

« An hanter dro kamm ou klamm »

« An hanter dro kamm ou klamm » ou encore « hanter dro chou » ou « dans klamm » signifie en français « le demi-tour boiteux » ou la « danse boiteuse »

(kamm = courbe, tordu, tortueux, boiteux)

C'est une danse-jeu issue directement de l'hanter dro mais dans la danse klamm, entre les 2 phrases de la 2^e partie, les musiciens rajoutent un temps supplémentaire bien marqué : le klamm. Les musiciens marquent fermement ce temps avec leur instrument.

A ce moment là, tous les danseurs s'abaissent en même temps comme s'ils désiraient s'asseoir, le mouvement est rapide et souvent tous les danseurs crient en même temps « klamm » ou « kamm » ou « chou ».

Le temps supplémentaire se trouve toujours au même endroit de la mélodie mais les chanteurs ou les musiciens essaient parfois de tromper les danseurs en leur faisant croire que la figure se trouve à un autre endroit. S'ils arrivent à duper les danseurs, les accompagnateurs prouvent ainsi leur dextérité et leur qualité.

Cette configuration apporte une nouveauté pour les danseurs et brise la monotonie de la danse. Ceci rajoute aussi une dimension nouvelle et ludique à la danse et est très apprécié des danseurs

DANS KLAM (Hanter dro klam) – OCCE

Version simplifiée cycles 1 et 2

1) Ronde 2) Arrêt, juste bouger les bras et s'accroupir sur « plouf »

Version simplifiée cycles 2 et 3

1) Ronde serrée, petits « pas de crabe » (gauche droite) 2) Reculer/plouf/avancer/plouf

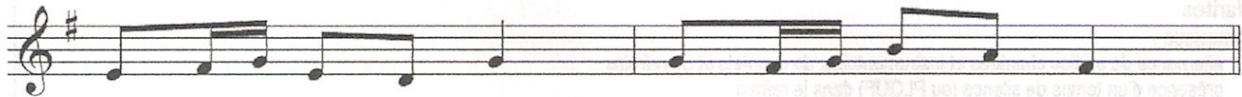
Version cycle 3 avec pas hanter dro : 2 pas à gauche 1 pas à droite

1) en ligne, pas hanter dro (dire « gauch'droit'gauch' ... droite... ») 2) s'accroupir sur les « plouf »

Dans klam



Au port de St - Ma - lo Trois beaux na - vires, deux pe - tits ra - fiots



flot - tent, flot - tent sur l'eau Qu'ils sont beaux les ba - teaux.



At - ten - tion tous les ca - pi - tai - nes At - ten - tion à toutes les ba - leines PLOUF!



Si tu ne veux ja - mais cou - ler Il faut toutes les é - vi - ter.

Couplet 2 :

Le capitaine Teddy mont(e) sur le pont
Et tout bas me dit :
" Aujourd'hui c'est samedi,
Nous mang'rons des radis ".

Refrain :

Attention tous les capitaines
Attention à toutes les baleines
PLOUF Bis
Si tu ne veux jamais couler
Il faut toutes les éviter.

Couplet 3 :

Après trois jours en mer
Teddy arriv(e) en Angleterre,
Jette son épée en l'air
" Je n'veux plus faire la guerre ".

Couplet 4 :

Rencontre une brunette,
Puis il achèt(e) un(e) maisonnette,
Tous les jours, fait la fête
Avec ses trois fillettes.

ECOLES QUI FOLKENT - Travail préparatoire à l'apprentissage d'une danse
Vidéos, fiches pédagogiques et partitions sur le site <http://www.occe.coop/~ad51> - rubrique « écoles qui folkent »

DANS KLAM (hanter dro klam)

CD page 6 – livret pages 25 à 28

pour entrer en danse

des jeux pour s'organiser dans l'espace

Structure

intro	couplet 1 chanté	refrain chanté	couplet instrum	refrain instrum	couplet 2 chanté	refrain chanté	...
½ refrain instrum							

L'Hanter Dro est une danse traditionnelle bretonne originaire du pays vannetais, dérivée des branles de renaissance. L'Hanter Dro "Klam" est une variante dans laquelle, à un moment précis de la danse (plouf !), les danseurs doivent s'accroupir instantanément tous ensemble puis se relever à la reprise de la musique.

Particularités

liées à la musique :

- alternance de parties chantées et instrumentales, de couplets et de refrains
- présence d'un temps de silence (ou PLOUF) dans le refrain
- phrase musicale constituée de 6 temps (inhabituel)

liées à la chorégraphie proposée :

- déplacements latéraux
- changement d'appuis irréguliers

Démarche : découvrir les thèmes et apprendre des déplacements proposés par l'enseignant

Découvrir les thèmes :

Proposer plusieurs écoutes successives pour repérer la structure :

- écouter la chanson et identifier le refrain : il commence par « Attention... » et contient l'onomatopée « plouf »
- remarquer que les parties instrumentales correspondent à la mélodie des couplets et refrains
- pour repérer les refrains chantés et instrumentaux : se déplacer pendant les couplets, s'arrêter sur les refrains et marquer le « plouf », en le disant, en le mimant...

Pour aller vers la chorégraphie

Danser sur la musique en suivant des contraintes données par l'enseignant, différentes en fonction du cycle :

	couplets	refrains
cycle 1	seul, danser librement	danser sur place - mimer « attention » et « plouf »
	par 2, mêmes consignes	
	en petites rondes - mêmes consignes	
cycle 2	se déplacer en file indienne, sur une ronde	se tourner vers le centre, avancer, s'accroupir (plouf), reculer
cycle 3	se déplacer en pas latéraux alterner pas à droite, pas à gauche	danser sur place s'accroupir sur « plouf »

(A) ronde
(B) arrêt - plouf
jeu des rondes
et s'accroupir sur

(A) ronde se crée, pas
pas de crabe
(B) reculer - plouf - avan
pe

(A) en ligne, pas hanter
(B) s'accroupir sur les

Se tenir par la main sur une ronde :

- chercher différentes façons de tenir son voisin de ronde : par la main, par le bras, devant, derrière...
- apprendre la façon de se tenir, comme celle indiquée dans le descriptif de la danse, pour chaque cycle.

Cycle 3 : apprentissage du pas d'hanter dro

Sans musique, chercher des façons de combiner « pas à droite » et « pas à gauche » :

- 2 pas à gauche, 2 pas à droite
- 1 pas à gauche, 1 pas à droite
- 1 pas à gauche, 2 pas à droite
- Et enfin : 2 pas à gauche, 1 pas à droite

Se déplacer en énonçant des mots qui guident les déplacements, par exemple : « 2 à gauche, pose » ou bien « un et deux, pose »

Mettre en place la chorégraphie décrite dans le livret