

## FICHE DE CYCLE

APS : **Danmyé** Période :Nombre d'heures effectives : **10**

niveau débutant

classe : 6<sup>ème</sup> / 5<sup>ème</sup>Matériel disponible : **sono, tambour, tibwa, tatamis**

Leçons	# Thème d'étude * Thème connexe	Objectifs	Caractéristiques spécifiques	Observations
L 1	# Mise au son  * Découverte de la cadence	# Le corps, l'espace et le temps : s'exprimer librement sur la musique en étant au son.  * Déplacements / confrontations en cadence.	Situations ouvertes puis exploitation pour un travail d'imitation en miroir.  Aspect ludique des confrontations à privilégier.	Si les élèves sont inhibés, il faut éviter les situations ouvertes, démarrer par un travail en miroir.
L 2	# La cadence  * Les frappes simples	# Exploration des différentes possibilités pour se déplacer, et pour changer de direction en cadence.  * Réaliser coups de pieds / poings sur le TFM (temps fort métrique).	Musique avec frappes régulières sur les TFM.	En fin de leçon, exploitation des situations. Faire aborder lors de confrontations ludiques.
L 3	# La cadence  * La ruse danmyé	# Utiliser la cadence pour créer de l'illusion.  * Tromper l'adversaire sur la cible que l'on veut atteindre sur lui.	<u>Jeux de rôle et jeux à thèmes</u> (utilisation de foulards, de pinces à linge placés à différents points sur un ou les deux combattants).	<u>Insister sur l'utilisation systématique de la ruse.</u>
L 4	# La cadence au service de la ruse  * les frappes (suite)	# Tromper l'adversaire sur ses intentions dans le combat.  * Explorer les autres frappes pieds et poings.		
L 5	# Le cérémonial  * les frappes	Connaître et réaliser le cérémonial : "kouri la wonn", "matjé tanbou-a",  <ul style="list-style-type: none"> <li>• Varier le style et la cadence.</li> <li>• Varier ses frappes lors des confrontations</li> </ul>	Découvrir la spécificité et la symbolique du danmyé (culture vivante).	Insister sur la fonction du cérémonial.  Les élèves non acteurs auront des tâches précises d'observation.
L 6	# La lutte	# Créer un déséquilibre chez l'adversaire et l'exploiter pour l'amener au sol et le maîtriser en	Relation avec l'activité lutte, voir gym au sol	

<b>Leçons</b>	<b># Thème d'étude</b> <b>* Thème connexe</b>	<b>Objectifs</b>	<b>Caractéristiques spécifiques</b>	<b>Observations</b>
	* La sécurité	toute sécurité		

L 7	# Le combat : sa gestion  * Les rôles ; arbitre, juges, coach	# Utilisation de tous les Savoirs - Faire abordés pour adapter son combat à l'adversaire (armes, stratégies, énergie).  * Tenir les différents rôles	Travail réalisé avec verbalisation pour contrôle du rapport intentions /réalisation  Travail par poule pour avoir des temps de récupération plus courts.	Faire réaliser le maximum de combat avec des adversaires différents.  Rotations des arbitres.
L 8	# le combat : sa gestion	# Idem que pour L7 mais avec des remédiations prévues après le bilan des combats précédents		
L 9		EVALUATION TERMINALE DE CYCLE : 1ère séance	Adversaire au choix, avec consentement mutuel	Calcul de la note sur place si possible
L 10		EVALUATION TERMINALE DE CYCLE 2ème séance	L'adversaire peut être imposé par le prof	

