



République du Sénégal  
-----  
Un Peuple - Un But - Une Foi  
-----  
Ministère de l'Education nationale

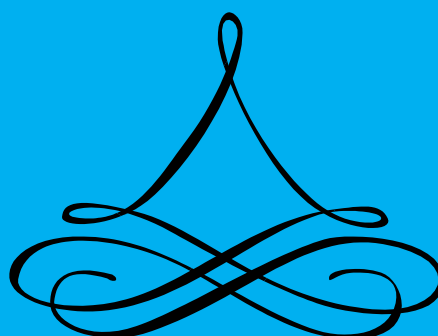


**Direction de la  
Planification et de la Réforme de l'Education**

-----  
**Secrétariat  
Technique Permanent  
du curriculum de l'Education**

**GUIDE  
PEDAGOGIQUE**  
oooooooooooooooooooo  
**NIVEAU ELEMENTAIRE**

**Domaine : Education  
physique, sportive et artistique**



**Version Août 2013**

## SCHEMA INTEGRATEUR

DOMAINES	SOUS DOMAINES	ACTIVITES	THEMES TRANSVERSAUX
<b>DOMAINE 1</b> Education à la science et à la vie sociale	<b>SOUS DOMAINE 1</b>  Découverte du monde	Histoire	
		Géographie	
		Initiation scientifique et technologique	<b>PREMST</b> (Programme de Renforcement de l'Enseignement des Mathématiques, <b>des Sciences</b> et <b>de la Technologie</b> )
	<b>SOUS DOMAINE 2</b>  Education au développement durable	Vivre dans son milieu	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Environnement</li> <li>▪ Population</li> <li>▪ Santé</li> </ul>
		Vivre ensemble	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Genre</li> <li>▪ Paix, citoyenneté et droits humains</li> <li>▪ Education religieuse</li> </ul>
<b>DOMAINE 2</b> Education physique, sportive et artistique	<b>SOUS DOMAINE 1</b>  Education physique et sportive	Activités physiques	
		Activités sportives	
	<b>SOUS DOMAINE 2</b>  Education artistique	Arts plastiques	
		Education musicale	
		Arts scéniques	

**REMARQUE :** du point de vue de la présentation, il y a deux activités distinctes en éducation physique et sportive mais, dans la pratique, la mise en œuvre de ces deux activités se fera de façon intégrée pour rester fidèle à l'esprit du Procédé de compétition multiple par équipes (PCME).



**PREMIERE ETAPE**

# DOMAINE 2

## EDUCATION PHYSIQUE, SPORTIVE ET ARTISTIQUE

### TABLEAU DES COMPETENCES

#### COMPETENCE DE CYCLE

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples ainsi que des techniques élémentaires d'expression dans des situations d'éducation physique, sportive et **artistique**

#### COMPETENCE DE L'ETAPE

Intégrer des règles de **jeu**, des activités motrices simples ainsi que des techniques d'expression dans des situations ludiques, **physiques**, sportives et de découverte des formes et modes d'expression artistique

### COMPETENCES DE SOUS DOMAINES

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	EDUCATION ARTISTIQUE
Intégrer des règles de <b>jeu</b> et des activités motrices simples dans des situations ludiques, <b>physiques</b> et sportives	Intégrer des techniques élémentaires d'observation et de reproduction dans des situations de découverte des formes et modes d'expression

### COMPETENCES DE BASE

SOUS DOMAINES	ACTIVITES	COMPETENCES DE BASE
Education physique et sportive	Activités physiques	Intégrer des règles de <b>jeu</b> et des activités motrices simples dans des situations ludiques, <b>physiques</b> et sportives
	Activités sportives	
Education artistique	Arts plastiques	Intégrer des formes, des couleurs ainsi que des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation de dessins et de modelage
	Education musicale	Intégrer <b>des paroles</b> , des mélodies, des rythmes divers, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local
	Arts scéniques	Intégrer des techniques simples d'imitation, de jeux de rôles, de mise en scène et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante ou imaginaire

**REMARQUE** : du point de vue de la présentation, il y a deux activités distinctes en éducation physique et sportive mais, dans la pratique, la mise en œuvre de ces deux activités se fera de façon intégrée pour rester fidèle à l'esprit du Procédé de compétition multiple par équipes (PCME).

## DEVELOPPEMENT DES APPRENTISSAGES DE LA PREMIERE ETAPE

Activités disciplinaires	Compétences de base	Paliers	Objectifs d'apprentissages	Objectifs spécifiques	
<b>Activités physiques et sportives</b>	Intégrer des règles de jeu et des activités motrices simples dans des situations ludiques, physiques et sportives	1. Intégrer des activités motrices simples dans des situations de croissance et d'assouplissement musculaire de l'enfant	Exécuter des activités motrices fondamentales	Exécuter des activités motrices du train supérieur Exécuter des activités motrices du train inférieur	
			Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'équilibre Pratiquer des exercices d'assouplissement musculaire Pratiquer des exercices d'assouplissement du tronc	
		2. Intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations ludiques	Exécuter des exercices d'ordre	Marcher en rang à pas cadencés Exécuter des mouvements coordonnés	
			S'exercer à des jeux fonctionnels	Pratiquer des jeux fonctionnels traditionnels en cours dans le milieu proche Pratiquer des jeux fonctionnels modernes en cours dans le milieu proche	
		3. Intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations ludiques et d'éducation physique	Exécuter des exercices physiques	Se déplacer en ordre Effectuer des mouvements fonctionnels	
			S'exercer à des jeux fonctionnels	Pratiquer des jeux fonctionnels Respecter les règles et les principes de fair-play	
		4. Intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations de jeux pré-sportifs	Pratiquer des exercices fonctionnels et de mise en route de l'organisme	Pratiquer des exercices fonctionnels Mettre en route l'organisme (échauffement)	
			Pratiquer des jeux pré-sportifs	Pratiquer des jeux pré-sportifs traditionnels Pratiquer des jeux pré-sportifs modernes	
			1. intégrer des techniques simples d'observation dans des situations de discrimination de formes et de couleurs	Discriminer des formes	Identifier des formes Classer des figures suivant leur forme
				Discriminer des couleurs	Identifier des couleurs Composer des couleurs
		2. intégrer des techniques simples d'observation ainsi que des techniques élémentaires de reproduction artistique dans des situations de représentation d'objets ou d'animaux familiers	Découvrir les différents modes d'expression	Identifier différentes sortes de traits Reproduire différentes sortes de traits Reconnaître différents modes d'expression	
			Représenter des objets ou des animaux familiers à partir d'un modèle sous les yeux	Modeler des objets (ou des êtres) à partir d'un modèle sous les yeux Dessiner des objets (ou des êtres) à partir d'un modèle sous les yeux	
		3. intégrer des formes et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de décoration d'objets	Discriminer des matériaux	Identifier des matériaux naturels Identifier des matériaux fabriqués par l'homme	
			Décorer un objet	Reconnaître diverses formes géométriques simples Reconnaître différentes techniques de décoration Appliquer des techniques décoratives	
		4. intégrer des formes, des couleurs, des matériaux et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation d'objets décoratifs	Discriminer des formes, des couleurs et des matériaux	Discriminer des formes géométriques Discriminer des couleurs Discriminer des matériaux	
			Réaliser des objets décoratifs	Identifier des objets décoratifs Reproduire des objets décoratifs	

## DEVELOPPEMENT DES APPRENTISSAGES DE LA PREMIERE ETAPE

Activités disciplinaires	Compétences de base	Paliers	Objectifs d'apprentissages	Objectifs spécifiques		
Education musicale	Intégrer des paroles, des mélodies, des rythmes divers, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local et national	1. intégrer la discrimination de sons, de rythmes, la vocalise et des techniques vocales simples dans des situations d'interprétation de mélodies simples	Emettre des sons, des voix	Imiter des sons Imiter des voix		
			Reproduire des changements de ton, de rythme et des mélodies	Reproduire des changements de ton Reproduire des changements de rythme Imiter des mélodies		
			Reproduire la mélodie d'un chant	Fredonner en chœur la mélodie d'un chant Fredonner individuellement la mélodie d'un chant		
			Interpréter un chant	Interpréter en chœur un chant Interpréter en solo un chant		
		3. intégrer des paroles, des mélodies, des techniques vocales et une gestuelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local.	Reproduire la mélodie d'un chant	Fredonner en chœur la mélodie d'un chant Fredonner individuellement la mélodie d'un chant		
			Interpréter un chant	Interpréter en chœur un chant Interpréter en solo un chant		
			4. intégrer des paroles, de mélodies, de rythmes divers, des techniques vocales, une gestuelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local	Interpréter un chant	Interpréter en chœur un chant Interpréter en solo un chant	
				Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	Interpréter en chœur un chant avec un accompagnement instrumental Interpréter en solo un chant avec un accompagnement instrumental	
		Arts scéniques	Intégrer des techniques simples d'imitation, de jeux de rôles, de mise en scène et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante ou imaginaire	1. intégrer les registres de la voix et des gestes dans des situations de jeu de rôles de personnages du milieu familial	Imiter un personnage féminin de la famille	Imiter sa façon de parler Imiter ses gestes Imiter la personne en train de bercer un enfant
					Imiter un personnage masculin de la famille	Imiter sa façon de parler Imiter ses gestes Imiter la personne en train de bercer un enfant
					Dramatiser une scène de marchandage	Jouer le rôle du (de la) vendeur/euse Jouer le rôle de l'acheteur/euse
						Jouer le rôle de réprimande d'un élève par son maître/sse ou par le directeur/trice
3. intégrer les registres de la voix, des gestes et des déguisements dans des situations de jeu de rôles de personnages du milieu immédiat	Imiter une personne joyeuse			Imiter ses paroles Imiter ses gestes		
	Imiter une personne en colère			Imiter ses paroles Imiter ses gestes		
	4. intégrer les registres de la voix, des gestes, de jeu de rôles et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes tirées de l'univers imaginaire de l'enfant.			Imiter un personnage imaginaire	Imiter un personnage de conte Imiter un personnage de bande dessinée	
				Dramatiser une scène imaginaire	Jouer une scène tirée d'un conte Jouer une scène tirée d'une bande dessinée	

