

DANSES HIP HOP ET CULTURES VIDÉOLUDIQUES : LES ÉLÈVES AU CŒUR DU JEU !

Les cultures vidéoludiques et celles des danses hip hop nourrissent une même logique d'adaptation, de codification, de performance. Elles peuvent devenir le terreau d'une pédagogie sensible, ancrée dans le réel culturel des élèves.

Ce thème permet également de reconnaître les savoirs expérientiels des élèves : ils et elles ont déjà une culture. L'enjeu est de ne pas diaboliser les jeux vidéo, mais d'en faire un objet de discussion, de mise à distance et de création.

OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES / CULTURELS

- Réfléchir à la représentation des corps et des cultures dans les jeux vidéo.
- Faire découvrir les danses hip hop en s'appuyant sur l'univers familier des jeux vidéo.
- Explorer différentes façons de bouger son corps en s'inspirant de personnages de jeux.
- Créer une petite chorégraphie ou un personnage dansant.
- Apprendre à travailler ensemble : observer, imiter, coopérer.
- Développer l'expression de soi à travers le mouvement et la création.

COMPÉTENCES MOBILISÉES

Discipline	Entrée possible
EPS	Coordination, rythme, mémorisation, créativité corporelle, énergies
Arts plastiques	Dessin de personnages / avatars, création de costumes ou décors
Français	Présentation orale d'un personnage, petite histoire autour d'un avatar
EMC	Coopération, respect, valorisation de chacun·e
Mathématiques	Repérage dans l'espace, vitesse, symétrie (danses comme le tutting)
EMI (éducation aux médias)	Discussion sur les jeux que les élèves connaissent et ce qu'ils-elles montrent

CE QUE LES JEUX VIDÉO ET LES DANSES HIP HOP ONT EN COMMUN

Entrée	Dans le jeu vidéo	Dans les Danses hip hop	Ce que ça apporte
Personnage	Avatar, skin, nom, style	Nom de scène, style de danse	Devenir soi même un personnage dansant

Rythme	Boutons à appuyer en rythme	Improviser avec la musique	Trouver une relation avec la musique
Scène / défi	Jouer devant d'autres, marquer des points	Faire un battle, danser en solo ou en duo	Se produire devant les autres
Entraide	Jouer à plusieurs, partager	Apprendre avec un-e autre, créer ensemble	Coopérer et valoriser les autres
Décors / style	Jeux en ville, style vestimentaire	Look, postures, style vestimentaire	Créer un univers pour sa danse

LES JEUX VIDÉO COMME POINT DE DÉPART

Jeu	Ce que les élèves peuvent faire
Fortnite (selon âge)	Repérer une danse (emote), la reproduire, inventer une suite
Just Dance	Apprendre une courte chorégraphie, puis la transformer
Tetris	Imaginer une danse en formes géométriques (bras, jambes comme les pièces du jeu)
Scratch	Créer une animation où leur avatar danse
Bboy PS2	Jouer avec des Bboy et Bgirl emblématiques
Dance Central	S'inspirer de vidéos du jeu pour inventer des mouvements
Jeux «rétro»	S'inspirer de personnages «pixélisés» pour créer un style robotique ou saccadé

ACTIVITÉS SIMPLES EN CLASSE OU EN SALLE D'EPS

Titre de l'activité	Ce que les élèves font	Objectif pédagogique
Ma danse d'avatar	Créer un petit personnage et imaginer comment il/elle danse	Lier dessin, imagination et mouvement
Glitch et robot	Imitation d'un personnage «buggé» ou robotisé	Jouer avec le rythme et la lenteur
Le battle des PNJ	Créer des boucles de mouvements comme un personnage de jeu	Travailler la mémoire motrice et l'observation
Tetris dansé	Créer des formes avec le corps, seul-e ou en groupe	Découverte du tutting et géométrie dans le mouvement
Emote remix	Partir d'une danse connue dans un jeu, l'adapter, l'inventer	Développer la créativité, la prise d'initiative
Mini-battle collectif	Improviser à deux ou en petit groupe, en se passant la parole du corps	Travailler la confiance et l'expression personnelle

POINTS DE REPÈRES POUR ENRICHIR LES APPORTS ET CONNAISSANCES

— Tetris et le tutting

Le tutting est un style de danse issu du popping, qui utilise des formes géométriques (angles droits, symétries, blocs) réalisées avec les bras, les mains et le corps. Il tire son nom du pharaon Toutânkhamon (*King Tut*), en référence à l'iconographie égyptienne.

En France, cette danse est d'abord appelée "Tetris", un des jeux vidéo les plus connus au monde.

- Les formes s'imbriquent comme des mouvements de tutting
- La logique de puzzle / géométrie / stratégie se retrouve dans la construction d'un freestyle
- Certains danseur-ses s'amuse(nt) à « mimer » le jeu avec leur corps, comme si les bras étaient les pièces du jeu

— Les « emotes » de Fortnite (Epic Games)

Le jeu *Fortnite* a popularisé de nombreuses danses, directement copié sur de jeunes artistes de la culture hip hop ou des réseaux sociaux. Les élèves les connaissent souvent et les reproduisent spontanément. Quelques exemples :

- Fresh : inspirée de Carlton dans *Le Prince de Bel-Air*
- Electro Shuffle : inspirée des danses électro et des footwork
- Hype : inspirée du danseur *Shoot*, style Memphis jookin'
- Floss : mouvement viral inventé par l'adolescent Backpack Kid

Ces danses peuvent être un point d'entrée vers une discussion sur la récupération culturelle, l'origine des mouvements et la danse comme langage.