TFM = Temps Fort Métrique

Document réalisé par Henry GROS- DESORMEAUX  
Professeur EPS

<b>COMPETENCES VISEES : CE QU'IL Y A A FAIRE</b>		<b>CONTENUS : CE QU'IL Y A A FAIRE POUR FAIRE</b>
<b>L1</b>	Agir et se déplacer suivant le temps fort métrique du ti bwa	Utiliser les différents modes de déplacement, ainsi que les spécifique danmyé
<b>L2</b>	S'imprégner de la cadence, puis développer des coups danmyé en cadence	Porter des coups de poings, de pieds, à aide de la gestuelle danmyé dans une situation d'opposition
<b>L3</b>	S'imprégner de la cadence, puis développer des coups danmyé en cadence	Porter des coups de poings, de pieds, puis les combiner sous forme de mini enchaînement
<b>L4</b>	Porter des coups de poings, de pieds, à aide de la gestuelle danmyé dans une situation d'opposition	Idem, dans une situation de <i>je</i> danmyé développer le coup placer
<b>L5</b>	Evaluation du rituel danmyé <i>alé lawonn, monté o tanbou</i>	A partir des indicateurs du barème
<b>L6</b>	Vivre la danmyé au travers du " <i>ouwey ou pa wey'</i> "	Dégager la feinte, l'illusion dans les différentes phases du rituel danmyé
<b>L7</b>	Décrypter, et verbaliser les forces et faiblesses de l'adversaire	Rencontre au moins 4 adversaires de niveaux ou de gabarits différents
<b>L8</b>	S'affronter à partir d'une stratégie élaborée suivant l'adversaire en présence (notion de projet de combat)	Adapter de manière cohérente ses intentions, son savoir faire à l'adversaire pour le vaincre
<b>L9</b>	S'affronter à partir d'une stratégie élaborée suivant l'adversaire en présence (notion de projet de combat)	Adapter de manière cohérente ses intentions, son savoir faire à l'adversaire pour le vaincre
<b>L10</b>	Evaluation terminale	

## EXEMPLES DE SITUATIONS D'APPRENTISSAGE

### Exemple 1

**Niveau :** Collège

**Objectif de la leçon :** Construire des stratégies d'attaque en restant au son.

**Compétences visées :** Passer par la feinte pour attaquer

Tps W	SITUATION D'APPRENTISSAGE	CONSIGNES	CRITERES DE REALISATION	CRITERES DE REUSSITE	REMIATION
	Travail par 4 : N° 1 attaquant N° 2 défenseur avec un foulard attaché au niveau bas (pied, genou) N° 3 comptabilise les points marqués N° 4 accentue le temps fort	Au temps fort, déclencher une attaque feintée, pour récupérer le foulard.	Sur le temps fort l'attaquant déclenche une feinte ou une attaque.	Nombre de fois où le foulard est touché ou attrapé. Foulard touché direct=1pt Foulard touché après feinte=3pts	- imposer une zone de feinte + Situation de combat où les deux élèves ont un statut indifférencié

Un  
groupe de stagiaires  
Karine,  
Bruno  
, Véronique,

Exemple 2

Niveau : 4<sup>ème</sup>

Objectif de la leçon : **Mettre la cadence au service de la ruse**

Compétences visées : **Réaliser une action et se déplacer dans le rythme danmyé**

Tps W	SITUATION D'APPRENTISSAGE	CONSIGNES	CRITERES DE REALISATION	CRITERES DE REUSSITE	REMEDIATION
15 mn	<p><b>Evoluer en miroir</b> 2 à 2 à distance d'un tapis entre les deux 1 à 1'30 de travail</p> <p><b>Miroir cassé</b> 2 par 2 à distance d'un tapis entre les deux</p>	<p>Reproduire fidèlement Le mouvement, le déplacement , le kanman du modèle</p> <p>1- Sur le temps fort A change le kanman</p> <p>2-Tps fort A crée un bombé dans l'axe ou en dehors de l'axe (miroir inversé)</p> <p>3-Tps fort A enchaîne 2 coups (pied-main)</p> <p>4-Tps fort A enchaîne un bombé/un coup B esquive</p> <p>5-A et B alternent sur tps forts bombé/coup/esquive</p>	<p>A crée un mouvement, puis un déplacement, puis les deux en cadence</p> <p>B le reproduit fidèlement Changement de rôle.</p> <p>A agit sur le temps fort</p> <p>B répond en esquive</p>	<p>A varie ses propositions</p> <p>B reproduit fidèlement au temps fort</p>	<p>- A recommence le même mouvement si incorrect</p> <p>+ Varier les énergies du mouvement ou du déplacement dans l'exécution</p>

MARCELLIN Moïse  
Groupe de stagiaires

### Exemple 3

Niveau : 2<sup>nd</sup> / 1<sup>er</sup>

Objectif de la leçon : mise en place de stratégies d'attaque.