**TABLEAU DE PLANIFICATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE LA PREMIERE ETAPE**

Sem.	Activités physiques et sportives	Arts plastiques	Education musicale	Arts scéniques
<b>PALIER 1</b>				
1	Exécuter des activités motrices du train supérieur <b>2</b>	Identifier des formes <b>2</b>	Imiter des sons <b>2</b>	Imiter sa façon de parler (grand-mère, maman, sœur, tante, etc.) <b>2</b>
2				
3	Exécuter des activités motrices du train inférieur <b>2</b>	Classifier des figures suivant leur forme <b>3</b>	Imiter des voix <b>2</b>	Imiter ses gestes <b>2</b>
4				
5	Pratiquer des exercices d'équilibre <b>3</b>	Identifier des couleurs <b>3</b>	Reproduire des changements de ton <b>3</b>	Imiter la personne en train de bercer un enfant (grand-mère, maman, sœur, tante, etc.) <b>2</b>
6				
7				
8	Pratiquer des exercices d'assouplissement musculaire <b>3</b>	Composer des couleurs <b>5</b>	Reproduire des changements de rythme <b>3</b>	Imiter sa façon de parler (grand-père, papa, frère, oncle, etc.) <b>2</b>
9				
10				
11	Pratiquer des exercices d'assouplissement du tronc <b>3</b>	Composer des couleurs <b>5</b>	Imiter des mélodies <b>3</b>	Imiter la personne en train de bercer un enfant (grand-père, papa, frère, oncle, etc.) <b>3</b>
12				
13				
14	<b>Semaines d'intégration en Activités physiques et sportives</b>	<b>Semaines d'intégration en Arts plastiques</b>	<b>Semaines d'intégration en Education musicale</b>	<b>Semaines d'intégration en Arts scéniques</b>
15				
<b>PALIER 2</b>				
16	Marcher en rang à pas cadencés <b>2</b>	Identifier différentes sortes de traits <b>2</b>	Fredonner en chœur la mélodie d'un chant <b>3</b>	Jouer le rôle du (de la) vendeur/euse – dans une scène de marchandage <b>4</b>
17				
18	Exécuter des mouvements coordonnés <b>3</b>	Reproduire différentes sortes de traits <b>2</b>	Fredonner individuellement la mélodie d'un chant <b>3</b>	Jouer le rôle de l'acheteur/euse – dans une scène de marchandage <b>3</b>
19				
20				
21	Pratiquer des jeux fonctionnels traditionnels en cours dans le milieu proche <b>4</b>	Reconnaître différents modes d'expression <b>3</b>	Interpréter en chœur un chant <b>3</b>	Jouer le rôle du maître (de la maîtresse ou du directeur) - dans une scène de réprimande d'un(e) élève <b>3</b>
22				
23				
24	Pratiquer des jeux fonctionnels modernes en cours dans le milieu proche <b>4</b>	Modeler des objets (ou des êtres) à partir d'un modèle sous les yeux <b>3</b>	Interpréter en solo un chant <b>4</b>	Jouer le rôle de l'élève – dans une scène de réprimande d'un(e) élève <b>3</b>
25				
26				
27				
28				
29	<b>Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives</b>	<b>Semaine d'intégration en Arts plastiques</b>	<b>Semaine d'intégration en Education musicale</b>	<b>Semaine d'intégration en Arts scéniques</b>
30				

**TABLEAU DE PLANIFICATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE LA PREMIERE ETAPE**

Sem.	Activités physiques et sportives	Arts plastiques	Education musicale	Arts scéniques
<b>PALIER 3</b>				
1	Se déplacer en ordre 2	Identifier des matériaux naturels 2	Fredonner en chœur la mélodie d'un chant 3	Imiter ses paroles (une personne joyeuse) – une personne joyeuse 4
2				
3	Effectuer des mouvements fonctionnels 3	Identifier des matériaux fabriqués par l'homme 2	Fredonner individuellement la mélodie d'un chant 3	Imiter ses gestes (une personne joyeuse) – une personne joyeuse 3
4				
5		Reconnaître diverses formes géométriques simples 2		
6	Pratiquer des jeux fonctionnels 4	Reconnaître différentes techniques de décoration 3	Interpréter en chœur un chant 3	Imiter ses paroles (une personne en colère) – une personne en colère 3
7				
8				
9				
10	Respecter les règles et les principes de fair-play 4	Appliquer des techniques décoratives 4	Interpréter en solo un chant 4	Imiter ses gestes (une personne en colère) – une personne en colère 3
11				
12				
13				
14	<b>Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives</b>	<b>Semaine d'intégration en Arts plastiques</b>	<b>Semaine d'intégration en Education musicale</b>	<b>Semaine d'intégration en Arts scéniques</b>
15				
<b>PALIER 4</b>				
16	Pratiquer des exercices fonctionnels 3	Discriminer des formes géométriques 2	Interpréter en chœur un chant 3	Imiter un personnage de conte 3
17				
18	Mettre en route l'organisme (échauffement) 2	Discriminer des couleurs 2	Interpréter en solo un chant 3	Imiter un personnage de bande dessinée 2
19				
20		Discriminer des matériaux 2		
21	Pratiquer des jeux pré-sportifs traditionnels 4	Identifier des objets décoratifs 3	Interpréter en chœur un chant avec un accompagnement instrumental 3	Jouer une scène tirée d'un conte 4
22				
23				
24				
25	Pratiquer des jeux pré-sportifs modernes 4	Reproduire des objets décoratifs 4	Interpréter en solo un chant avec un accompagnement instrumental 4	Jouer une scène tirée d'une bande dessinée 4
26				
27				
28				
29	<b>Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives</b>	<b>Semaine d'intégration en Arts plastiques</b>	<b>Semaine d'intégration en Education musicale</b>	<b>Semaine d'intégration en Arts scéniques</b>
30				



# **SOUS DOMAINE 1**

## **Education physique et sportive**

### EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

#### 1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

**1.1. COMPETENCE DE BASE** : intégrer des règles de **jeu** et des activités motrices simples dans des situations ludiques, **physiques** et sportives

#### 1.2. CRITERES

- **Respect des règles** : Les règles de jeu et de fair-play sont respectées
- **Maîtrise des règles** : les règles de jeu et de fair-play sont citées
- **Habilité** : Les stratégies de jeu et les gestes techniques sont appropriés
- **Combativité** : L'engagement dans le jeu est sans réserve

**PALIER 1** : intégrer des activités motrices simples dans des situations de **croissance** et d'assouplissement musculaire **de l'enfant**

#### 2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

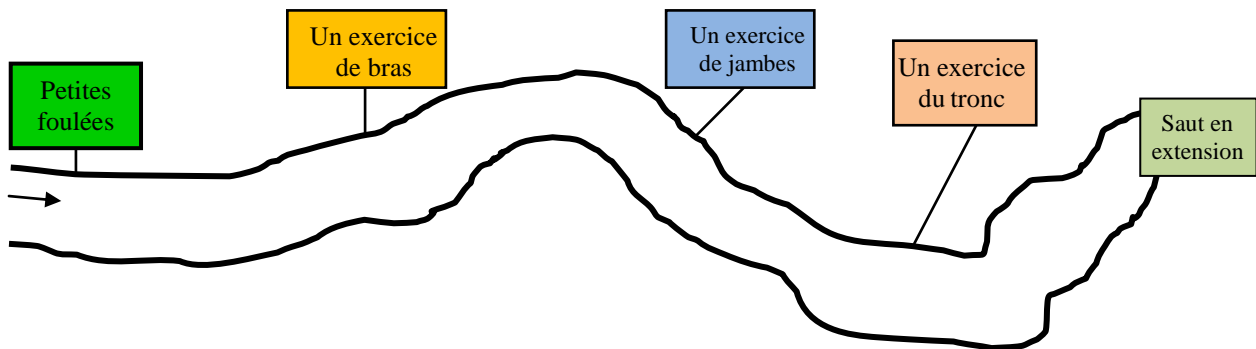
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Exécuter des activités motrices fondamentales	Exécuter des activités motrices du train <b>supérieur</b>	<b>Mouvements des bras</b> : balancement des bras, <b>cercle des bras</b> , flexion/extension, <b>rotation des poignets</b> , attraper, tirer, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Exécuter des activités motrices du train <b>inférieur</b>	Exercices de motricité : marcher, courir, sauter, quadrupédie, pousser...	2 séances de 30 mn chacune
Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'équilibre	- Debout sur une jambe, pencher sur une jambe, etc. - <b>Debout</b> sur la pointe des pieds : deux jambes, une jambe, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices d'assouplissement musculaire	Petites foulées, sautillement, marche du chat botté, de la girafe, de l'oie, <b>saut du lapin</b> , élévation des genoux, talons aux fesses, étirement, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices d'assouplissement du <b>tronc</b>	<b>Flexion d'avant en arrière</b> , flexion latérale, étirement et extension vers le ciel, etc.	3 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

#### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

##### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : le maire de la ville a ouvert un parcours sportif qui est devenu, tous les soirs, le lieu de rencontre privilégié des populations, soucieuses d'entretenir leur condition physique. Le succès et l'affluence sont tels que les plus jeunes, de l'âge des élèves, n'ont pas facilement accès aux installations, d'autant plus qu'elles ne sont pas toujours adaptées à leur âge. C'est pourquoi, le gouvernement scolaire a saisi le directeur pour l'aménagement d'un parcours sportif à l'école. Ce

qui fut fait sur le terrain d'éducation physique et sportive, au plus grand bonheur de tous. Mais, le directeur a insisté pour que les élèves fréquentent régulièrement ce dispositif.



