



2ème PARTIE

Des ATELIERS
pour construire la
RENCONTRE

Définition du show

- C'est le temps de la présentation des phrases dansées préparées
 - avant la rencontre ou
 - pendant la rencontre
- C'est le temps d'ouvrir le regard du spectateur à d'autres restitutions

C'est le temps du spectacle !

Objectif de l'atelier : Donner à voir les phrases dansées mémorisées et exprimer son ressenti

Des formes possibles

- Présentation des phrases dansées mémorisées en amont
- Présentation d'une phrase dansée apprise lors de la rencontre en atelier break dictée et enrichie lors d'un break partage.

Le matériel

- Le micro et la sono
- Les supports musicaux
- Des repères au sol (bandes, craie, ...) pour matérialiser l'espace scénique
- Une bâche des émotions avec bouchons de 2 couleurs (points de vue des danseurs et des spectateurs)

Le déroulement

Selon l'espace, les spectateurs sont répartis de la manière la plus adaptée : autour, devant, sur les côtés. Alternance possible de temps d'ateliers et de shows sur la journée :

FORME 1 - PRÉPARATION D'UNE PHRASE DANSÉE EN AMONT DE LA RENCONTRE

1er temps : L'orateur vient présenter le titre de la danse de son crew avant l'entrée sur l'espace scénique.

2ème temps : A tour de rôle, chaque crew présente sa phrase dansée à partir du support musical choisi en amont de la rencontre.

3ème temps : Break partage : Par deux, les crews s'apprennent une ou plusieurs figures qu'ils doivent intégrer ou substituer à leur phrase.

FORME 2 - PRÉPARATION D'UNE PHRASE DANSÉE COMMUNE SUR UN TEMPS DE LA RENCONTRE

1er temps : En atelier (Ex : BREAK DICTÉE), les crews apprennent une phrase dansée choisie par un adulte.

2ème temps : Deux ou trois crews ou l'ensemble de tous les crews présentent **simultanément la même phrase dansée** apprise lors d'un atelier précédent, sur un support musical commun.

Le rôle de l'adulte

Chaque adulte impliqué est responsable du bon déroulement :

- En veillant à la rotation des groupes et au respect des temps
- En garantissant un cadre bienveillant et sécurisant
- En encourageant, félicitant

Sécurité affective et physique

- Mise à disposition de tapis de sol si besoin
- Vestiaires à disposition
- Tenue souple adaptée et chaussures de sport
- Code vestimentaire possible pour chaque groupe



Les rôles sociaux mobilisés

- B-Boy / B-Girl
- Orateurs
- Spectateur
- B-reporters



Définition du béret-battle

Défi, par passages successifs, entre deux danseurs ou deux groupes de danseurs (duos) devant un jury.

C'est un temps de spectacle !

Objectif : Donner à voir un enchaînement de pas et de postures mémorisés et communiquer des émotions aux danseurs défiés, aux juges et aux spectateurs.

Principe du béret battle

- Des numéros sont attribués à chaque breaker.
- Sur une musique imposée, les danseurs dont les numéros sont appelés par le juge, viennent présenter, en même temps, des pas issus de leur phrase dansée.
- A chaque passage, les juges montrent la carte « coup de cœur » au danseur qui les a le plus époustoufflés.

Variantes possibles

- **Un contre un :**
 - Le juge tire un numéro.
 - Simultanément, les danseurs de chaque crew portant ce numéro se défient.
 - Les juges donnent un coup de cœur et identifient les figures réalisées.
- **Duo contre duo :**
 - Le juge tire 2 numéros pour former deux duos de chaque crew qui se défient en « question/réponse ».



Matériel

- Tapis de sol
- Support musical
- Sablier (temps du battle)
- Cartes de juge
- Cartes numéros (comme dans le jeu du béret)



Le JUGE

Plusieurs niveaux de difficultés :

- 1- Donner un coup de cœur
- 2- Argumenter, justifier son coup de cœur
- 3- Reconnaître une ou 2 figures par crew
- 4- Échanger sur la ou les figures et les valider

Rôle de l'adulte

- Veille à la rotation des différents groupes et au respect des temps de l'atelier
- Garantit de façon bienveillante le cadre sécurisant
- Encouragement, félicité
- Aide les juges à s'organiser (attribution des rôles : sablier/ tirage de cartes numéros...)
- Distribue la parole entre juges et danseurs (justification/ validation)

Sécurité affective et physique

- Vestiaires à disposition
- Tenue souple adaptée et chaussures de sport
- Code vestimentaire possible pour chaque groupe

Déroulement

Selon l'espace, les spectateurs/juges seront répartis de la manière la plus adaptée (autour... devant... sur les côtés).

