillon
Où l'avez-vous perdue?, trois fleurs de la nation

(Groupe A :) Je l'ai perdue dans l'bois, zim zim carillon
Je l'ai perdue dans l'bois, , trois fleurs de la nation

(Groupe B :) Quelle robe avait-elle?, zim zim carillon
Quelle robe avait-elle?, trois fleurs de la nation

(Groupe A :) Elle avait une robe rouge, zim zim carillon
Elle avait une robe rouge, trois fleurs de la nation

(changer le rouge pour la couleur des vêtements de l'enfant choisi)

(Groupe B :) Quelles chaussures avait-elle?, zim zim carillon
Quelles chaussures avait-elle?, trois fleurs de la nation

(Groupe A :) Elle a des chaussures blanches, zim zim carillon
Elle a des chaussures blanches, trois fleurs de la nation

(changer le rouge pour la couleur des chaussures de l'enfant choisi)

(Groupe B :) Comment s'appelait-elle?, zim zim carillon
Comment s'appelait-elle?, trois fleurs de la nation

(Groupe A :) Elle s'appelait Brigitte, zim zim carillon
Elle s'appelait Brigitte, trois fleurs de la nation

(remplacer "Brigitte" par le nom de l'enfant choisi, qui change alors de groupe et c'est encore le groupe A qui chante le couplet suivant)

(Groupe A :) Ah! J'ai r'trouvé ma fille, zim zim carillon
Ah! J'ai r'trouvé ma fille, trois fleurs de la nation

Le groupe B se concerte pour choisir un jeune du groupe A et recommence la chanson à partir du début

FARANDOLES ET JEUX DE TRESSE

Farandoles

Une autre manière de danser à plusieurs c'est de faire une farandole, ou encore une file, un tunnel, etc. Comme pour la ronde il existe toute une gamme de jeux dansés entre autres ceux dénommés "tresses" dans lesquels les danseurs sont en file mais deux par deux. Ils se tiennent par la main, ou par les deux mains, ou encore par les deux mains croisées (la main droite de l'un tenant la main gauche de l'autre et réciproquement).

1. Le petit train

Quelques enfants commencent à former un train en s'accrochant soit par la taille soit par les épaules; les autres enfants, par deux ou trois, attendent dans des "gares" le passage du train. Le train part en zigzagant pour se diriger vers les gares, en chantant:

Dans le pré s'en va le train
Tout chargé de sacs de grains
Accroche-toi, derrière moi
Et tiens-toi des deux mains
Tchou! Tchou!

Le train s'arrête devant une "gare" où se trouvent des enfants-voyageurs qui s'accrochent à leur tour. Lorsque tous les enfants sont accrochés on reprend la chanson avec ce couplet:

Sous l'tunnel s'en va le train,
tout chargé de sacs de grains
Baisse-toi, derrière moi
Et tiens-toi des deux mains
Tchou! Tchou!

Les enfants fléchissent le tronc pour passer sous le tunnel (qui peut être formé par deux enfants), puis dernier couplet:

Sur le pont s'en va le train
Tout chargé de sacs de grains
Relève-toi, derrière moi
Et tiens toi des deux mains
Tchou! Tchou!

Les enfants marchent sur une ligne (imaginaire ou dessinée à la craie) durant ce couplet.

2. C'est Rivaut

Les enfants en farandole se déplacent en chantant:

C'est Rivaut qui mène, qui mène
C'est Rivaut qui mène son veau
1 - 2 - 3

La farandole s'arrête sur "1 - 2 - 3" et repart ensuite dans l'autre sens, le meneur de la farandole devenant le dernier.

Jeux de tresse

Jeux utiles pour perfectionner la latéralisation et rendre compte de la symétrie des gestes. Jeux à deux face à face.

1. Les aiguilles de bois

Enfilons, filons les aiguilles de bois
Dans l'jupon d'Madame Dubois
Les aiguilles sont enfilées, il faut les faire cuire
Les aiguilles sont enfilées, il faut les manger.

2. Bonjour ma cousine

Pour débiter ces jeux de tresse il est préférable de commencer par un jeu tout simple: se dire bonjour en se tendant la "bonne" main:

Bonjour ma cousine,
Bonjour mon cousin germain
On m'a dit que vous m'aimiez
Est-ce bien la vérité?
Je n'm'en soucie guère
Je n'm'en soucie guère
Passez par ici et moi par là
Au revoir ma cousine et puis voilà!

3. Le dimanche en promenade

Dans cet autre jeu les enfants sont dispersés et vont serrer la main d'un camarade de leur choix:

Le dimanche en promenade,
Je rencontre un camarade
Je vais lui serrer la main
Bonjour, bonjour à demain!

4. Scions du bois

La véritable "tresse" se fait deux par deux, face à face, on se donne la main droite dans la main droite de l'autre, et la main gauche évidemment dans sa main gauche. On tire alternativement sur le bras gauche et le bras droit pour imiter le mouvement de la scie:

Scions, scions, scions du bois
Scions, scions, scions du bois
Pour la mère, pour la mère
Scions, scions, scions du bois
Pour la mère Nicolas

Ce premier de jeu de tresse est simple et s'effectue sur place.