- **Consigne** : exécute tous les exercices annoncés sur les panneaux. Pour cela :
  - ÷ fais de petites foulées du 1<sup>er</sup> au 2<sup>ème</sup> tableau
  - ÷ tu t'arrêtes au 2<sup>ème</sup> tableau et tu fais un exercice d'assouplissement des bras
  - ÷ tu fais une marche de récupération avec des exercices de respiration jusqu'au 3<sup>ème</sup> tableau
  - ÷ tu fais un exercice d'assouplissement des jambes
  - ÷ tu fais une marche de récupération avec des exercices de respiration jusqu'au 4<sup>ème</sup> tableau
  - ÷ tu fais un exercice d'assouplissement du tronc
  - ÷ tu continues en petites foulées jusqu'au dernier tableau
  - ÷ tu fais un saut en extension

**PALIER 2** : intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations ludiques

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Exécuter des exercices d'ordre	Marcher en rang à pas cadencés	Marche en rang à pas cadencés	2 séances de 30 mn chacune
	Exécuter des mouvements coordonnés	Balancement des bras, tête haute, poitrine bombée, regard droit, <b>chant de marche</b> , etc.	3 séances de 30 mn chacune
S'exercer à des jeux fonctionnels	Pratiquer des jeux fonctionnels traditionnels <b>en cours dans le milieu proche</b>	- Jeu à la corde - exercices d'adresse : lancer sur une cible - Règles de fair-play : ne pas chahuter, ne pas humilier, reconforter l'adversaire (vaincu ou blessé), etc. - Jeux traditionnels : langabouri, baye khaal, takk beut, gar tombé (sans frappe), etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des jeux fonctionnels <b>modernes en cours dans le milieu proche</b>	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ <b>Attaque / défense</b> :</li> <li>- passer un objet en évitant un adversaire/intercepter une passe</li> <li>- passer en évitant un adversaire/stopper un adversaire qui veut passer</li> <li>- faire sortir quelqu'un d'un cercle/résister pour ne pas sortir d'un cercle, tirage à la corde</li> <li>▪ <b>Règles de fair-play</b> : ne pas chahuter, ne pas humilier, reconforter l'adversaire (vaincu ou blessé), etc.</li> <li>▪ <b>Jeux modernes</b> : le béret</li> </ul> <b>NB</b> : aborder le fair-play au fil des rencontres ; il ne constitue pas un objet de leçon à part	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre des rencontres pré-sportives interclasses, la directrice de l'école organise un tournoi sous forme de triathlon : le béret, tirage de la corde, lancer d'adresse
- **Consigne** : affronte avec ton groupe une équipe adverse. Pour cela :
  - ÷ joue contre une équipe adverse au « béret »
  - ÷ joue contre une équipe adverse au « tirage de la corde »
  - ÷ joue contre une équipe adverse au « lancer d'adresse »

#### Situation d'évaluation

- **Contexte** : dans le cadre des rencontres pré-sportives interclasses, la directrice de l'école organise un tournoi de triathlon : le béret, tirage de la corde, lancer d'adresse
- **Consigne** : participe au tournoi. Pour cela :
  - ÷ affronte un adversaire dans le jeu « le béret »
  - ÷ affronte un adversaire dans le jeu « tirage de la corde »
  - ÷ affronte un adversaire dans le jeu « lancer d'adresse »

## GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Respect des règles	Maîtrise requise	Aucune transgression de règle de jeu ou de fair-play	<b>4 points</b>
		1 transgression de règle de jeu de fair-play	3 points
	Maîtrise insuffisante	2 transgressions de règle de jeu de fair-play	2 points
		3 transgressions de règle de jeu de fair-play	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 transgressions de règle de jeu de fair-play	0 point
Habilité	Maîtrise requise	Aucune maladresse dans la stratégie	<b>3 points</b>
		1 maladresse dans la stratégie	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 maladresses dans la stratégie	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 maladresses dans la stratégie	0 point
Combativité	Maîtrise requise	Engagement total dans le jeu	<b>3 points</b>
		Engagement moyen dans le jeu	2 points
	Maîtrise insuffisante	Engagement faible dans le jeu	1 point
	Absence de maîtrise	Sans réel engagement dans le jeu	0 point

**PALIER 3** : intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations ludiques et d'éducation physique

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Exécuter des exercices physiques	Se déplacer en ordre	Marche en rang, pas cadencés, balancement des bras, tête haute, poitrine bombée, <b>chant de marche</b> , etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Effectuer des mouvements fonctionnels	Marche, course, grimpe, lancer, etc.	3 séances de 30 mn chacune
S'exercer à des jeux fonctionnels	Pratiquer des jeux fonctionnels	Lever-porter, attaque-défense, <b>tirer-résister</b>	4 séances de 30 mn chacune
	Respecter les règles et les principes de fair-play	- respect des règles : ne pas tricher, <b>reconnaître sa faute, accepter la décision de l'arbitre</b> - savoir perdre : <b>accepter les résultats</b> , féliciter l'adversaire - respect de l'adversaire : ne pas chahuter, ne pas humilier, reconforter l'adversaire (vaincu ou blessé) <b>NB : le fair-play est à aborder au fil des rencontres et des circonstances favorables ; il ne constitue pas une leçon à part</b>	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre des rencontres pré-sportives interclasses, ta classe doit rencontrer l'autre CP de l'école dans un tournoi de biathlon : attaque-défense et tirer-résister
- **Consigne** : participe au tournoi. Pour cela :
  - ÷ affronte un adversaire dans le jeu « attaque-défense »
  - ÷ affronte un adversaire dans le jeu « tirer-résister »

**PALIER 4** : intégrer des règles de jeu, des activités motrices simples ainsi que des principes élémentaires de fair-play dans des situations de jeux pré-sportifs

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Pratiquer des exercices fonctionnels et de mise en route de l'organisme	Pratiquer des exercices fonctionnels	activités motrices du train supérieur (balancement des bras, cercle des bras, flexion/extension, rotation des poignets, attraper, tirer, etc.) ; du train inférieur (marcher, courir, flexion des jambes, sauter, quadrupédie, pousser...)	3 séances de 30 mn chacune
	Mettre en route l'organisme (échauffement)	Marche sportive, petites foulées entrecoupées d'exercices d'étirement et d'assouplissement (Cf. activités motrices du train supérieur et du train inférieur) <b>NB</b> : échauffement avant tout jeu pré-sportif	2 séances de 30 mn chacune
Pratiquer des jeux pré-sportifs	Pratiquer des jeux pré-sportifs traditionnels	<b>NB</b> : échauffement avant chaque jeu pré-sportif Langabouri, baye khale, koupé, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des jeux pré-sportifs modernes	<b>NB</b> : échauffement avant chaque jeu pré-sportif Le béré, le ballon prisonnier, la passe à dix...	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### 3. INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### 3.1. Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre des activités d'éducation physique, ton atelier de travail organise un tournoi de jeu pré-sportif (la passe à dix par exemple). Tu es le capitaine de ton équipe.
- **Consigne** : participe avec ton équipe au tournoi. Pour cela :
  - ÷ exécute des exercices d'échauffement
  - ÷ joue avec ton groupe contre l'équipe adverse

#### 3.2. Situation d'évaluation

- **Contexte** : chaque année, ton école organise des compétitions sportives interclasses. Cette année les CP doivent s'affronter au jeu du « béré ». Le maître organise un test de présélection pour former l'équipe qui va rencontrer la classe adverse.
- **Consigne** : participes au test de présélection. Pour cela :
  - ÷ exécute des exercices d'échauffement
  - ÷ affronte en duel un adversaire

### GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Habilité	Maîtrise requise	Aucune maladresse dans la stratégie	4 points
		1 maladresse dans la stratégie	3 points
		2 maladresses dans la stratégie	2 points

	Maîtrise insuffisante	3 maladresses dans la stratégie	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 maladresses dans la stratégie	0 point
Respect des règles	Maîtrise requise	Aucune transgression de règle de jeu ou de fair-play	<b>3 points</b>
		1 transgression de règle de jeu de fair-play	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 transgressions de règle de jeu de fair-play	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 transgressions de règle de jeu de fair-play	0 point
Combativité	Maîtrise requise	Engagement total dans le jeu	<b>3 points</b>
		Engagement moyen dans le jeu	2 points
	Maîtrise insuffisante	Engagement faible dans le jeu	1 point
	Absence de maîtrise	Sans réel engagement dans le jeu	0 point

### 3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

#### 3.1. APPROPRIATION DE LA COMPÉTENCE

##### 3.1.1. Sens de la compétence :

Il s'agit de donner à l'enfant l'occasion de s'adonner à des activités ludiques et sportives tout en prenant conscience des règles et des principes qui les régissent. La compétence se manifeste dans des situations où l'enfant est appelé à pratiquer avec ses camarades des jeux et des activités sportives qui impliquent des gestes techniques et des règles à respecter.

##### 3.1.2. Composantes de la compétence :

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur les activités motrices fondamentales, les exercices d'ordre, d'assouplissement et de tonification musculaire ainsi que la découverte et le respect des règles de jeu et de fair-play. Les paliers du niveau 2 portent sur le renforcement des activités motrices ainsi que sur les règles de jeux et de fair-play.

##### 3.1.3. Données psychopédagogiques :

L'école doit prendre en charge l'éducation totale de l'enfant : celle du corps comme celle de l'esprit. L'enfant doit grandir et s'épanouir dans l'équilibre harmonieux et intégral du corps et de l'esprit. L'éducation physique exerce une influence bénéfique sur l'éducation intellectuelle en rafraîchissant l'attention et sur l'éducation morale en disciplinant la volonté. Elle se propose aussi de développer les qualités physiques de l'enfant, sa force, son adresse, son agilité tout en l'initiant aux différents sports.