L'atelier se déroule en deux temps :

1er temps : PRESENTATION DES BREAKERS DANS CHAQUE CREW

- Les crews sont placés sur deux lignes A et B face à face.
- Tous les breakers de la ligne A viennent présenter, en même temps, des pas issus de leur phrase dansée. Lorsque tous les breakers sont arrêtés en « pose stylée », c'est au tour des breakers de la ligne B.

2ème temps : BÉRET-BATTLE

1er niveau

- 1- Un numéro est attribué à chaque danseur de chaque crew.
- 2- Les juges tirent un numéro et les breakers dont le numéro est appelé viennent sur l'espace scénique (en cercle, ligne...).
- 3- Sur la musique, les deux breakers présentent simultanément la phrase dansée qu'ils enchaînent plusieurs fois jusqu'à la fin du temps imparti (fin de la musique ou fin du sablier).
- 4- Chaque juge attribue un « coup de cœur » à la danse qui les a le plus époustoufflés et justifie son choix.

On recommence jusqu'à ce que tous les breakers soient passés.

2ème niveau

- 1- Un numéro est attribué à chaque danseur de chaque crew. Les juges tirent **2 numéros** et les breakers dont le numéro est appelé viennent sur l'espace scénique et constituent un duo.

- 2- Les duos présentent leur phrase dansée en « question/réponse ».

Exemple : les numéros 1 et 2 sont appelés

1er duo : breaker 1 du crew A + breaker 2 du crew A

Breaker 1 danse sa phrase et breaker 2 danse sa phrase. Les deux phrases sont dansées en même temps.

2ème duo : breaker 1 du crew B + breaker 2 du crew B

Breaker 1 danse sa phrase et breaker 2 danse sa phrase. Les deux phrases sont dansées en même temps... Et ainsi de suite jusqu'à la fin du temps imparti (fin de la musique ou fin du sablier).

- 3- Chaque juge attribue un « coup de cœur » à la danse qui les a le plus époustoufflés et justifie son choix.

On recommence jusqu'à ce que tous les breakers soient passés.



Définition du break dictée

Procédé d'écriture chorégraphique qui permet aux danseurs d'un crew d'explorer des mouvements basiques à partir de consignes simples.

C'est un temps de spectacle !

Objectif de l'atelier :

En crew, donner une interprétation stylée à des mouvements basiques « dictés » pour vivre et communiquer des émotions.

Organisation de l'espace

Un crew au centre de l'espace, en formation « essaim d'abeilles » (danseurs resserrés au centre de l'espace) et, selon les espaces, les autres crews placés autour, devant ou sur les côtés.

Organisation du temps

Chaque crew effectue la dictée alternativement. Environ 5 min par crew.

Déroulement

1/ Le crew A se met au milieu de l'espace scénique, les B-reporters des crews B et C se préparent, l'orateur du crew D s'installe pour faire « la dictée ».

2/ Le crew B se met au milieu de l'espace scénique, les B-reporters des crews C et D se préparent, l'orateur du crew A s'installe pour faire « la dictée »...

3/ 4/ Et ainsi de suite jusqu'au crew D

5/ S'il reste du temps, tous les crews entrent en scène (disposition essaim d'abeilles collectif) et réalisent une des dictées proposées.

Variable : l'adulte référent propose une dictée composée de 16 éléments issus des différentes dictées.

Essaim d'abeilles



Matériel

- 4 fiches « dictée »
- Musique dont le tempo est bien marqué ou instrument qui permet d'imprimer un rythme (tambourin, djembé...)
- Tablette ou appareil photo

Rôles sociaux mobilisés :

- B-Boys/B-Girls , spectateurs/trices
- 3 orateurs par crew (à partir du CE1)
- 6 B-Reporters par crew (prise de photos de mouvements différents dans le but de réaliser un répertoire).

