|  |
| --- |
| DESCRIPTION  ART DRAMATIQUE • PRIMAIRE |
| TITRE :  CYCLE : ANNÉE : PÉRIODES :  RÉSUMÉ :  COMPÉTENCES  ☐ C 1 Inventer des séquences dramatiques  ☐ C 2 Interpréter séquences dramatiques  ☐ C 3 Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades  DOMAINE GÉNÉRAL DE FORMATION  ☐ Santé et bien-être ☐ Médias ☐ Orientation et entrepreneuriat  ☐ Environnement et consommation ☐ Vivre ensemble et citoyennetÉ |
| PROPOSITION ET INTENTIONS |
| RÉPERTOIRE VIISUELS  EXTRAITS AUDIO OU VIDÉO  REPÈRES CULTURELS |
| SAVOIR ESSENTIEL   |  |  |  |  |  | | --- | --- | --- | --- | --- | | LANGAGE DRAMATIQUE  **• Moyens corporels**  ☐ Attitude  ☐ Geste  ☐ Mimique  ☐ Mouvement  ☐ Rythme  **• Moyens vocaux**  **Voix sonore**  ☐ Bruits  ☐ Sons liés à des actions  ☐ Sons liés à des émotions  **Voix parlée**  ☐ Intensité  ☐ Durée  ☐ Hauteur  ☐ Timbre  **Voix d’ensemble**  ☐ Choeur | TECHNIQUES  DE JEU  **• Conditions de jeu**  ☐ Attention  ☐ Écoute  ☐ Concentration  ☐ Mémorisation  ☐ Direction du regard  **• Règles relatives au jeu d’ensemble**  ☐ Réponse aux indications de jeu retenues  **• Techniques vocales**  ☐ Respiration  ☐ Posture  ☐ Émission du son  ☐ Projection du son  ☐ Prononciation  ☐ Débit  ☐ Rythme  ☐ Intonation  **• Techniques corporelles**  ☐ Détente  ☐ Assouplissement  ☐ Amplitude  ☐ Équilibre /déséquilibre  Rythme  ☐ Niveaux  ☐ Tonus  **• Éléments expressifs**  ☐ Caractère du personnage  ☐ Caractéristiques de la fable | TECHNIQUES THÉÂTRALES  **• Marionnette** (marotte, marionnette à tiges)  ☐ Personnification de la marionnette (respiration, direction  du regard, démarche, voix, actions)  ☐ Positions de base ➊  ☐ Manipulation cachée ou à vue  **• Jeu clownesque** (clown blanc, clown rouge dit l’auguste)  ☐ Effets comiques (jeux physiques, jeux de mots, répétitions,  exagérations)  ☐ Comédie clownesque (imitation, retournement de situation,  parodie des jeux du cirque, résolution d’un problème)  **• Théâtre d’ombres**  ☐ Distance (écran, joueur, lumière)  ☐ Position du corps (frontale ou de profil)  ☐ Ombres (statiques, dynamiques)  ☐ Effets spéciaux (objets, couleurs, transparence, projections,  variations des sources lumineuses)  **• Jeu masqué** (masque neutre, demi-masque et masque de caractère)  ☐ Direction du regard (nez)  ☐ Naissance du geste (émotion)  ☐ Qualité du geste (exagération et précision)  ☐ Rythme   * – Position dans l’espace | MODES DE THÉÂTRALISATION  **• Espace**  ☐ Trajets simples  ☐ Trajets mémorisés  ☐ Niveaux  ☐ Orientation selon des repères  ☐ Occupation de l’espace  ☐ Transposition de l’aire de jeu à celle de la représentation  **• Objet**  ☐ Fonction ludique  ☐ Fonction utilitaire  **• Scénographie**  ☐ Aménagement d’une aire de jeu (espace)  ☐ Aménagement d’une aire de jeu (objets et espace)  ☐ Transformation de l’aire de jeu (en cours de jeu)  • Costume  ☐ Éléments de costume (personnage)  ☐ Éléments de costume (personnage et fable)  ☐ Costume (personnage et fable)  • Environnement sonore  ☐ Effets vocaux  ☐ Bruitage  • Éclairage  ☐ Position du personnage dans la lumière  Intensité  ☐ Couleur  ☐ Effets d’éclairages simples | STRUCTURE  **• Développement de la fable**  ☐ Continu (début et fin)  ☐ Continu (développement, retournement de situation et dénouement)  ☐ Discontinu (tableaux)  **• Forme de discours**  ☐ Dialogue  ☐ Narration  **• Improvisation** (spontanée ou préparée)  ☐ Sonore  ☐ Gestuelle  ☐ Verbale  **• Écriture** (individuelle ou collective)  ☐ Canevas | |
| RESSOURCES MATÉRIELLES ET HUMAINES |
| VOCABULAIRE DISCIPLINAIRE CIBLÉ |
| CRITÈRES D’ÉVALUATION |
| OUTILS D’ÉVALUATION  ☐ Grille d’observation ☐ Liste de vérification des connaissances  ☐ Fiche d’autoévaluation ☐ Fiche de coévaluation ☐ Autres |
| DÉROULEMENT |
| PHASE DE PRÉPARATION |
| PHASE DE RÉALISATION |
| **PHASE D’INTÉGRATION** |
| RECUL RÉFLEXIF (éléments à améliorer et éléments à conserver de cette Activité – à remplir après avoir vécu la SAÉ) |