



Le projet :

« Le Battle »

OBJECTIFS

Amener les élèves de différentes écoles, établissements à se rencontrer le temps d'une journée pour proposer des improvisations sous forme d'un Battle géant.

DOMAINES CONCERNES

Danse , musique

STRUCTURE(S) PARTENAIRE(S)

Collectif FAIR-E / CCN de Rennes et de Bretagne

PUBLIC

Cycle 3 et cycle 4

PARTICIPANTS

Enseignants du 1er degré, 2nd degré (temps scolaire, péri-scolaire et extra-scolaire)

INTERVENANTS

Danseurs/chorégraphes proposés par le CCNRB

CONTENU DU PROJET / PILIERS EAC

Descriptif

Le Battle est un mode de pratique propre à la danse hip-hop, qui est dans son organisation et sa finalité très spécifique, et proche des valeurs sportives. Cette discipline va être olympique pour la première fois lors des JO de Paris 2024.

Dans le cadre des Olympiades Artistiques et Culturelles qui ont lieu entre chaque JO, et le label Terres de Jeux de la ville de Rennes, le CCNRB est à l'initiative de ce Battle, qui aura lieu le 20 juin 2024 et rassemblera en majorité des élèves de la métropole de Rennes.

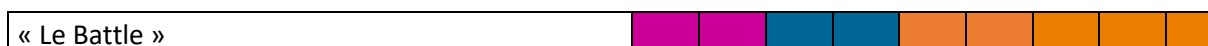
Lors de cette journée de rencontre qui se vaudra conviviale et festive, chaque équipe (« crew ») aura été préparée et sensibilisée par un artiste en amont, autour du thème des jeux vidéos et des animés populaires (autour de personnages mythiques tels que Mario, Pikachu, Dragon Ball, Splatoon, Pokémon...). Les différents établissements s'affronteront de manière symbolique à travers ces différents univers, familiers pour les élèves, et entrés dans l'imaginaire collectif.

Appui sur les 3 piliers

Voici un « barème » pour visualiser comment chaque action s'inscrit proportionnellement dans les trois piliers de l'EAC : connaître, rencontrer, pratiquer. C'est une estimation du projet tel qu'il est présenté dans le texte de cadrage. Là encore nous savons que chaque enseignant, chaque classe modifie à son gré certains aspects du projet en fonction du temps qui lui est consacré modifiant la répartition entre les trois piliers.

	Connaître
	Rencontrer
	Pratiquer

Compléter ce tableau en estimant la part respective des 3 piliers



Rencontrer

- aller voir un spectacle en lien avec la proposition de l'artiste ou la technique utilisée (dans le cadre d'un festival)
- découvrir des lieux de danse variés (rue, gymnase, salle de spectacle...)

Connaître

- la culture sportive des JO (histoire, ouverture à de nouvelles disciplines...)
- découverte de la culture chorégraphique hip-hop
- découvrir l'origine des Battle (lieu, contexte, arrivée en France...) et leur mode de pratique (jusqu'à leur présence aux JO)
- apprendre à connaître et utiliser le vocabulaire technique spécifique au break (anglais)
- découvrir les différents rôles impliqués dans un Battle (danseur, MC, DJ...)

Pratiquer

- aborder la notion d'équipe à travers une pratique artistique collective
- apprendre à appréhender l'espace scénique et s'affirmer en public ou face au groupe
- entrer dans un processus de création à partir d'un imaginaire commun
- chercher à développer sa propre gestuelle à partir de techniques hip-hop (break, popping, locking...)
- développer l'écoute musicale et aborder le lien entre la musique et le mouvement

PLANNING

Le projet se déroulera de janvier à juin 2024.

Chaque groupe impliqué bénéficiera de 20h de pratique en amont du battle, puis d'un temps de répétition in situ.

20h d'ateliers de pratique seront proposés pour chaque classe, selon plusieurs formules au choix :

- PARCOURS LONG

2h d'ateliers par semaine sur une période de 10 semaines

- PARCOURS INTERMEDIAIRE

4h d'ateliers par semaine sur une période de 5 semaines

- PARCOURS RESSERE

2h d'ateliers par jour sur une période de 2,5 semaines

- PARCOURS PERI & EXTRA-SCOLAIRE

1h d'atelier par semaine sur 1 ou 2 trimestres

Ces ateliers amèneront les élèves à être capable d'improviser, autour de leur univers de jeu, à partir de gestes techniques appris ou créés lors des temps de pratique.

LES ETAPES

Avril 2023 : lancement du projet et ouverture des candidatures des établissements scolaires et extra-scolaires

Mai 2023 : dépôt des dossiers administratifs d'appels à projet

Fin juin-début juillet 2023 : réponse aux établissements et élaboration des plannings prévisionnels

Janvier à juin 2024 : ateliers de pratique et possible sortie culturelle en lien avec l'artiste ou l'esthétique hip-hop

20 juin 2024 : Battle avec l'ensemble des classes/groupes, Rennes

Juin 2024 : Découverte d'un spectacle, programmé par le CCNRB lors d'un temps fort dédié au hip hop, dans le cadre de l'Olympiade culturelle (avant ou après pour les établissements rennais, le soir même du Battle du 20 juin pour les établissements des territoires voisins).

DEMANDES DE FINANCEMENT

Auprès de la DAAC (via ADAGE)

Auprès de la DRAC, Appel à projet EAC

Auprès de la Ville de Rennes / Rennes Métropole pour l'ensemble de leurs établissements

A la charge de l'école/ l'établissement : les frais de déplacement et les repas des élèves, une éventuelle billetterie de spectacle

A la charge du CCNRB : la coordination du projet, une partie du financement du projet

CONTACTS

Renseignements

Pour le 1^{er} degré

Clémence Journaud, responsable de l'action culturelle et de la formation

T. 02 99 63 72 90 - clemence.journaud@ccnrb.org

Pour le 2nd degré

Peggy Déhais, professeure relais au CCNRB (2nd degré) - peggy.dehais@ac-rennes.fr

Suivi administratif

Céline Gallet, codirectrice du CCNRB - celine.gallet@ccnrb.org

Clémence Journaud, responsable de l'action culturelle et de la formation

T. 02 99 63 72 90 - clemence.journaud@ccnrb.org