Rôle de l'adulte

- Veille à la rotation des différents crews et rôles sociaux ainsi qu'au respect des temps.
- Garantit de façon bienveillante le cadre sécurisant.
- Encourage, félicite.

BREAK DICTEE

Exemple dictée N°1

- 1/ Avancer le pied droit
- 2/ Avancer le pied gauche
- 3/ Coude droit sur genou droit
- 4/ Coude gauche sur genou gauche
- 5/ Se prendre la tête à 2 mains (sans retirer les coudes des genoux)
- 6/ Regarder le public (sans changer de position)
- 7/ Position neutre debout droit de face
- 8/ Frapper une fois dans ses mains
- 9/ Descendre pied droit devant
- 10/ Garder pied droit devant et placer main droite au sol
- 11/ Changer de pied sans changer de main
- 12/ Garder pied gauche devant et changer de main
- 13/ S'asseoir sur les fesses et tourner
- 14/ 2 mains et 2 pieds au sol
- 15/ 1 genou et 1 pied au sol
- 16/ 2 genoux au sol et bras croisés en pose stylée

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

Exemple dictée N°2

- 1/ Sauter sur place
- 2/ Demi-tour
- 3/ Bras droit tendu vers le ciel
- 4/ Bras gauche tendu vers le ciel
- 5/ Frapper poitrine avec ses 2 mains
- 6/ Frapper cuisses avec ses 2 mains
- 7/ Sauter sur place
- 8/ Demi-tour
- 9/ Descendre jambe droite sur le côté
- 10/ Mains au sol jambe droite tendue sur le côté
- 11/ Mains au sol, jambes croisées
- 12/ Mains au sol, jambe gauche tendue sur le côté
- 13/ Tourner sur les genoux
- 14/ 1 genou au sol, 1 genou levé
- 15/ 2 pieds au sol, 1 main au sol
- 16/ Changer de main et regarder le public

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

Exemple dictée N°3

- 1/ Glisser vers l'avant pied gauche et revenir
- 2/ Glisser vers l'arrière pied droit et revenir
- 3/ Frapper dans les mains
- 4/ 1 pas vers la droite, bras gauche devant et revenir
- 5/ 1 pas vers la gauche, bras droit devant et revenir
- 6/ De face, jambes pliées, coudes sur genoux
- 7/ Frapper sur ses cuisses
- 8/ Debout, demi-tour et tourner la tête pour regarder le public
- 9/ Descendre au sol
- 10/ Tourner autour de la main droite
- 11/ Tourner en sens inverse en changeant de main
- 12/ 2 mains et 2 pieds au sol jambes tendues
- 13/ 2 mains au sol, accroupi
- 14/ 2 mains au sol, 1 pied au sol
- 15/ 1 coude, 1 main et 1 genou au sol
- 16/ Se relever et faire une pose stylée

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson

Exemple dictée N°4 (+ complexe)

- 1/ Ecarter bras et jambes en sautant
- 2/ Resserer jambes et bras en sautant
- 3/ Jambe droite croisée loin devant, bras écartés
- 4/ Jambes serrées, bras croisés
- 5/ Jambe gauche croisée loin devant bras écartés
- 6/ Debout, bras croisés, regarder le public
- 7/ Pas glissé vers la droite, coude gauche vers l'avant et revenir
- 8/ Pas glissé vers la gauche, coude droit vers l'avant et revenir
- 9/ Descendre au sol jambe droite devant
- 10/ Mains au sol, jambe droite tendue devant
- 11/ Mains au sol, changer de jambe
- 12/ Mains au sol, jambes croisées devant
- 13/ Accroupi, 1 main au sol, 1 bras en l'air
- 14/ Accroupi, changer de main et de bras
- 15/ Se mettre sur le dos et tourner
- 16/ Faire une pose stylée au sol

Répéter la phrase (x2 x3)

Variables possibles : essayer d'enchaîner lentement, rapidement, fluide, saccadé, à l'unisson



DEFINITION DU BREAK LOOK :

Ce sont des ateliers qui permettent aux crews d'avoir le plaisir et la curiosité de regarder une œuvre ensemble et d'échanger autour de ce qu'ils ont vu.

Proposition de **4 ateliers au choix**. S'il reste du temps, une fois l'atelier mené, et si tablettes ou ordinateurs disponibles : possibilité offerte de faire entrer B Girls et B Boys dans l'univers de Numéridanse (Data Danse).

