

La cochinchine.

C'est une danse à 4 temps qui se pratique en groupe fermé de 3 (un des danseurs est identifié comme le pivot pour toute la durée de la danse). Elle alterne 2 parties :

un déplacement collectif en ronde.
une figure par groupe.

Les pas de base pour tous les cycles

Au départ, les danseurs par groupe de 3 forment des petites rondes. Ces petites rondes sont réparties dans l'espace disponible. Un danseur est désigné « pivot ou cavalier », les deux autres sont des cavalières.

1^{ère} partie : le déplacement

Sur 8 temps, les rondes tournent vers la gauche en marchant.
Sur 8 temps, les rondes tournent vers la droite en marchant.

2^{ème} partie : la figure

La ronde se coupe entre les 2 cavalières.

Sur 8 temps, la cavalière de droite passe sous le bras gauche du cavalier qui passe aussi en tournant, puis la cavalière de gauche passe sous le bras droit du cavalier qui passe aussi en tournant.
Sur 8 temps, refaire à nouveau.

Alterner ainsi les 2 parties jusqu'à la fin

Variantes cycle 2,3

On peut ajouter le pas d'écolier dans le déplacement. Il est possible de faire varier la cassure de la ronde, en organisant un tour de rôle.

Conseils-remarques :

- Donner des repères pour fixer les rôles cavaliers-cavalières, l'utilisation de foulards de couleur peut être utile.
- Bien faire marquer les temps dans le pas d'écolier pour faire l'inversion à 8 temps (erreur fréquente, inversion à 4).
- Décomposer les pastourelles.