FICHE DE NOTATION BATTLE

- ☐ BATTLE DUO COLLEGE 1
- ☐ BATTLE DUO COLLEGE 2
- ☐ **BATTLE CREW COLLEGE**
- ☐ BATTLE DUO DEBOUT
- ☐ BATTLE DUO BREAK
- ☐ **BATTLE CREW LYCEE**

NOM DU JUGE :

.....

ETABLISSEMENT :

.....

Etablissement :

	PERFORMANCE TECHNIQUE			MISE EN SCENE			
	Originalité Variété de styles	Maîtrise technique et propreté des mouvements	Musicalité	Présence/ Energie	Espace	Combis Relations entre danseurs	Pén
Pense-bête pendant les passages							
NOTE	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	0.5 1 1.5 2	05 1 1.5 2	1 2 3 4	

TOTAL ETABLISSEMENT=

Etablissement :

	PERFORMANCE TECHNIQUE			MISE EN SCENE			
	Originalité Variété de styles	Maîtrise technique et propreté des mouvements	Musicalité	Présence/ Energie	Espace	Combis Relations entre danseurs	Pén
Pense-bête pendant les passages							
NOTE	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	0.5 1 1.5 2	0.5 1 1.5 2	1 2 3 4	

TOTAL ETABLISSEMENT=

FICHE DE NOTATION BATTLE

- ☐ BATTLE DUO COLLEGE 1
- ☐ BATTLE DUO COLLEGE 2
- ☐ **BATTLE CREW COLLEGE**
- ☐ BATTLE DUO DEBOUT
- ☐ BATTLE DUO BREAK
- ☐ **BATTLE CREW LYCEE**

NOM DU JUGE :

.....

ETABLISSEMENT :

.....

Etablissement :

	PERFORMANCE TECHNIQUE			MISE EN SCENE			
	Originalité Variété de styles	Maîtrise technique et propreté des mouvements	Musicalité	Présence/ Energie	Espace	Combis Relations entre danseurs	Pén
Pense-bête pendant les passages							
NOTE	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	0.5 1 1.5 2	05 1 1.5 2	1 2 3 4	

Etablissement :

	PERFORMANCE TECHNIQUE			MISE EN SCENE			
	Originalité Variété de styles	Maîtrise technique et propreté des mouvements	Musicalité	Présence/ Energie	Espace	Combis Relations entre danseurs	Pén
Pense-bête pendant les passages							
NOTE	1 2 3 4	1 2 3 4	1 2 3 4	0.5 1 1.5 2	0.5 1 1.5 2	1 2 3 4	

TOTAL ETABLISSEMENT=	**TOTAL ETABLISSEMENT=**

DOCUMENT D'AIDE A LA NOTATION

		VALEUR POINTS	CRITERES OBSERVABLES	
PERFORMANCE TECHNIQUE	ORIGINALITE VARIETE DES STYLES	1	Un seul style identifiable	
		2	Au moins 2 styles identifiables	
		3	Au moins 3 styles identifiables, originalité gestuelle limité.	
		4	Au moins 3 styles identifiables, originalité gestuelle importante.	
	MAÎTRISE TECHNIQUE PROPRETE DES MOUVEMENTS	1	Il y a plus de « remuage de fesses », de gymnastique et/ou de théâtre que de danse hip hop.	
		2	Accumulation de mouvements hip hop, les transitions ne sont pas travaillées, manque de fluidité, ruptures.	
		3	Technique de niveau simple à correct réalisée avec précision et fluidité.	
		4	Virtuose, technique difficile réalisée avec précision et fluidité.	
	MUSICALITE	1	Musique décorative : les mouvements sont réalisés sans réelle prise en compte de la musique.	
		2	La gestuelle suit le rythme de la musique (tempo) mais ne s'adapte pas à la spécificité de celle ci (accents).	
		3	Harmonie avec la musique : Les danseurs suivent la musique et marquent les accents.	
		4	Dialogue entre le son et le mouvement. Les danseurs jouent avec les subtilités sonores, ils sont en interaction avec la musique.	
MISE EN SCENE	PRESENCE/ ENERGIE	0,5	Danse pour soi, tête baissée, timide.	
		1	Energie limité, les élèves se contentent de réciter leur danse.	
		1,5	Dansent tête levée, jouent avec le public et leur adversaire. Les danseurs ont beaucoup d'énergie à revendre	
		2	Investissent la scène dès l'entrée et jusqu'à leur sortie, répondent par leur prestation aux adversaires, énergie maximale, mettent le feu.	
	ESPACE	0,5	Entrée et sortie en marchant, ils dansent souvent sur place, 1 seule orientation	
		1	Entrée et sortie en dansant, ils occupent un espace restreint.	
		1,5	Entrée et sortie en dansant, ils occupent beaucoup d'espace et ont au moins 2 orientations différentes.	
		2	Ils investissent la scène dès l'entrée, utilisent le maximum d'espace possible, dansent pour tous (juges, spectateurs, adversaires)	
	COMBINAISONS RELATIONS ENTRE DANSEURS	1	Dansent peu ensemble et essentiellement les uns à côté des autres 1 catégorie d'effet est identifiée	
		2	Alternance de solos et de passages en groupes. 2 catégories d'effet apparaissent	
		3	Beaucoup de passages en groupe. 3 catégories d'effet apparaissent	
		4	Utilisent toutes les formes de groupement possible, au moins 3 catégories d'effets apparaissent avec des prises de risque	
	PENALITES	0	-4	*Selon le nombre de pénalités.* *1 point en moins pour :* *- temps dépassé - non respect des lignes* *- provocation excessive ou gestes insultants* *- Non respect des passages exigés et/ou de l'alternance – Entrer avant la fin du passage adverse*
		-1	-5	
		-2	-6	
		-3	-7	

Document annexe pour les enseignants et les élèves

Dans la mesure du possible, il faut composer des duos et crews de niveau homogène au sein de nos AS pour rendre la tâche plus aisée aux juges.
Tous les styles peuvent être utilisés en battle CREW, il est même recommandé de faire la démonstration de la variété des styles du groupe car il y a une note spécifique sur ce critère.