OBJECTIFS GENERAUX

- Partager ses émotions en visionnant des vidéos de Hip Hop, Breakdance
- Exprimer son ressenti : une émotion esthétique ou un point de vue.
- Découvrir des chorégraphes et des styles.

Le matériel

- Un vidéo projecteur
- Un ordinateur
- Une rallonge et des multiprises.
- Mur ou tableau blanc pour projeter

Le rôle de l'adulte

- Elle/il veille à la rotation des ateliers.
- Elle/il garantit de façon bienveillante le cadre sécurisant de l'atelier.
- Elle/il veille au respect de la prise de paroles de chacun.

Les rôles sociaux mobilisés

- **B-Girl, B-Boy, spectatrice et spectateur**
 - Je suis tourné.e vers la vidéo en ouvrant grand mes yeux, mes oreilles et mon cœur.
 - Je respecte la parole de mes camarades.
 - J'exprime mes émotions.
- **B.Reporter**
 - Je remplis le contrat de l'atelier (prise de photos, reportages sur les vidéos vues...)

ATELIERS PROPOSÉS

- **Atelier 1 : Les mots du spectacle**
Objectif : Echanger pour aiguïser le regard du spectateur.
—>Télécharger [l'ATELIER 1](#)
- **Atelier 2 : Les lieux de la danse**
Objectif : Permettre aux enfants d'identifier les lieux de la danse.
—>Télécharger [l'ATELIER 2](#)
- **Atelier 3 : Le cadavre exquis**
Objectif : Ecrire à partir d'une photo de Breaker et susciter l'imaginaire
—> Télécharger [l'ATELIER 3](#)
- **Atelier 4 : La photo mystère**
Objectif : Reproduire progressivement dans l'espace la posture de la photo mystère
—> Télécharger [l'ATELIER 4](#)

A la recherche d'autres vidéos

- **Numéridanse** : <http://www.numeridanse.tv/fr/catalog>
- **CND** : <http://mediatheque.cnd.fr/>
- **Site Engrenages de Rennes** : <https://www.engrenages.eu/>
- **Histoire du Hip Hop** : <https://www.numeridanse.tv/videotheque-danse/la-minute-du-spectateur-2022-hip-hop-de-show?s>
- **Pour visualiser les différents lieux de la danse** : <https://data-danse.numeridanse.tv/monde-de-danse/les-lieux/>
- **Pour vivre l'expérience du spectateur** : <https://data-danse.numeridanse.tv/monde-de-danse/le-spectateur-la-spectatrice/>

Un atelier pour penser, s'exprimer, débattre.

- C'est un atelier de réflexion qui invite les USEPiens, à s'enrichir par un temps de pensée partagée.
- Ce n'est pas un atelier de parole, il n'y a aucune obligation à s'exprimer.

C'est un Remue-méninges !



[Livret Remue-méninges](#)

Objectif de l'atelier : Amener les enfants à réfléchir sur la thématique
« *Egalité FILLE - GARÇON* »

Le thème : « *Egalité FILLE - GARÇON* »

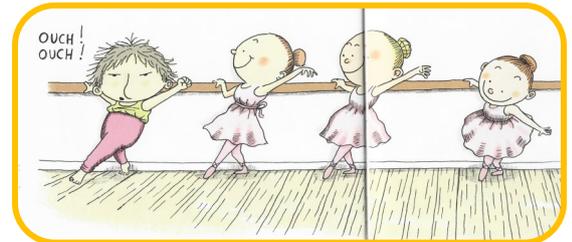
- Quelle que soit la danse, les garçons et les filles peuvent-ils danser ... seuls... ensemble ?
- Quelles danses connaissez-vous ?
- Banque d'images de danseurs / danseuses.
- Littérature de jeunesse : Emile et la danse de boxe.

Des inducteurs possibles :

- *Fille, garçon, à chacun sa danse.*
- *Les images de l'album*

Le matériel

- Les règles d'or : [en mots](#) - [en pictos](#)
- Le bâton de parole
- [La fiche de l'animateur](#)
- [Image 1](#) - [Image 2](#)



Emile et la danse de boxe
Vincent Cuvellier
Gallimard jeunesse –2016

Le rôle de l'adulte

- Il met en place les conditions du Remue-méninges. Il garantit de façon bienveillante le cadre sécurisant.
- Il anime et a une intervention limitée : il peut rappeler les règles, reformuler, relancer pour compléter, inviter chacun à répondre personnellement.
- Il ne juge pas, n'évalue pas.