##### 3.1.4. Notions clés :

Notions	Définitions
Fair-play	Le <b>fair-play</b> , l' <b>esprit sportif</b> ou le <b>franc-jeu</b> désigne une conduite honnête dans un jeu et même dans toutes circonstances. Utilisé couramment dans le monde du sport, ce terme recouvre à la fois le

	respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public et de l'esprit du jeu, mais aussi la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite.
Jeux (exercices) fonctionnels	<b>Les jeux fonctionnels</b> : ils apparaissent dès les premiers mois, sans but utilitaire mais pour le plaisir de la répétition, de l'exploration d'une fonction venant d'apparaître. Il s'agit d'une simple exploration d'une activité sensorimotrice.  <b>Dans le présent guide</b> , « jeux fonctionnels » renvoient aux jeux qui permettent à l'enfant d'exercer ses sens et ses fonctions en vue de leur développement et de l'éclosion d'autres fonctions. Les jeux fonctionnels offrent à l'enfant l'occasion de se construire sur les plans physique, affectif, mental et social.
Jeux pré-sportifs	La fonction principale des jeux est d'offrir évasion et distraction tout en apportant un stimulus mental et physique. Les jeux pré-sportifs sont ceux qui exigent une adresse et une habileté propres aux sports (déplacements, lancements, feintes, sauts, etc.). Ils apportent diverses ressources physiques et techniques aux enfants qui s'apprêtent à pratiquer un sport quelconque.
Train supérieur ; train inférieur	Les membres supérieurs ; les membres inférieurs. Attention ! pas d'exercices de musculation à l'école élémentaire

### 3.2. MOYENS

Le maître ne doit pas s'attendre obligatoirement à un matériel sophistiqué. Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, il peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- matériaux de récupération : pots de conserve, pneus, piquets, etc.
- dossards, bandeaux, foulards, claquoir, sifflets, ballons, élastique, corde, drapeaux, etc.

**NB** : Pour réaliser les séances d'EPS dans de bonnes conditions, le maître doit disposer d'un certain matériel dont une grande partie peut être confectionné par lui-même ou par ses élèves

### 3.3. INDICATIONS POUR LA DEMARCHE

- pour la formation des groupes comme pour le choix des activités, il faut tenir compte de la force physique et de non de l'âge réel. De même, il faut tenir compte du climat et du temps qu'il fait dans la programmation de certaines activités.
- utiliser le plus souvent le jeu et les formes jouées pour aider à la socialisation
- large appel aux exercices de psychomotricité pour corriger les insuffisances dans la perception (trouble de l'orientation dans l'espace, confusion gauche / droite, etc.) et la motricité
- respecter les rythmes biologiques en alternant activité et repos
- proscrire les exercices physiques intenses
- diversifier les rôles de l'apprenant : acteurs, spectateurs, officiels
- proposer des exercices, des jeux et des activités globales et variées (éviter toute forme de spécialisation)

La séance d'EPS comporte les moments significatifs suivants :

- **prise en main** : formation et vérification des rangs et des tenues, marche cadencée
- **Dérroulement (mise en train, échauffement)** : activation modérée générale par des exercices appropriés
- **Exercices de maintien** : développement musculaire, correction posturale, etc.



- **Mise en place des situations pédagogiques (travail dans les ateliers) :** destinées à la réalisation des objectifs de la séance
- **Retour au calme**
- **Bilan et évaluation de la séance**
- **Toilette et retour en classe**

### 3.4. ILLUSTRATION :

**Objectifs :** Pratiquer des jeux modernes fonctionnels

**Séance :** Le béret

- **prise en main :** formation des rangs devant la classe ; vérification des rangs et des tenues puis marche à pas cadencés avec chant vers le terrain
- **Déroulement (mise en train, échauffement) :** petites foulées autour du terrain, exercices de réveil musculaire progressif et d'assouplissement : élévation de genoux, balancement des bras, talons aux fesses, etc.
- **Exercices de maintien :** développement musculaire, correction posturale par des exercices appropriés : lever / porter, pompes, pédalage des jambes, etc.
- **Mise en place des situations pédagogiques (travail dans les ateliers) :** voir fiche technique du jeu « béret »
- **Retour au calme :** reprise en main, marche à pas lents en soufflant, étendus sur le dos les yeux fermés dans un silence total, etc.
- **Bilan et évaluation de la séance :** autocritique et critiques sur les gestes techniques, les comportements individuels, l'arbitrage, etc.
- **Toilette et retour en classe :** veiller aux règles d'hygiène, à la gestion rationnelle de l'eau

### 3.5. EVALUATION DES APPRENTISSAGES ET DE LA COMPETENCE

**Le processus s'articule autour des points suivants :**

- identification des performances à réaliser
- élaboration du test
- administration du test
- correction et identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

# SOUS DOMAINE 2

## *Education artistique*

### ARTS PLASTIQUES

#### 1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

**1.1. COMPETENCE DE BASE :** intégrer des formes, des couleurs ainsi que des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation de dessins et de modelage

#### 1.2. CRITERES

- **Conformité** : les caractéristiques du modèle observé sont respectées
- **Qualité** : les caractéristiques de l'objet reproduit de mémoire sont respectées
- **Soin** : les tracés et/ou le coloriage sont réalisés de façon nette
- **Harmonie** : les couleurs utilisées se marient bien

**PALIER 1 :** intégrer des techniques **simples** d'observation dans des situations de discrimination de formes et de couleurs

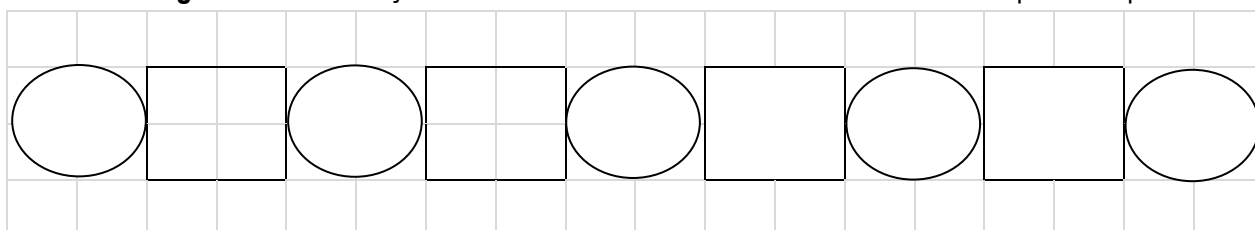
#### 2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des formes	Identifier des formes	carré, rectangle, cercle, triangle, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Classer des figures suivant leur forme		3 séances de 30 mn chacune
Discriminer des couleurs	Identifier des couleurs	Le rouge, le bleu, le jaune, le blanc, le noir, le vert, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Composer des couleurs	vert, orangé, violet, etc.	5 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

#### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

##### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre de la préparation d'une fête scolaire (fête du parrain, fête de fin d'année, gala des enfants, semaine de l'école de base, etc.), tu participes à la décoration de ton école
- **Consigne** : colorie de façon harmonieuse la frise en utilisant la même couleur pour chaque forme



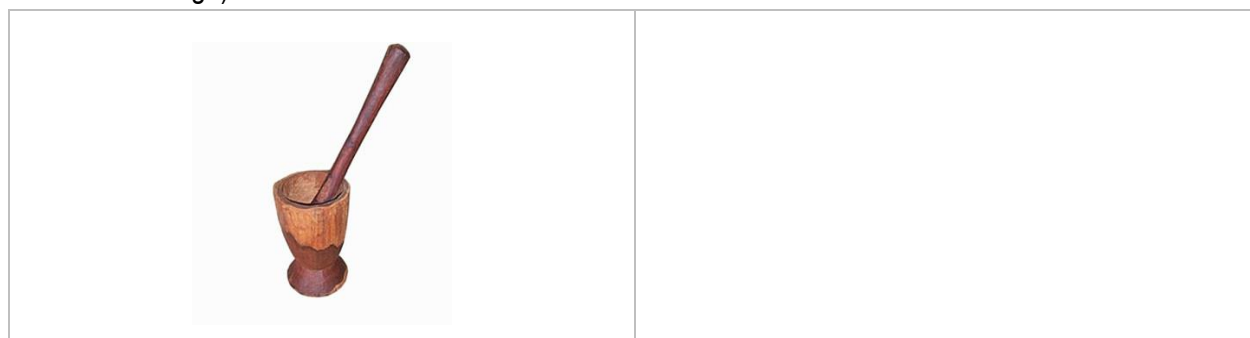
**PALIER 2** : intégrer des techniques simples d'observation ainsi que des techniques élémentaires de reproduction artistique dans des situations de représentation d'objets ou d'animaux familiers

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir les différents modes d'expression	Identifier différentes sortes de traits	- les différentes lignes, des objets peints, des objets dessinés, des produits de modelage, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Reproduire différentes sortes de traits	- plein, délié, modulé, continu, discontinu, le point, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Reconnaître différents modes d'expression	Le dessin et le modelage	3 séances de 30 mn chacune
Représenter des objets ou des animaux familiers à partir d'un modèle sous les yeux	Modeler des objets (ou des êtres) à partir d'un modèle sous les yeux	Techniques de modelage modèles : unealebasse, un chat, un mouton, un mortier, une poupée, une pirogue, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Dessiner des objets (ou des êtres) à partir d'un modèle sous les yeux	Techniques de dessin modèles : unealebasse, un chat, un mouton, un mortier, une poupée, une pirogue, etc.	3 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

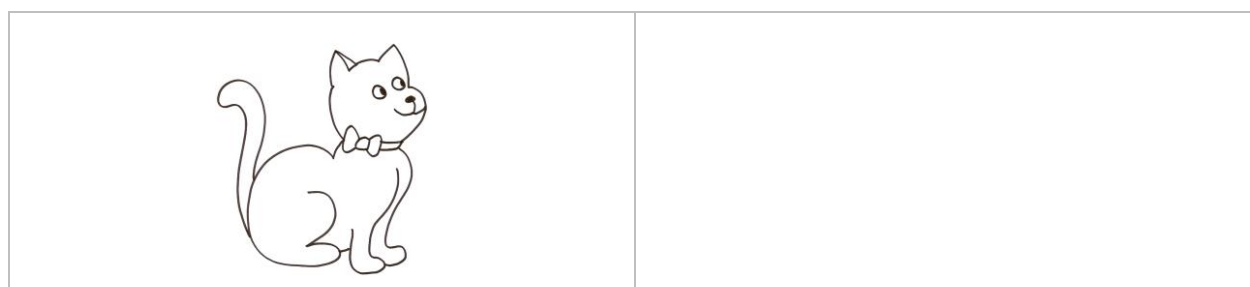
#### Situations d'apprentissage de l'intégration 1

