

PISTE DE SAÉ

ART DRAMATIQUE • PRIMAIRE

DESCRIPTION

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 VISUEL

EXTRAITS AUDIO OU VIDÉO

REPÈRES CULTURELS

Exemple de la
création attendue

PISTE DE SAÉ

SAVOIR ESSENTIEL

LANGAGE DRAMATIQUE	TECHNIQUES DE JEU	TECHNIQUES THÉÂTRALES	MODES DE THÉÂTRALISATION	STRUCTURE
<ul style="list-style-type: none"> • Moyens corporels <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Attitude <input type="checkbox"/> Geste <input type="checkbox"/> Mimique <input type="checkbox"/> Mouvement <input type="checkbox"/> Rythme • Moyens vocaux Voix sonore <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Bruits <input type="checkbox"/> Sons liés à des actions <input type="checkbox"/> Sons liés à des émotions Voix parlée <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Intensité <input type="checkbox"/> Durée <input type="checkbox"/> Hauteur <input type="checkbox"/> Timbre Voix d'ensemble <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Choeur 	<ul style="list-style-type: none"> • Conditions de jeu <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Attention <input type="checkbox"/> Écoute <input type="checkbox"/> Concentration <input type="checkbox"/> Mémorisation <input type="checkbox"/> Direction du regard • Règles relatives au jeu d'ensemble <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Réponse aux indications de jeu retenues • Techniques vocales <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Respiration <input type="checkbox"/> Posture <input type="checkbox"/> Émission du son <input type="checkbox"/> Projection du son <input type="checkbox"/> Prononciation <input type="checkbox"/> Débit <input type="checkbox"/> Rythme <input type="checkbox"/> Intonation • Techniques corporelles <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Détente <input type="checkbox"/> Assouplissement <input type="checkbox"/> Amplitude <input type="checkbox"/> Équilibre /déséquilibre Rythme <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Niveaux <input type="checkbox"/> Tonus • Éléments expressifs <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Caractère du personnage <input type="checkbox"/> Caractéristiques de la fable 	<ul style="list-style-type: none"> • Marionnette (marotte, marionnette à tiges) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Personnification de la marionnette (respiration, direction du regard, démarche, voix, actions) <input type="checkbox"/> Positions de base ❶ <input type="checkbox"/> Manipulation cachée ou à vue • Jeu clownesque (clown blanc, clown rouge dit l'auguste) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Effets comiques (jeux physiques, jeux de mots, répétitions, exagérations) <input type="checkbox"/> Comédie clownesque (imitation, retournement de situation, parodie des jeux du cirque, résolution d'un problème) • Théâtre d'ombres <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Distance (écran, joueur, lumière) <input type="checkbox"/> Position du corps (frontale ou de profil) <input type="checkbox"/> Ombres (statiques, dynamiques) <input type="checkbox"/> Effets spéciaux (objets, couleurs, transparence, projections, variations des sources lumineuses) • Jeu masqué (masque neutre, demi-masque et masque de caractère) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Direction du regard (nez) <input type="checkbox"/> Naissance du geste (émotion) <input type="checkbox"/> Qualité du geste (exagération et précision) <input type="checkbox"/> Rythme • – Position dans l'espace 	<ul style="list-style-type: none"> • Espace <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Trajets simples <input type="checkbox"/> Trajets mémorisés <input type="checkbox"/> Niveaux <input type="checkbox"/> Orientation selon des repères <input type="checkbox"/> Occupation de l'espace <input type="checkbox"/> Transposition de l'aire de jeu à celle de la représentation • Objet <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Fonction ludique <input type="checkbox"/> Fonction utilitaire • Scénographie <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Aménagement d'une aire de jeu (espace) <input type="checkbox"/> Aménagement d'une aire de jeu (objets et espace) <input type="checkbox"/> Transformation de l'aire de jeu (en cours de jeu) • Costume <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Éléments de costume (personnage) <input type="checkbox"/> Éléments de costume (personnage et fable) <input type="checkbox"/> Costume (personnage et fable) • Environnement sonore <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Effets vocaux <input type="checkbox"/> Bruitage • Éclairage <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Position du personnage dans la lumière Intensité <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Couleur <input type="checkbox"/> Effets d'éclairages simples 	<ul style="list-style-type: none"> • Développement de la fable <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Continu (début et fin) <input type="checkbox"/> Continu (développement, retournement de situation et dénouement) <input type="checkbox"/> Discontinu (tableaux) • Forme de discours <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Dialogue <input type="checkbox"/> Narration • Improvisation (spontanée ou préparée) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Sonore <input type="checkbox"/> Gestuelle <input type="checkbox"/> Verbale • Écriture (individuelle ou collective) <ul style="list-style-type: none"> <input type="checkbox"/> Canevas

PISTE DE SAÉ

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

RECU L RÉFLEXIF (éléments à améliorer et éléments à conserver de cette activité – à remplir après avoir vécu la SAÉ)