[Imprimer la fiche de l'animateur.](#)

Le déroulement

Les enfants (maximum une quinzaine) et l'animateur sont assis en cercle.

Le remue-méninges se déroule en plusieurs temps :

- Temps 0 : Présentation du dispositif (5min) : réfléchir, c'est quoi? - règles d'or - bâton de parole
- Temps 1 : Ouverture du Remue-méninges (10 min) : annonce du thème et circulation du bâton de parole
- Temps 2 : Echanges (10 min) : Rappel de ce qui a été dit - Relance si besoin—Nouvelle circulation du bâton de parole
- Temps 3 : Expression du ressenti (5 min) sur ce temps de réflexion : facile / difficile - agréable / désagréable — Pourquoi j'ai pris ou pas la parole.



Un atelier, parcours en étoile, pour réinvestir le vocabulaire du Break S'cool et du Break Dance.

PREPARATION de l'ATELIER

- Prendre 12 photos d'éléments remarquables du site.
 - Les imprimer et plastifier en plusieurs exemplaires.
- OU**
- Insérer les photos dans le document « **Dépose-feutres** » (clic droit → « **changer d'image** ») qui permettra à l'animateur d'installer rapidement les 12 feutres au bon endroit (jeu 2).
 - Ces photos sont aussi insérées dans le document « **photo-pastille** ».

AVANT la rencontre

Jeu 1 : Les enfants sont capables de reconnaître, à partir d'une image, les grandes familles des mouvements du Break dance (Top rock, Foot Work, Power moves et Freeze) et quelques noms de mouvements.

Jeu 2 : Les enfants connaissent 8 rôles sociaux de la rencontre Break S'cool (crew, juge, ...)

PENDANT la rencontre

Déroulement : Parcours-photos en étoile par équipes (2 à 3 enfants).

Chaque équipe dispose au départ d'une fiche «**Culture Break**» jeu 1 ou jeu 2 **et** d'une fiche sur laquelle apparaissent les photos, numérotées de 1 à 12, des points à localiser.

JEU 1

But : Localiser, nommer et réaliser des figures.

- L'animateur rappelle le vocabulaire requis.
- Arrivée à la balise indiquée par la photo, l'équipe observe la figure, la mémorise et revient à la table centrale pour :
 - ⇒ la désigner sur le poster
 - ⇒ la nommer (Famille et/ou nom de la figure)
 - ⇒ la réaliser (au moins un enfant de l'équipe)
 - ⇒ Valider la réponse en coloriant la vignette sous la figure trouvée.
- L'équipe part sur un 2ème emplacement et ainsi de suite dans le temps imparti.

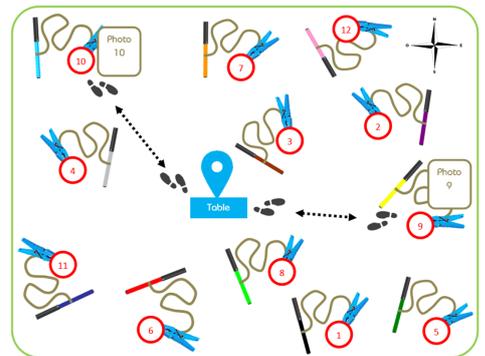
MATÉRIEL

JEU 1

- 12 cartes figures 1 par lieu identifié

JEU 2

- 12 feutres (noir, violet, marron, gris, vert foncé, vert clair, rouge, orange, jaune, bleu foncé, bleu clair, rose)
- 1 Fiche « Culture Break » /équipe
- 2 à 3 exemplaires des 12 photos ou fiche « photo-pastille »
- 1 table
- 12 pinces à linge + ficelle



Télécharger les ANNEXES

Jeu 1 — [Fiche Culture Break](#)

Jeu 2

- [Fiche Culture BREAK + corrigé](#)
- [Outil « Dépose-feutres »](#)
- [Outil « Photo-pastille »](#)

JEU 2

But : Retrouver les 8 rôles sociaux.