5. Alice, pain d'épice

Pour compliquer un peu le jeu, on l'effectue ensuite en avançant: puis en se retournant, pour partir dans l'autre sens:

Alice, pain d'épice
Mon enfant est en nourrice
Qui demande des bonbons
Allons, allons donc!

6. **À la tresse**

Puis en se retournant deux fois, pour repartir dans le même sens:

A la tresse, jolie tresse
Mon papa est cordonnier,
Ma maman fait des souliers.
Ma p'tite soeur est demoisell'
Tire la ficelle! (on se retourne)
Mon p'tit frère est polisson
Tire le cordon! (on se remet dans le même sens qu'auparavant)

7. **J'ai cassé la vaisselle**

Même jeu de tresse, sur place, toujours mais en se lâchant les mains pour faire une pirouette et savoir se remettre en place, main droite dans main droite et main gauche dans main gauche de l'autre. Pour ce jeu, à la place du mouvement de scie habituel, adopter un mouvement de balancement des bras:

J'ai cassé la vaisselle à maman
Regardez bien comment on s'y prend
A la une! A la deux! A la trois! (pirouette sur place et reprise de la chanson en tresse)

8. **Un petit bonhomme**

Même jeu de tresse, en marchant, mais en se lâchant les mains pour faire une pirouette et savoir se remettre en place, main droite dans main droite et main gauche dans main gauche de l'autre, puis repartir dans le même sens:

Un petit bonhomme s'en allant au bois
Quand il revenait il disait chaque fois (se lâcher les mains)
Atchoum! atchoum! atchoum! atchoum! atchoum! (effectuer des pirouettes)

9. **Mêmes jeux de tresse mais en faisant la "tresse" dans le dos, en se donnant les mains derrière soi.**

10. **Tiens voilà main droite**

À la suite de ces jeux de tresse on peut commencer les frappés de mains dans ses propres mains puis dans celles de son partenaire (main droite frappe main droite, et réciproquement)

Tiens voilà main droite! (les mains droites se frappent)
Tiens voilà main gauche! (les mains gauches se frappent)
Tiens voilà main droite main gauche (alternativement et rapidement les mains droites et les mains gauches se frappent)
et tiens voilà les deux! (main droite contre main droite et main gauche contre main gauche)

autres frappés à deux:

11. **Mon père m'a donné**

Mon père (frappé sur ses cuisses) m'a donné (frappé dans ses mains)
Des rubans (frappés mains droites), des dentelles (frappé main gauche)
Mon père m'a donné
Des rubans satinés
Pourquoi t'a-t-il donné
Des rubans, des dentelles
Pourquoi t'a-t-il donné
Des rubans satinés?
Pour faire des jarretières

À ma vieille grand-mère
Mon père m'a donné
Des rubans satinés

12. **Passé passera**: farandole et pont

Deux joueurs sont choisis pour faire un pont (en se tenant face à face par les mains en l'air). Sous ce pont passe la farandole des autres joueurs au rythme de la chanson:

Passé passera la dernière la dernière
Passé passera la dernière y restera
Qu'est-ce qu'elle a donc fait la p'tite hirondelle
Elle nous a volé trois p'tits sacs de blé
Nous la rattraperons la p'tite hirondelle
Et nous lui donnerons trois p'tits coups d'bâton
Un, deux, trois.

Durant toute la chanson la farandole passe. Mais lorsqu'on arrive à 1, 2, 3 le pont s'abaisse sur le troisième enfant qui passe et l'emprisonne. Les autres joueurs s'écartent. Le "pont" demande au joueur pris de choisir entre "pomme" ou "banane" par exemple, mots secrets qu'ils auront choisis au préalable. Si le joueur pris choisit "pomme" il se place derrière la partie du pont qui avait opté pour ce nom, s'il préfère "banane" il se place derrière la partie du pont qui avait pris "banane" comme mot secret. A la fin du jeu les deux parties du pont, aidés par ceux qui sont accrochés derrière eux s'affrontent: chacun d'entre eux devant tenter de tirer l'autre vers son territoire. Ce ne sont pas forcément les plus nombreux qui gagnent.

13. **Passez pompons**: farandole et pont

Même jeu que "passé passera"

Passez pompons les carillons
Les portes sont ouvertes
Passez pompons les carillons
Les portes sont fermées
À clef!!

Sur les mots "À clef" le pont emprisonne le danseur et lui fait choisir entre les deux mots secrets, comme dans "passé passera"

autre version:

Passez pompons, l'escadrillon, les portes sont ouvertes,
Passez pompons, l'escadrillon, les portes fermeront.
Trois fois passée par là, la dernière, la dernière,
Trois fois passée par là, la dernière restera !

Deux personnes se donnent les mains, face à face, et lèvent les bras. Les autres passent en ronde sous les bras ainsi levés. On referme les bras sur celui ou celle qui passe au moment où on prononce "restera".