Compétences visées : **Elaborer un projet d'affrontement adapté à l'adversaire en présence**

Tps W	SITUATION D'APPRENTISSAGE	CONSIGNES	CRITERES DE REALISATION	CRITERES DE REUSSITE	REMIATION
	<p><u>Situation de recherche stratégique.</u> Par groupe de 4 les élèves doivent mettre leurs connaissances sur les techniques d'attaques, les kanmans et les esquives, au service d'une stratégie offensive.</p> <p>Un représentant de chaque groupe tente de mettre en œuvre sa stratégie en situation de combat.</p> <p>4 groupes. Un représentant du groupe 1 rencontre un représentant du groupe 2. Un représentant du groupe 3 rencontre un représentant du groupe 4</p> <p>Assaut de 1min30, sur surface délimité</p>	<p>BUT : Concevoir une stratégie d'attaque et la mettre en œuvre en situation d'assaut</p> <p>Observateurs : déterminer la stratégie des autres groupes</p>	<p>-Respect du rituel (montée au tambour) -Respect de la cadence. -Jouer sur l'enchaînement des actions, la provocation, l'esquive.</p>	<p>Concrétiser sa stratégie au moins une fois pendant l'assaut.</p>	<p>(-) imposer à chaque groupe une stratégie définie</p> <p>(+)Imposer une stratégie se concluant par une immobilisation</p>

#### STRATEGIE POSSIBLE :

1. Attitude de provocation « tenté » buste vers l'avant. Les mains protègent la zone basse du corps « kanman », le but étant de pousser l'adversaire à lancer un coup de poing au visage
2. Lorsque ce dernier attaque d'un coup de poing, il s'agit d'esquiver par un « bombé » vers l'arrière, de contre-attaquer en attrapant rapidement son pied avant, puis de le projeter « yo fésév ».
3. L'action se termine par une immobilisation.

Groupe de stagiaires  
Clément, David, Laurent, Philippe

## Exemple 4

Niveau : 1<sup>er</sup>

Objectif de la leçon : **Etre capable de conserver le rythme tout en plaçant une feinte**

Compétences visées : **Retrouver ses appuis et son placement équilibré en restant au son.**

Tps W	SITUATION D'APPRENTISSAGE	CONSIGNES	CRITERES DE REALISATION	CRITERES DE REUSSITE	REMIEDIATION
3x1min	<p>Par groupe de 4 élèves : deux travaillent deux observent.(A,B,C,D)</p> <p>Enchaîner des <b>routines</b> en plaçant des feintes sur des temps marqués. Exécution de A; puis de B. Simultanément A et B en créant la surprise.</p> <p>Observation de C et D <u>énumèrent les feintes et coups portés.</u> observent si les combattant sont au son. interviennent pour juger les coups.</p> <p>Inverser les rôles</p>	<p>Réaliser des feintes de pieds avant l'attaque du poing.</p> <p>Réaliser des feintes de corps avant l'attaque de jambe.</p> <p>Réaliser et enchaîner vos combinaisons de feintes selon la position de votre adversaire sur des temps marqués.</p> <p>Engager des esquives du buste plus marquées pour donner un repère à l'autre.</p>	<p>-Enchaîner un changement d'appui (feinte) suivi d'un coup de poing défoncé.</p> <p>-Retrouver le rythme après le coup porté.</p>	<p>-Déclencher le mouvement au bon moment sur la musique.</p> <p>-Réussir votre combinaison 4 fois / 6. Ne pas rompre la cadence après l'action.</p> <p>-Gérer votre souffle. Esquiver les coups pour l'adversaire. Varier vos enchaînements.</p>	<p>-Varier vos attaques les niveaux, les axes.</p> <p>-Enchaîner 2 feintes puis le coup.</p> <p>-Trouver différentes feintes.</p> <p>-Enchaîner sans laisser de temps à votre adversaire.</p> <p>-Dédoubler le temps, la cadence pour accélérer sur les coup portés.</p> <p>-Varier la durée des assauts</p>
<p><b>Bilan de la Situation : Bien connaître les coup portés. Stabiliser les routines pour les reproduire en combat. Les élèves sont plus au son car attendent pour agir. Ils ont parfois du mal à récupérer le rythme car s'engagent dans des attaques sans fin.</b></p>					