— Le style « robot » et les jeux futuristes

Des danses de style popping / animation / robot / waving s'inspirent directement des mouvements de personnages de jeux vidéo futuristes ou mécaniques (ex : *Mega Man*, *Cyberpunk 2077*).

L'univers graphique et les glitches peuvent aussi inspirer des chorégraphies saccadées, désynchronisées.

Ces esthétiques sont souvent très parlantes pour les élèves, et peuvent nourrir des créations originales.

— Les « Personnage Non-Joueur » (PNJ) : styles robotiques ou looping

PNJ est l'abréviation de « Personnage Non-Joueur » (en anglais : NPC – Non-Playable Character).

Dans les jeux vidéo, ce sont les personnages que le joueur ne contrôle pas : ils font partie du décor ou de l'histoire. Par exemple :

- Un vendeur dans un magasin du jeu
- Un passant dans la rue
- Un personnage qui donne une mission ou un conseil

Les PNJ suivent souvent un comportement répétitif ou réagissent de façon automatique. On dit parfois qu'ils sont « scriptés » ou « programmés » dont :

- Des mouvements répétitifs, saccadés, peu "humains" (ex : ils tournent en boucle),
- Une absence d'émotion corporelle ou un comportement stéréotypé (réactions prédictibles),
- Une posture étrange ou rigide,
- Une latence entre l'action et la réponse (délai ou "lag"),
- Une iconographie forte dans les jeux vidéo (ex : le vendeur, le gardien, le danseur de fond...).

Tout cela constitue une matière chorégraphique idéale pour travailler :

- Le popping, l'animation, le robot, le glitch
- Des jeux de rôle corporels
- La question du libre arbitre vs contrainte, répétition vs improvisation



— **La référence au break dans les jeux vidéo**

Certains jeux vidéo représentent directement les danses hip hop, comme :

- *Bust a Groove* (PlayStation) : jeu de danse basé sur des styles break / hip hop.
- *B-boy* (PS2/PSP) : jeu centré sur le breakdance, avec une gestion du rythme et des bases du Break.
- *Dance Central / Just Dance* : certaines chorés sont inspirées de locking, popping, ou dancehall. Pour cela, les créateurs du jeu ont invités à de nombreuses reprises des danseurs présents sur scène, et dans les battle de danse IRL.

— **Les personnages danseur-ses dans les jeux**

Street Fighter, Tekken, Overwatch, League of Legends... plusieurs jeux attribuent à leurs personnages des danses ou «skins» directement inspirés du hip hop (capoeira, krump, popping...).

Cela ouvre à une discussion sur la représentation, les stéréotypes culturels, les emprunts sans crédit.

— **La culture du « combo » et du « battle » dans les jeux**

Les battles de danse peuvent être mises en parallèle avec :

- Les 1 vs 1 dans les jeux de combat
- La construction d'un style personnel / combo / stratégie dans le jeu, comme dans les compétitions de danse
- Les notions de « skills », « levels », « XP », « boss final » que l'on peut transposer au parcours d'un danseur autodidacte

CONSEILS POUR L'ENSEIGNANT-E

- Favorisez la découverte par le jeu et le plaisir : pas besoin d'être « bon danseur-se » pour créer ou improviser !
- Encouragez l'expression de chacun-e, sans moquerie ni comparaison.
- Soyez attentif-ve aux références des élèves (certains jeux peuvent être inadaptés à leur âge)
- Parler des jeux sans les promouvoir.
- Être attentif-ve aux usages sexistes ou stéréotypés des représentations : certains jeux ou figures de danse peuvent véhiculer des modèles genrés ou stigmatisants (hypersexualisation, virilisme, clichés raciaux...). Les interroger avec les élèves plutôt que les reproduire.
- Utilisez des vidéos courtes, choisies avec soin, pour observer des styles ou des mouvements inspirants.
- Osez la transversalité : maths, arts, français, EMC... tout peut s'articuler autour du corps en mouvement.

POUR ALLER PLUS LOIN

- Origine des danses : D'où vient le "Floss" ? Qui a inventé la "Hype" ?
- → faire une recherche en petit groupe.
- Débat simple : Peut-on copier une danse qu'on a vue dans un jeu ? Faut-il dire d'où elle vient ?
- Création de personnage : "Si j'étais dans un jeu, quel serait mon style de danse ? Mon look ? Mon super-pouvoir ?"
- Rôle de la musique : Comment la musique aide-t-elle à bouger ? À improviser ? À raconter quelque chose ?
- La représentation des corps dans les jeux vidéo : Selon vous, à quel personnage vous ressemblez le plus ?

– Les danses hip hop :

Danses debout :

- Funk-styles : Popping, Locking
- New style (Hype), Wacking, Tutting
- Krump, Electro...

Danses au sol :

- Breaking / Breakdance (le «break»)

Les participant-e-s :

- Un b-boy (brokeur)
- Une b-girl (brokeuse)
- Un crew : groupe soudé, avec un nom, un style, une identité
- Un-e speaker.euse / MC

– Les types de battles :

• **1 vs 1 :**

Duel individuel pour exprimer style, technique et originalité.

• **3 vs 3 :**

Affrontement par équipes de 3. Mise en valeur de la coordination et de l'énergie collective.

• **Bonnie & Clyde :**

Duo mixte inspiré du célèbre couple. Complicité et créativité au cœur de la prestation.

• **Seven to Smoke :**

Format individuel avec 8 participant-e-s. Objectif : battre 7 adversaires en rotation pour l'emporter.

• **Armageddon :**

Confrontation finale entre trois crews après des phases éliminatoires. Énergie maximale, enjeu collectif.