- **Contexte** : tu participes à la préparation d'une exposition de travaux d'enfants
- **Consigne** : reproduis à droite ce mortier et le pilon (recommandé de faire reproduire aussi par modelage)



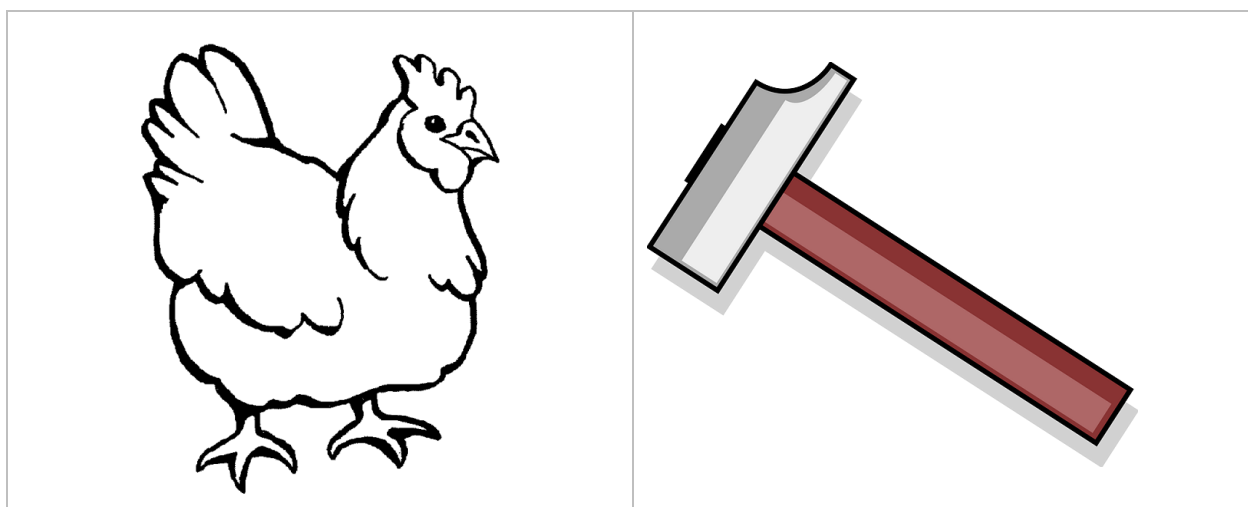
#### Situations d'apprentissage de l'intégration 2

- **Contexte** : tu participes à la préparation d'une exposition de travaux d'enfants
- **Consigne 2** : reproduis à droite ce chat (recommandé de faire reproduire par modelage)



### Situation d'évaluation

- **Contexte** : dans le cadre des activités de la semaine de l'école de base, tu participes à une compétition scolaire sur le thème « une école belle, propre et accueillante »
- **Consigne** : reproduis par dessin ou par modelage l'un des modèles, ci-dessous,



### BAREME DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Notes
Conformité	Maîtrise requise	Aucune erreur dans la reproduction de l'objet (reproduction de toutes les parties visibles, respect des formes et des proportions)	<b>6 points</b>
		1 erreur dans la reproduction de l'objet (reproduction des parties visibles, respect des formes et des proportions)	5 points
		2 erreurs dans la reproduction de l'objet (reproduction des parties visibles, respect des formes et des proportions)	4 points
		3 erreurs dans la reproduction de l'objet (reproduction des parties visibles, respect des formes et des proportions)	3 points
	Maîtrise insuffisante	4 erreurs dans la reproduction de l'objet (reproduction des parties visibles, respect des formes et des proportions)	2 points
		5 erreurs dans la reproduction de l'objet (reproduction des parties visibles, respect des formes et des proportions)	1 point
Absence de maîtrise	Plus de 5 erreurs dans la reproduction de l'objet (reproduction des parties visibles, respect des formes et des proportions)	0 point	
Soin	Maîtrise requise	Aucune imperfection dans le tracé des lignes de l'objet (tracés nets : absence de tache ou de surcharge sur les lignes)	<b>4 points</b>
		1 imperfection dans le tracé des lignes de l'objet (tache ou surcharge sur les lignes)	3 points
		2 imperfections dans le tracé des lignes de l'objet (tache ou surcharge sur les lignes)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 imperfections dans le tracé des lignes de l'objet (tache ou surcharge sur les lignes)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 imperfections dans le tracé des lignes de l'objet (tache ou surcharge sur les lignes)	0 point

**PALIER 3** : intégrer des formes et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de décoration d'objets

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des matériaux	Identifier des matériaux naturels	Sable, coquillage, bois, argile, fer, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Identifier des matériaux fabriqués par l'homme	Papier, tissus, plastique, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Décorer un objet	Reconnaître diverses formes géométriques simples	Carré, rectangle, triangle, cercle, cube, boule, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Reconnaître différentes techniques de décoration	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Divers motifs décoratifs :               <ul style="list-style-type: none"> <li>- formes géométriques variées : carré, rectangle, triangle, cercle, cube, boule</li> <li>- combinaisons de formes</li> <li>- combinaison et harmonie de couleurs</li> </ul> </li> </ul>	3 séances de 30 mn chacune
	Appliquer des techniques décoratives	<ul style="list-style-type: none"> <li>▪ Différentes techniques : frise, en relief, en creusant l'objet, coloriage, polissage et enfumage (pour avoir des nuances de couleurs), dégradé</li> </ul>	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : c'est la fête des mères, la maîtresse demande à chaque élève de trouver un cadeau à sa maman. Les élèves se proposent de réaliser des dessins en guise de cadeau. Tu choisis d'offrir ce dessin à ta maman.



- **Consigne** : décore le canari. Pour cela :
  - ÷ combine de façon harmonieuse des formes variées
  - ÷ colorie-les de façon harmonieuse

**PALIER 4** : intégrer des formes, des couleurs, des matériaux et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation d'objets décoratifs

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Discriminer des formes, des couleurs et des matériaux	Discriminer des formes géométriques	Carré, rectangle, cercle, triangle, cube, boule, etc.	1 séance de 30 mn
	Discriminer des couleurs	Différentes couleurs : vert, jaune, rouge, bleu, marron, noir, blanc, etc.	1 séance de 30 mn
	Discriminer des matériaux	Papier, tissus, sable, coquillage, plastique, fer, bois, argile, paille, etc.	1 séance de 30 mn
Réaliser des objets décoratifs	Identifier des objets décoratifs	Guirlandes, frises, objets simples de la vie courante modelés et décorés (ustensiles, pot de fleurs, animaux familiers, etc.), bouteille remplie de sable de différentes couleurs en harmonie	1 séance de 30 mn
	Reproduire des objets décoratifs		4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : c'est le début de l'année scolaire, la maîtresse demande aux élèves de participer à la décoration de la classe. Chacun(e) doit réaliser un objet décoratif. Les plus beaux seront choisis.
- **Consigne** : réalise un objet décoratif à partir de matériaux de récupération

#### Situation d'évaluation

- **Contexte** : c'est la fin de l'année, le gouvernement scolaire décide d'organiser une fête pour remercier les enseignant(e)s, les parents et les partenaires de l'école. Le Ministre des Loisirs propose que les élèves de CP réalisent la décoration de la salle où seront accueilli(e)s les invité(e)s. Le Député de la classe, coordonnateur des activités, demande à chaque membre de la commission de réaliser une guirlande.
- **Consigne** : réalise une guirlande aux couleurs nationales. Pour cela :
  - ÷ confectionne la guirlande avec du papier selon les formes de ton choix
  - ÷ colorie de façon harmonieuse en utilisant le vert, le jaune et le rouge

### GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Qualité	Maîtrise requise	Aucune erreur dans les caractéristiques de la guirlande (forme, proportions et emboîtement des éléments)	4 points
		1 erreur dans les caractéristiques de la guirlande (forme, proportions et emboîtement des éléments)	3 points
		2 erreurs dans les caractéristiques de la guirlande (forme, proportions et emboîtement des éléments)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans les caractéristiques de la guirlande (forme, proportions et emboîtement des éléments)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 erreurs dans les caractéristiques de la guirlande (forme, proportions et emboîtement des éléments)	0 point

Soin	Maîtrise requise	Aucune imperfection ou erreur dans le découpage et le coloriage des éléments de la guirlande (découpage et coloriage nets, respect des couleurs indiquées)	<b>3 points</b>
		1 imperfection ou erreur dans le découpage et le coloriage des éléments de la guirlande (découpage et coloriage nets, respect des couleurs indiquées)	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 imperfections ou erreur dans le découpage et le coloriage des éléments de la guirlande (découpage et coloriage nets, respect des couleurs indiquées)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 imperfections ou erreur dans le découpage et le coloriage des éléments de la guirlande (découpage et coloriage nets, respect des couleurs indiquées)	0 point
Harmonie	Maîtrise requise	Aucune erreur dans la succession des formes et des couleurs	<b>3 points</b>
		1 erreur dans la succession des formes et des couleurs	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 erreurs dans la succession des formes et des couleurs	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 erreurs dans la succession des formes et des couleurs	0 point

### 3. INFORMATIONS DIDACTIQUES

#### 3.1. Appropriation de la compétence

##### 3.1.1. Sens de la compétence

Il s'agit d'initier les élèves à la discrimination des formes et des couleurs et à leur utilisation dans la réalisation d'objets de décoration simples et variés. La compétence se manifeste dans des situations scolaires et périscolaires où l'élève est appelé à produire des objets pour la décoration ou pour des expositions.

##### 3.1.2. Composantes de la compétence

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur la discrimination des formes et des couleurs, la découverte des modes d'expression et la représentation d'objets vus ou imaginés. Le niveau 2 porte sur la discrimination des formes, des couleurs et des matériaux ainsi que sur la réalisation d'objets décoratifs.