- A chaque emplacement, l'équipe trouve un feutre d'une couleur. Elle colorie sur sa fiche Jeu 2 (document intitulé « **photo-pastille** »), la pastille correspondante au rôle social trouvé.
- Elle revient à la table centrale pour faire valider sa réponse par le meneur de jeu (à l'aide du **corrigé**).
- L'équipe repart sur un 2ème emplacement et ainsi de suite dans le temps imparti.



Pour profiter d'un temps de récupération active pendant la rencontre !
 Pour un plaisir partagé à la découverte des images, des mots et des sons.

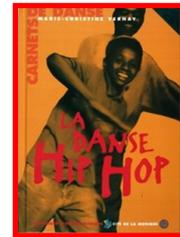
Objectif de l'atelier : Se construire collectivement des connaissances culturelles autour du break

Le matériel

- Albums et/ou documentaires en 2 ou 3 exemplaires
- Sablier de 5 min + 1 bâton de parole + affiche vierge



E- A partir de 8 ans



Le déroulement

Premier niveau : Albums sonores

A et B : Inviter un « grand » (adulte ou enfant) à présenter les 2 albums sonores tour à tour

- Découvrir le support en s'intéressant dans un premier temps seulement aux images – faire verbaliser
- Ecouter, dans un second temps, le texte lu par un adulte et/ou par un enfant puis reprendre avec une mise en relation texte et images
- Amener les enfants à être « manipulateurs » des puces sonores et à assumer ainsi le rôle de **maître du jeu**

Deuxième niveau : Et toi ?

C : Observation de la 1ère de couverture et émission d'hypothèses : confrontation avec la 4ème de couverture

- Lecture à 4 voix : Découvrir les 4 chapitres successivement et tenir un rôle
 1. Imany (F) p. 5 à 11 2. Aslan (G) p. 12 à 20 3. Nell (F) p.21 à 28 4. Alessio (G) p. 29 à 38
- Echanges autour de ce qui a été lu et entendu
- Pour aller plus loin : **Et toi, c'est quoi ta cour de récré?**
- Affiche vierge à compléter - **POUR TOI : ce qui va/ce qui serait à changer** (argumenter)

Troisième niveau : Au détail près

D : Mettre à disposition le(s) documentaire (s) / 1 boîte contenant 12 images du jeu pliées ou retournées.

- Tirer une image, la retrouver dans le documentaire, lire à haute voix le contenu du texte situé à ses côtés.
- Recommencer avec un nouveau tirage par un nouveau **maître du jeu**, jusqu'à ce que la boîte soit vide.
- Renseigner la fiche réponse au fur et à mesure. Valider les réponses avec le corrigé.

ANNEXE à télécharger

- [Au détail près](#)
- [Littérature de jeunesse](#)

Les rôles sociaux mobilisés

- Maître du temps
- Maître du jeu



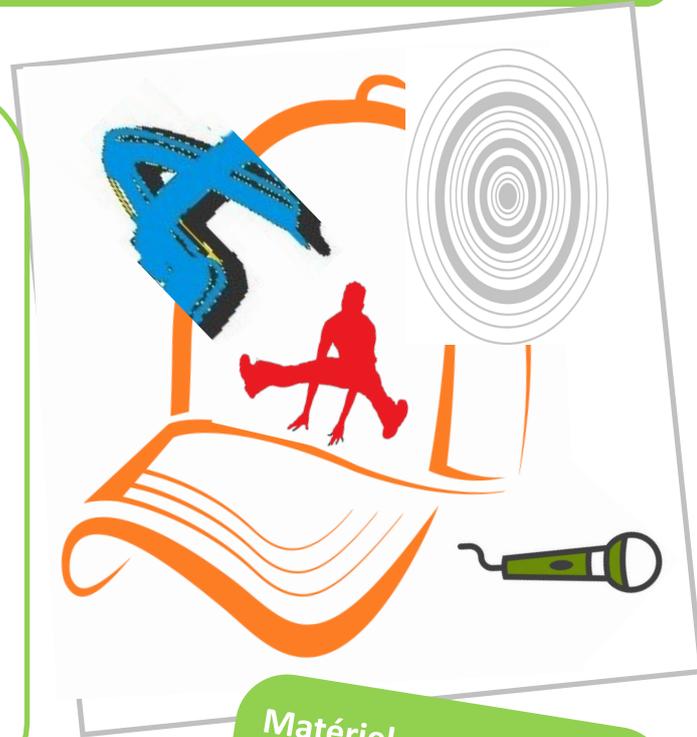
Un atelier pour

- réaliser une œuvre collective
- garder un souvenir de la rencontre

AVANT la rencontre

Chaque crew construit son élément graphique qui constituera une partie de l'affiche collective de la rencontre. Il :