Groupe de stagiaires : Martine, Christian, Enrico, Julien





## Lexique créole

<b>A sou kò ou surplas</b> : Position sur place
<b>Alawonn</b> : Coup porté avec le talon ou tranchant extérieur du pied ; pivoter le buste tout en balançant la jambe arrière vers l'avant, porter le coup et faire une pirouette avec le corps pour reposer la jambe à sa place de départ.
<b>Ale cheche moun an</b> : Aller chercher l'adversaire
<b>Alé lawonn ou alé liwon</b> : Décrire un cercle dans la ronde du Danmyé
<b>Apiyé</b> : Appuyé
<b>Asou ko ou surplas</b> : Sur place
<b>Ataké-défenn</b> : Attaquer et défendre
<b>Atann moun-an vini</b> : Attendre l'attaque de l'adversaire
<b>Danmyètè</b> : Combattant de Danmyé
<b>Dékoupé</b> : Coup porté avec le dos du pied ; se pencher sur le côté élever la jambe en la pliant, puis la déplier en la balançant sur le côté
<b>Démaré konba-a</b> : Chasser le mysticisme ou les effets surnaturelles
<b>Dématé</b> : Coup porté avec le dos ou tranchant du pied du côté gauche ou droit vers le côté opposé; croiser une jambe en arrière, lever l'autre vers l'avant et le balancer sur le côté
<b>Dépayé</b> : Coup porté du bas vers haut bras tendus ou légèrement fléchis
<b>Dépayé</b> : Coup porté avec le dos du pied ou l'avant plante du pied, de l'arrière vers l'avant en montant la jambe à peine pliée
<b>Dévire</b> : Détourner
<b>Exploréson</b> : Implorer le ciel, ou faire une prière
<b>Foulé</b> : Coup porté de l'arrière vers l'avant avec le poing
<b>Janm yonn déyè lot</b> : Position de jambes l'une derrière l'autre
<b>Janm yonn déyè lot</b> : Une jambe derrière l'autre
Jè: <b>Jeu</b>
<b>Jwé</b> : Jouer dans l'esprit de s'amuser et non de se battre
<b>Kadans</b> : Cadence
<b>Kânman</b> : Postures
<b>Kô ba , kô atè</b> : corps proche du sol, corps à mi-hauteur

<b>Kouri</b> : Courir
<b>Kout placé</b> : Coup porté à l'adversaire à une distance et une intensité contrôlée sans l'intention de faire mal
<b>Kout pwen</b> : Coup de Poing
<b>Kout pyé</b> : Coup de pieds
<b>lafos lawonn</b> : Puissance du cercle
<b>Maché asouy, asoukoté</b> : Marcher vers, sur le coté
<b>Majó</b> : Praticant téméraire de Danmyé
<b>Mennen moun an vini</b> : Attirer l'adversaire
<b>Monté matjé tanbou-a</b> : Aller s'imprégner de la musique
<b>Ou wey' ou pa wè'y</b> : L'art de la dissimulation
<b>Palaviré</b> : Coup porté de la droite vers la gauche ou l'inverse, avec la main, le poing
<b>Rabat</b> : Coup porté du haut vers le bas bras fléchis
<b>S.A.M ou detounin</b> : se déplacer dans le Sens des Aiguilles d'une Montre
<b>S.I.A.M. ou tounin</b> : se déplacer dans le Sens Inverse des Aiguilles d'une Montre
<b>Tjenbé</b> : La saisie
<b>Wolo</b> : Salto arrière où la jambe tendue frappe l'eau (au bord de mer)