##### 3.1.3. Données psychopédagogiques

Le dessin de l'enfant est d'abord l'expression d'une subjectivité ; sa pensée reste dominée par le réalisme intellectuel. Ce n'est que graduellement et par de longues étapes qu'il passera, vers neuf ans, du réalisme intellectuel au réalisme visuel. C'est par le sens que l'enfant appréhende le monde et se l'approprie. L'activité plastique permet d'apprendre à observer et à rendre les enfants sensibles aux éléments naturels, aux couleurs, aux formes et aux matières. Elle développe le sens du toucher et mobilise tout le corps ; l'enfant met en œuvre son imagination, et sa créativité.

##### 3.1.4. Notions clés :

Notions	Définitions
Des couleurs	<div style="display: flex; align-items: flex-start;"> <div style="margin-right: 10px;">÷</div> <div> <p><b>Types de couleurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Les <b>couleurs primaires</b>, le bleu, le jaune et le rouge, sont des teintes qui ne peuvent être obtenues par le mélange d'autres couleurs ;</li> <li>○ Une <b>couleur secondaire</b> (vert, violet, orangé, etc.) est une couleur</li> </ul> </div> </div>

	<p>obtenue par le mélange à parts égales de deux couleurs primaires.</p> <p>Il existe également une multitude de couleurs dites « <b>intermédiaires</b> », qui sont le résultat du mélange de couleurs primaires et secondaires. Elles permettent d'élargir presque à l'infini la gamme de tons que l'artiste dépose sur sa palette. De plus, il est possible d'ajouter du noir ou du blanc à une couleur, afin de la rendre plus foncée ou plus pâle.</p> <p>÷ <b>Combinaison des couleurs :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ Vert = bleu + jaune</li> <li>○ Violet = rouge + bleu</li> <li>○ Orangé = jaune + rouge</li> <li>○ Noir = bleu + jaune + rouge</li> </ul> <p>÷ <b>Symbolique des couleurs</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>○ bleu (mer, ciel) = calme, paix, légèreté...</li> <li>○ rouge (feu) = chaleur, dynamisme, passion, danger...</li> <li>○ jaune (soleil) = gaieté, puissance, attention...</li> <li>○ vert (nature) = fraîcheur, calme, sans danger...</li> <li>○ blanc (lumière) = pureté, sobriété, deuil...</li> <li>○ noir (absence de couleurs) = deuil, tristesse, anonymat...</li> </ul>
Dessin	<p>Le dessin est une technique et un art consistant à représenter visuellement, en deux dimensions, personnages, paysages, objets ou idées, par des formes et des contours, en excluant a priori la couleur</p> <p>Le dessin est souvent l'une des premières formes d'expression de l'enfant. Il permet à l'enfant d'exprimer ce qu'il ne peut exprimer autrement. Il a de ce fait souvent été utilisé par les pédagogues et les psychologues pour analyser les sentiments des enfants.</p>
Dessin de mémoire	<p>Le dessin de mémoire consiste à reproduire avec un souci de justesse ce qui a été vu, observé, analysé et mémorisé avec plus ou moins de précision et de rigueur. L'activité exige une grande attention durant la phase de perception (perception globale et analytique) ; elle développe la mémorisation visuelle (Apprendre à "photographier" mentalement).</p>
Dessin d'imagination	<p>Le dessin d'imagination consiste à créer à partir de sa réserve personnelle d'images intérieures (images mémorisées ou innées) et en projeter de nouvelles (par intuition, réflexion ou en réaction à ce qui apparaît sur le support). Il révèle en particulier les impressions et les sentiments, les émotions et la sensibilité (pensée visuelle, figurative et fluidité idéationnelle). L'activité commence par un travail d'introspection, la source d'inspiration se trouvant en soi.</p>
Dessin d'imitation	<p>C'est la reproduction à l'identique d'un dessin qui sert de modèle.</p>
Dessin d'observation	<p>÷ le dessin d'observation consiste à reproduire avec justesse le modèle qui se trouve en permanence sous les yeux du dessinateur. L'activité développe la concentration et l'acuité visuelle, oblige un regard soutenu sur le modèle. Cet exercice convient au dessinateur dès son stade de réalisme visuel. La difficulté varie certes selon le modèle, mais aussi selon ses dimensions. Un modèle en 2 dimensions, ou s'en approchant (comme une feuille de manguiier plane), est plus simple qu'un modèle en 3 dimensions. La taille du modèle comme son éclairage interfèrent dans les modalités de l'observation : de façon générale, les formes géométriques sont plus simples à restituer que les formes organiques, aléatoires.</p> <p>÷ c'est une représentation la plus fidèle possible de la réalité, respectant forme, proportions et détails. Il doit être comparable à une photo. Le modèle peut être vu de dos, de face, de profil, de dessus, de dessous ; il peut être orienté (gauche / droite).</p>



Harmonie (des couleurs)	÷ complémentarité esthétique propre à satisfaire la vue ÷ combinaison spécifique de couleurs formant un ensemble dont les teintes diverses et séparées se trouvent reliées dans <b>un rapport de convenance</b> , lequel apporte à la fois satisfaction et agrément.
Nuance	÷ variation de teinte (de clarté, d'intensité) d'une même couleur
Ton	÷ nuance de couleur synonymes : coloris, teinte, tonalité

### 3.2. MOYENS

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- un environnement capable de stimuler l'apprenant en classe et hors de la classe pour qu'il s'imprègne des réalités esthétiques
- images : cartes postales, photographie, images découpées dans des magazines, bandes dessinées, etc.
- objets de l'artisanat : vannerie, calèche, jouets traditionnels, masques, statuettes
- objets de l'environnement naturel : coquillage, écorces, cailloux divers, feuilles d'arbres, objets insolites
- carton, crayons, gomme, pâte à modeler, pinceaux, tableaux chevalet, aquarelles, gouache, lames, ciseaux, tissus, etc.

### 3.3. INDICATIONS POUR LA DEMARCHE

- Respecter les pouvoirs créateurs de l'enfant mais ne pas l'abandonner à lui-même.
- Etre attentif à ce que chaque enfant peut et veut faire.
- Subordonner dans les démarches de création le « pensé » au « vécu ».
- Donner à l'intuition la place qui lui revient.
- Créer un environnement capable de stimuler l'apprenant en classe et hors de la classe pour qu'il s'imprègne des réalités esthétiques.
- L'intelligence et la volonté ont leur place dans la démarche qui conduit l'enfant vers une maîtrise plus grande de ses gestes et de sa sensibilité.

**Une leçon d'arts plastiques comporte essentiellement les étapes suivantes :**

- Phase d'observation et d'expression sur l'objet
- Phase d'exécution par les élèves
- Phase de correction

### 3.4. ILLUSTRATION

**Objectifs :** Dessiner des objets

**Séance :** Dessin d'observation (un canari par exemple)

- **Phase d'observation et d'expression sur le canari**
  - ÷ caractéristiques de l'objet : formes, couleurs, matériaux, orientation, etc.
  - ÷ mise en page : position du dessin sur la feuille
  - ÷ proportions entre les différentes parties, direction des lignes, etc.
  - ÷ difficultés particulières du modèle
- **Phase d'exécution par les élèves**
  - ÷ esquisse sur les ardoises et sur des feuilles de brouillon

- ÷ exécution sur des feuilles de dessin
- **Phase de correction**
  - ÷ le maître signale les erreurs par comparaison avec le modèle vu de la place de l'élève. Eventuellement, le maître rectifie sur une feuille séparée
  - ÷ toujours encourageante et bienveillante. Se garder de juger les productions des élèves ou de les comparer entre elles.

### **3.5. EVALUATION DES APPRENTISSAGES ET DE LA COMPETENCE**

**Le processus s'articule autour des points suivants :**

- identification de la production à réaliser (cf. cahier d'activités)
- élaboration du test (cf. cahier d'activités)
- administration du test (cf. cahier d'activités)
- identification et correction des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypothèses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

# SOUS DOMAINE 2

## Education artistique

### EDUCATION MUSICALE

#### 1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

**1.1. COMPETENCE DE BASE** : intégrer des paroles, des mélodies, des rythmes divers, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local

#### 1.2. CRITERES

- **Tenue du corps** : le chant est exécuté sans crispation, avec une posture et une gestuelle appropriées
- **Conformité** : les paroles du texte sont rendues fidèlement
- **Mélodie** : le chant est juste, il est exécuté assez fort, sans cri avec une respiration aux bons moments (les nuances sont rendues, l'émotion et l'expression sont mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)
- **Soutien instrumental** : le rythme de l'instrument d'accompagnement est approprié à la mélodie du chant

**PALIER 1** : intégrer la discrimination de sons, de rythmes, la vocalise et des techniques vocales simples dans des situations d'interprétation de mélodies simples.

#### 2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Emettre des sons, des voix	Imiter des sons	- types de sons à imiter : sons graves, sons aigus, sons forts, etc. - Cris d'animaux, bruits familiers	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter des voix	Voix à imiter : voix grave, voix aiguë, voix basse, voix douce, voix fluette (faible et aiguë)	2 séances de 30 mn chacune
Reproduire des changements de ton, de rythme et des mélodies	Reproduire des changements de ton	Types de tons à reproduire : succession de sons considérés du point de vue de leur intensité plus ou moins élevée	3 séances de 30 mn chacune
	Reproduire des changements de rythme	Types de sons à imiter : succession de sons longs et de sons courts	3 séances de 30 mn chacune
	Imiter des mélodies	Mélodies à imiter : tirées des berceuses, des comptines, etc. (exercices vocaux sous forme de jeux), des cris d'insectes (cigale, grillon), des cris d'animaux (âne)	3 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

#### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

### **Situation d'apprentissage de l'intégration**

- **Contexte** : pour préparer les cours de chant, la maîtresse doit organiser les élèves en groupes selon les timbres de voix. Elle organise une audition.
- **Consigne** : interprète une mélodie. Pour cela :
  - ÷ choisis une mélodie apprise en classe (ou celle qui t'est proposée par la maîtresse)
  - ÷ interprète-la en respectant la variation des tons et des rythmes

**PALIER 2** : intégrer des paroles, des mélodies, des techniques vocales simples et une gestuelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants simples.