Originalité et variété des styles :

Pour qu'un style soit identifiable, il doit apparaître sur au moins 1 fois 8 temps et respecter les caractéristiques du style

Ensemble des styles possibles en DANSE DEBOUT et leurs caractéristiques :

Popping: Alternance de contraction et de relâchement

Styles sous jacent à la catégorie **popping** :

Waving : ondulations, libération articulaire qui se transmet d'une partie du corps à une autre en passant par les différentes articulations intermédiaires telle une vague.

Robot : Mouvements rectilignes, on mobilise un segment corporel après l'autre.

Tetris : Mouvements géométriques et angulés (à 90°) qui s'emboîtent et font référence à des figures égyptiennes et au jeu vidéo du même nom.

Gliding **:** déplacements glissés au sol.

Boogaloo : Gestuelle fluide où on utilise des rotations articulaires (de la nuque, du bassin et des genoux le plus souvent) qui servent fréquemment à initier un déplacement dans l'espace.

New style : Synthèse créative des différents styles de danse hip hop où il est important de maîtriser les techniques de base du hip hop et d'apporter sa touche personnelle. Le danseur s'amuse en puisant dans tous les pas de danses existants et/ou en en créant de nouveaux afin de produire des effets surprenants avec son corps. Ce style est en perpétuel évolution, s'adaptant aux nouveautés

Locking : Danse funky caractérisé par des mouvements de **pointing** (pointer une direction du doigt), **rolling** (rotation des poignets et coudes), **locking** (verrouillage, fermeture articulaire des coudes et poignets) et **clapping** des mains. Danse où le visage des danseurs est très expressif et orienté vers la farce.

House : Beaucoup de mouvements sautés desquels il se dégage une sensation de légèreté, d'apesanteur, on a l'impression que les danseurs effleurent le sol.

Abstract /Experimental : Style très original, spécifique au danseur qui crée un vocabulaire gestuel et un univers artistique qui lui est propre (très poétique la plupart du temps) tout en restant dans le cadre du hip hop. En abstract, on entre avec puissance dans la sphère du sensible et du ressenti. Aucun style de danse hip hop ne doit apparaître clairement puisque le danseur cherche à créer un style nouveau, qui lui est propre.

Krumping : Mouvements très agressifs, desquels il se dégage une énergie impressionnante et explosive.

Hype : Beaucoup de mouvements sautés où le danseur dégage la sensation de rebondir sur le sol. Danse très cardio, les contacts avec le sol sont très marqués.

Waacking : Danse très féminine, beaucoup de poses, gestuelle maniérée où les bras sont fréquemment utilisés.

Je vous conseille d'aller voir des vidéos de chacun de ces styles sur internet pour que cela soit encore plus clair.

Ensemble des catégories de mouvements possibles en BREAK DANCE :

Top rock : mouvements de préparation debout avant de descendre au sol.

Passe- passe : Les mains appuyées contre le sol, les jambes courent autour du corps.

Freeze : Position statique renversée (tête orientée vers le sol), maintenue au moins 3 secondes en appui sur une ou plusieurs parties du corps.

Phases : figures qui mettent en avant la vitesse d'exécution et/ou la force du danseur comme la coupole par exemple.

Clés : Consiste à faire passer ses jambes ou ses bras dans des ouvertures (serrures) crées par son corps.

Acrobaties : figures très aériennes comme le salto par exemple.

Ces 6 catégories de mouvements pourront être considérées comme des styles pour les juges.

Je ne peux marquer que 2 points au maximum dans le critère **originalité et variété des styles** si je réalise un battle avec des passages déjà présentés.
Dans ce cas, les 2 points seront attribués à l'équipe si et seulement si de nombreux styles de danse sont présentés.

Combinaisons et relations entre danseurs

Nous pouvons établir 4 catégories d'effet :

Les effets de temps : unisson inattendu, canon, cascade, opposition de temps entre les danseurs (lent/rapide)…
Les effets d'énergie : opposition d'énergie entre les danseurs (fluide/saccadé)…
Les effets d'espace : formations originales, opposition de direction, oppositions de hauteur, opposition d'orientation…
Les « autres » effets : portés, marionnette/marionnetiste, shiva, miroir, relation à un objet comme une casquette par exemple…

Dans le pense bête, il faut noter les styles et combinaisons lorsqu'ils apparaissent

Sur les 4 autres critères (maîtrise technique, musicalité, présence/énergie, espace)

S'il y a hétérogénéité de niveaux, nous tranchons et mettons la moyenne
Exemple : sur la présence scénique, deux danseurs niv 1, deux danseurs niveau 3 = Niveau 2

Si les danseurs n'ont qu'un niveau d'écart, nous identifions quel niveau compte le plus de danseurs.
Exemple : sur l'espace, deux danseurs niveau 2, trois danseurs niveau 3= Niveau 3

Sur ces 4 critères, les élèves doivent évaluer chaque passage pour pouvoir ensuite poser une note plus objective à l'issue du battle.