- choisit un élément significatif du break :
 - une figure ou posture
 - un graph
 - un symbole
 - un objet symbolique du break
 - un geste
 - ...
- Le transforme en élément graphique
- Réalise cet élément en 5 exemplaires différents :
 - 5 couleurs de l'USEP : bleu, orange, rouge, vert, gris
 - 5 tailles : A3—A4—A5— A6—A7
 - 5 réalisations : évidé, plein, étiré, aplat, pointillés, ...
- Chaque crew apporte ses réalisations le jour de la rencontre.



Matériel

- 4 tables (selon le nombre de crews) + une collective au centre
- Autant d'affiches vierges, format A2, que de crews
- Colle
- Ciseaux
- Marqueurs noirs

PENDANT la rencontre

- Un atelier de 30 minutes est dédié à la réalisation de l'affiche collective.
- 4 crews se retrouvent simultanément.
- Tous les éléments réalisés en amont de la rencontre sont déposés sur la table commune ainsi que le matériel.
- Chaque enfant (ou binôme si plus nombreux) d'une crew se place autour d'une table ; à chaque table « affiche », se retrouvent des enfants de chaque crew, pour composer une affiche collective. Ils constituent un groupe d'artistes.
- Chaque groupe choisit parmi les propositions déposées sur la table collective 4 éléments différents (formes) de couleurs différentes. Aucune contrainte sur la taille.
- Il organise ces éléments pour constituer une affiche : orientation, superposition, occupation de l'espace.
- Puis les colle. En vue de créer une unité entre les éléments, l'ensemble des collages peut être mis en valeur et/ou relié au marqueur noir, avec un ajout : lettre, mot, dessin, graphisme...
- Les affiches réalisées sont exposées et données à voir à l'ensemble des crews... des similitudes et des différences doivent apparaître... Chaque crew doit retrouver son élément !
- A la fin de la rencontre, chaque crew repart avec une affiche « souvenir » qui pourra être exposée en classe.



30 minutes

BREAK REPORTAGE

Un atelier pour

- Garder un souvenir de la rencontre
- Faire ses premiers pas dans le rôle de B-reporters

- Un crew ou plusieurs d'une même classe ou un groupe choisit de tenir sur la rencontre le rôle de B-REPORTERS sur un ou plusieurs temps dédiés de la rencontre. Ex : BREAK DICTEE / BREAK STUDIO
- Ils sont chargés de rendre compte et de réaliser une trace qui sera ensuite transmise à tous les participants.

AVANT la rencontre

Les B-reporters définissent ensemble :

- l'objet de leur reportage : les crews, le show, les battles, les orateurs, un répertoire de figures...
 - la forme du reportage : celle-ci doit être adaptée au sujet du reportage.
Exemples : film pour le show, album photos et interviews pour les crews, ...
 - les outils nécessaires : appareils photos, tablettes, micros enregistreurs, ...
 - les moments de reportage
 - la répartition des missions : photographe, journaliste, ...
- Une carte de REPORTER peut être fabriquée et accrochée à leur cou. Elle légitime le rôle et rassembler au dos, le vocabulaire nécessaire à leurs interviews



PENDANT la rencontre

Les B-reporters peuvent :

- se situer dans un espace dédié (Exemple ci-contre du STUDIO)
- déambuler d'atelier en atelier
- s'installer sur un atelier (Cf BREAK DICTEE) pour prendre en photo les figures réalisées.

Un espace : le studio

- Un espace est aménagé en studio.
- 5 cerceaux aux couleurs des anneaux olympiques
- Un appareil photo numérique ou tablette

Un temps : le show

- A la fin du show, par exemple, chaque crew vient se faire photographier par les B-reporters.
- Un cerceau de couleur peut servir de cadre à ...



APRÈS la rencontre

- Les B-reporters finalisent leur reportage : album photos / montage vidéo / exposition / journal...
- Ils le transmettent aux participants, aux familles, aux organisateurs, ...