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
<b>NB</b> : Toute interprétation d'un chant est précédée et préparée par des exercices de respiration et des vocalises (dérroulement de la voix)			
Reproduire la mélodie d'un chant	Fredonner en chœur la mélodie d'un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation en chœur : des mélodies (chant sans paroles) tirées du folklore local - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Fredonner individuellement la mélodie d'un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation individuelle : des mélodies (chant sans paroles) tirées du folklore local - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter un chant	Interpréter en chœur un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation en chœur : des chants tirés du folklore local, des berceuses, des comptines - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Interpréter en solo un chant	- exercices de respiration - vocalises - chants à interpréter en solo : des chants tirés du folklore local - variation du ton, du rythme, etc.	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : après les compositions du premier trimestre, le directeur et les maîtres organisent une journée d'information des parents sur les résultats des élèves. A cette occasion, une petite fête sera organisée. Les élèves de CI doivent interpréter le chant de bienvenue.
- **Consigne** : interprète un chant simple. Pour cela :
  - ÷ choisis un chant appris en classe
  - ÷ interprète-le avec la gestuelle appropriée

#### Situation d'évaluation

- **Contexte** : à la fin de l'année scolaire, le gouvernement scolaire, avec l'aval de l'équipe pédagogique, décide d'organiser une fête. Les parents et les partenaires de l'école seront tous invités à cette fête de famille. Le ministère des Loisirs et le maître de tutelle veulent mettre sur pied un chœur formé d'élèves de CI pour animer la fête. Le maître organise un test de sélection des meilleur(e)s chanteurs.
- **Consigne** : Participe au test de sélection. Pour cela :
  - ÷ Interprète en solo le chant choisi par le maître
  - ÷ Accompagne le chant d'une gestuelle appropriée

## GRILLE DE CORRECTON

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Mélodie	Maîtrise requise	Aucune erreur dans la mélodie (chant juste : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	<b>5 points</b>
		1 erreur dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	4 points
		2 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	3 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	2 points
		4 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	1 point
Absence de maîtrise	Plus de 4 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	0 point	
Conformité	Maîtrise requise	Aucune erreur dans le texte du chant	<b>3 points</b>
		1 erreur dans le texte du chant	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 erreurs dans le texte du chant	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 erreurs dans le texte du chant	0 point
Tenue du corps	Maîtrise requise	La posture et la gestuelle sont appropriées	<b>2 points</b>
		La posture et la gestuelle sont peu appropriées	1 point
	Absence de maîtrise	La posture et la gestuelle ne sont pas appropriées	0 point

**PALIER 3** : intégrer des paroles, des mélodies, des techniques vocales et une gestuelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local.

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire la mélodie d'un chant	Fredonner en chœur la mélodie d'un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation à l'unisson (en chœur, en chœur alterné, en duo, en relais) : des mélodies (chant sans paroles) tirées du folklore local - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Fredonner individuellement la mélodie d'un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation individuelle : des mélodies (chant sans paroles) tirées du folklore local - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter un chant	Interpréter en chœur un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation à l'unisson (en chœur, en duo, chants relais) : des chants tirés du folklore local - variation du ton, du rythme, etc. <b>NB</b> : former des groupes de timbre de voix	3 séances de 30 mn chacune
	Interpréter en solo un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation individuelle (en solo chants relais) : des chants tirés du folklore local - variation du ton, du rythme, etc.	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités musicales</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : les élèves et l'équipe pédagogique organisent une kermesse. Les fonds récoltés serviront à acheter des instruments de musique pour équiper la chorale de l'école. Les élèves de CP sont désigné(e)s pour interpréter un chant lors de la cérémonie d'ouverture. A la fin de la répétition générale, la maîtresse auditionne chaque élève.
- **Consigne** : interprète le chant proposé. Pour cela :
  - ÷ chante en solo le morceau proposé
  - ÷ accompagne le chant d'une gestuelle appropriée

**PALIER 4** : intégrer des paroles, de mélodies, de rythmes divers, des techniques vocales, une gestuelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Interpréter un chant	Interpréter en chœur un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation en chœur : des chants tirés du folklore local, des berceuses, des comptines (différents des chants du CI) - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Interpréter en solo un chant	- exercices de respiration - vocalises - interprétation en solo : des chants tirés du folklore local, des berceuses, des comptines (différents des chants du CI) - variation du ton, du rythme, etc.	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	<b>NB</b> : l'élève est : - chanteur pendant qu'un autre (ou d'autres) l'accompagne d'un instrument - instrumentaliste pour accompagner un autre (ou d'autres) qui chante - à la fois instrumentaliste et chanteur		
	Interpréter en chœur un chant avec un accompagnement instrumental	- chants à interpréter en chœur : chants simples tirés du répertoire local, des berceuses, des comptines, chants de marche... - instruments et rythmes variés : battement des mains, claquement de doigts, cadence des pas, claquette, maracas, tambour, table-banc (en guise de batterie)	3 séances de 30 mn chacune
	Interpréter en solo un chant avec un accompagnement instrumental	- chants à interpréter en solo : chants simples tirés du répertoire local, des berceuses, des comptines, etc. - instruments et rythmes variés : battement des mains, claquement de doigts, cadence des pas, claquette, maracas, tambour, table-banc (en guise de batterie)	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités musicales</b>			<b>60 minutes</b>

### INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre des activités d'éducation physique et sportive, les élèves de la classe sont organisé(e)s en équipes qui rivalisent séparément au sein de chaque atelier de travail. Par contre, ces ateliers ne jouent jamais entre eux. Alors, le maître leur propose une compétition mais, cette fois-ci, en éducation musicale. Tu figures parmi les élèves désigné(e)s pour représenter votre atelier.
- **Consigne** : participe à la compétition. Pour cela :
  - ÷ interprète en solo le chant proposé
  - ÷ accompagne-le d'une gestuelle appropriée
  - ÷ accompagne-le d'un soutien instrumental



## Situation d'évaluation

- **Contexte** : dans le cadre de son programme d'activités, l'école a choisi, cette année, de mettre l'accent sur les activités culturelles et artistiques. Elle va créer dans chaque classe une chorale formée par les meilleur(e)s chanteurs/chanteuses. La maîtresse organise un test.
- **Consigne** : participe au test. Pour cela :
  - ÷ interprète en solo le chant proposé
  - ÷ accompagne-le d'une gestuelle appropriée
  - ÷ accompagne-le d'un soutien instrumental

### GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Mélodie	Maîtrise requise	Aucune erreur dans la mélodie (chant juste : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	4 points
		1 erreur dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	3 points
		2 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	0 point
Soutien instrumental	Maîtrise requise	Aucune erreur (de notes) dans le rythme de l'instrument d'accompagnement	3 points
		1 erreur (de notes) dans le rythme de l'instrument d'accompagnement	2 point
	Maîtrise insuffisante	2 erreurs (de notes) dans le rythme de l'instrument d'accompagnement	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 erreurs (de notes) dans le rythme de l'instrument d'accompagnement	0 point
Conformité	Maîtrise requise	Aucune erreur dans le texte du chant	2 points
		1 à 2 erreurs dans le texte du chant	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 erreurs dans le texte du chant	0 point
Tenue du corps	Maîtrise requise	La posture et la gestuelle sont appropriées	1 point
	Absence de maîtrise	La posture et la gestuelle ne sont pas appropriées	0 point

### 3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

#### 3.1. APPROPRIATION DE LA COMPÉTENCE

##### 3.1.1. Sens de la compétence

Il s'agit d'éveiller la sensibilité de l'enfant aux bruits, aux sons et aux rythmes qu'il doit reconnaître et apprendre à reproduire. La compétence se manifeste dans des situations scolaires ou périscolaires où l'enfant est appelé à interpréter des chants.

##### 3.1.2. Composantes de la compétence

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent sur la discrimination de sons, de voix et de mélodies ainsi que sur la reproduction de tons, de rythmes et de mélodies simples. Le niveau 2 porte sur l'interprétation et l'accompagnement musical de chants simples.

##### 3.1.3. Données psychopédagogiques

En réalité, l'enfant chante et danse avant d'entrer à l'école. Toutes les sociétés humaines pratiquent la musique dans le cadre des loisirs ou à des fins religieuses ou sociales.

A l'école, l'éducation musicale vise principalement la formation du goût à travers le développement de la mémoire, de la voix, la familiarisation avec le patrimoine culturel. Elle aide aussi au développement sensori-moteur de l'enfant : affinement de la perception auditive, structuration spatio-temporelle, relation entre rythme propre et rythme extérieur. L'éducation musicale participe à l'amélioration de la maîtrise de soi par une régulation des rythmes biologiques, l'enrichissement de l'imagination avec l'appel continu à la création et à l'improvisation.

##### 3.1.4. Notions clés

Notions	Définitions
En solo, en chœur	÷ en solo : interprétation par un(e) seul(e) chanteur/euse ÷ en chœur : interprétation par un groupe de chanteurs/euses
Fredonner	Chanter d'une voix douce sans donner de la voix ni articuler les mots
Gestuelle	÷ relative aux gestes, actions et mouvements du corps, particulièrement des bras et des mains ; ÷ ensemble des gestes ayant une signification ; ÷ ensemble des gestes considérés comme des systèmes de signes
Intensité d'un son	L'intensité d'un son (on dit aussi la force) est la caractéristique permettant de distinguer un son fort d'un son faible
Mélodie	Suite de mots ou de phrases harmonieuses et modulées
Rythme	÷ le rythme est la caractéristique d'un phénomène périodique induite par la perception d'une structure dans sa répétition. Le rythme n'est pas le signal lui-même, ni même sa répétition, mais la notion de forme ou de « mouvement » que produit la répétition sur la perception et l'entendement. On reconnaît un même rythme dans des phénomènes de cadences ou périodicités différentes lorsque l'ordre de succession et le rapport de durée entre ses moments de tension et de relâchement est identique. Ces moments sont souvent décrits aussi comme moments d'élévation et d'abaissement. ÷ C'est le retour régulier des temps dans une musique, dans un chant, dans un texte
Son	Le son musical se distingue essentiellement du bruit par le fait qu'il est organisé

	comme la parole.
Technique vocale	La technique vocale regroupe un ensemble de connaissances (anatomiques notamment) et de pratiques ayant pour but de développer et préserver la voix d'un chanteur. Elle se base notamment sur un travail sur le souffle (inspiration et expiration liées à l'ouverture de la cage thoracique) et le soutien du diaphragme, développés grâce à divers exercices physiques (apprentissage de la respiration, de la posture corporelle adéquates) et vocaux (vocalises surtout). Elle traite ensuite du placement du timbre de voix permettant une audibilité, une endurance et une intensité sans effort. Son but est d'agir sur divers éléments afin de faciliter l'émission vocale : position de la langue, du larynx, ouverture de la mâchoire, des côtes, stature, etc.
Timbre de voix	Le timbre d'un son est en quelque sorte la couleur propre de ce son ; c'est : ÷ l'ensemble des caractéristiques sonores qui permettent d'identifier un instrument ou une voix ; ÷ le caractère, qualité sonore spécifique d'une voix ou d'un instrument ; ÷ la qualité particulière du son, indépendante de sa hauteur ou de son intensité mais spécifique de l'instrument, de la voix qui l'émet ÷ la couleur du "son vocal" à partir de laquelle on peut identifier une personne à la simple écoute de sa voix
Ton	÷ degré de hauteur d'une voix ou d'un instrument ; ÷ qualité de la voix en termes de hauteur, de timbre et d'intensité ; ÷ inflexion expressive de la voix
Vocalise	÷ formule mélodique chantée sur une ou plusieurs voyelles ou syllabes, constituant un exercice de voix ÷ exercice vocal qui consiste à chanter une série de notes sur une série de voyelles  Le but visé est de dérouiller la voix, de la préparer à l'apprentissage d'un chant

### 3.2. MOYENS

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- chants tirés du patrimoine culturel local
- textes d'auteurs
- bandes sonores
- divers instruments de musique : hochet, maracas, sonnailles, petits tambours, bouteilles résonnantes (balafon)
- personnes ressources : griots, musiciens professionnels ou amateurs

### 3.3. INDICATIONS POUR LA DEMARCHE

- priorité à la chanson et à la musique sur l'explication des paroles
- fréquence des chants en classe en variant les mélodies et les rythmes
- priorité à la musique de tous les jours : celles des veillées, des fêtes, des cérémonies, etc.
- apprentissage par imprégnation (comme on apprend la langue maternelle) : en écoutant, en s'imprégnant, en répétant après le modèle.
- intégration de la musique dans les activités ludiques

La leçon de chant peut s'appuyer sur la démarche suivante :

- **Compréhension du chant**
  - ÷ idée générale du chant

- ÷ explication de quelques mots-clés du chant
- **Exercices préparatoires**
  - ÷ exercices de respiration et d'étirement
  - ÷ exercices de préparation de la voix (raclement de la gorge par exemple)
  - ÷ exercices de vocalise
- **Exécution globale du chant**
  - ÷ par le maître,
  - ÷ par un élève doué ou par une personne ressource
  - ÷ par enregistrement
- **Apprentissage du chant**
  - ÷ chant modèle de la 1<sup>ère</sup> phrase musicale
  - ÷ répétition de la 1<sup>ère</sup> phrase musicale par un groupe de bons chanteurs, puis par l'ensemble de la classe.
  - ÷ chant modèle de la 2<sup>ème</sup> phrase musicale
  - ÷ répétition de la 2<sup>ème</sup> phrase musicale
  - ÷ chant modèle de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>ème</sup> phrases musicales
  - ÷ répétition de la 1<sup>ère</sup> et de la 2<sup>ème</sup> phrases musicales ; ainsi de suite
- **Organisation de concours de chants**  
Entre rangées puis entre élèves

**3.4. ILLUSTRATION :** (voir indications pour la démarche)

### **3.5. EVALUATION DES APPRENTISSAGES ET DE LA COMPETENCE**

**Le processus s'articule autour des points suivants :**

- administration du test
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes (hypotheses sur les causes)
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

# SOUS DOMAINE 2

## *Education artistique*

### ARTS SCENIQUES

#### 1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

**1.1. COMPETENCE DE BASE :** intégrer des techniques simples d'imitation, de jeux de rôles, de mise en scène et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante ou imaginaires

#### 1.2. CRITERES

- **Présence sur scène :** l'élève s'exprime avec aisance avec son visage et tout son corps ; les gestes, les déplacements et les attitudes sont appropriés ; l'élève est dans la peau du personnage du début à la fin
- **Maîtrise du texte :** le texte, dans son esprit, est rendu de façon fidèle, audible, cohérente et expressive ; les intentions sont exprimées par des intonations appropriées
- **Originalité :** la prestation est personnalisée ; elle comporte des moments de surprise pour le spectateur

**Palier 1 :** intégrer les registres de la voix et des gestes dans des situations de jeu de rôles de personnages du milieu familial.

#### 2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage féminin de la famille	Imiter sa façon de parler	- <b>personnages à imiter :</b> grand-mère, maman, sœur, tante, etc. - <b>aspects à imiter :</b> la voix (rythme, intonation)	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter ses gestes	- <b>personnages à imiter :</b> grand-mère, maman, sœur, tante, etc. - <b>aspects à imiter :</b> la gestuelle (les gestes, les tics, etc.)	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter la personne en train de bercer un enfant	- <b>personnages à imiter :</b> grand-mère, maman, sœur, tante, etc. - <b>aspects à imiter :</b> la voix, la gestuelle, l'attitude	2 séances de 30 mn chacune
Imiter un personnage masculin de la famille	Imiter sa façon de parler	- <b>personnages à imiter :</b> grand-père, papa, frère, oncle, etc. - <b>aspects à imiter :</b> la voix (rythme, intonation)	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter ses gestes	- <b>personnages à imiter :</b> grand-père, papa, frère, oncle, etc. - <b>aspects à imiter :</b> la gestuelle (les gestes, les tics, etc.)	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter la personne en train de bercer un enfant	- <b>personnages à imiter :</b> grand-père, papa, frère, oncle, etc. - <b>aspects à imiter :</b> la voix, la gestuelle, l'attitude	2 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>90 minutes</b>

### Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : tu as un frère (ou une sœur) âgé(e) de 6 mois. Tu veux le (la) tenir dans tes bras mais, maman n'est pas toujours d'accord. A la fin, elle accepte mais, elle demande de lui montrer avec une poupée comment tu berces un bébé.
- **Consigne** : calme la poupée (qui pleure). Pour cela :
  - ÷ tiens correctement la poupée dans tes bras
  - ÷ berce-la (balancer dans les bras pour endormir)
  - ÷ cajole-le (entourer de paroles tendres et de gestes affectueux)

**Palier 2** : intégrer les registres de la voix, des gestes et des déguisements dans des situations de dramatisation de scènes courantes tirées du milieu immédiat

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Dramatiser une scène de marchandage	Jouer le rôle du (de la) vendeur/euse	- <b>personnages à imiter</b> : un marchand, un boutiquier, pompiste - <b>aspects à imiter</b> : voix, gestuelle, déguisements appropriés d'un(e) vendeur/euse	4 séances de 30 mn chacune
	Jouer le rôle de l'acheteur/euse	- <b>personnages à imiter</b> : un acheteur devant un étal de marchand(e), devant le comptoir d'un boutiquier, à une station d'essence - <b>aspects à imiter</b> : voix, gestuelle, déguisements appropriés d'un(e) acheteur/euse	3 séances de 30 mn chacune
Dramatiser une scène de réprimande d'un(e) élève par son maître/sse ou par le directeur/trice	Jouer le rôle du maître (de la maîtresse ou du directeur)	- <b>personnages à imiter</b> : maître/esse ou directeur/trice - <b>aspects à imiter</b> : voix, gestuelle, attitude, déguisements appropriés d'un maître/esse ou du directeur/trice	3 séances de 30 mn chacune
	Jouer le rôle de l'élève	- <b>personnages à imiter</b> : élève calme, affolé(e), apeuré(e), etc. - <b>aspects à imiter</b> : voix, gestuelle, attitude, déguisements appropriés d'un(e) élève	3 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

## INTEGRER DES APPRENTISSAGES

### Situation d'intégration

- **Contexte** : l'école prépare une fête de fin d'année qui doit être animée par les élèves. Tu fais partie de la troupe théâtrale de l'école. Des séances de répétitions sont organisées. Tu étais en duo pour dramatiser la scène de marchandage.
- **Consigne** : dramatiser une scène de marchandage. Pour cela :
  - ÷ déguise-toi en marchand(e) pendant que ton camarade se déguise en acheteur/euse
  - ÷ joue le rôle du (de la) marchand(e) avec ton camarade qui tient le rôle d'acheteur/euse
  - ÷ déguise-toi en acheteur/euse pendant que ton camarade se déguise en marchand(e)
  - ÷ joue le rôle d'acheteur/euse avec ton camarade qui tient le rôle du (de la) marchand(e)

### Situation d'évaluation

- **Contexte** : durant le premier trimestre, Issa a été souvent malade. Il n'a pas eu de bonnes notes à la composition. Est-ce sa faute ? En tout cas, son père (ou sa maman) n'est pas content(e). Il (elle) le réprimande. Issa tente de se justifier.
- **Consigne** : dramatiser la scène. Pour cela :
  - ÷ déguise-toi en Issa pendant que ton camarade se déguise en papa (ou maman)
  - ÷ joue le rôle de Issa avec ton camarade qui tient le rôle de papa (ou maman)
  - ÷ déguise-toi en papa (ou maman) pendant que ton camarade se déguise en Issa
  - ÷ joue le rôle de papa (ou maman) avec ton camarade qui tient le rôle de Issa

## GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Présence sur scène	Maîtrise requise	Aucune erreur dans l'interprétation du personnage (expression corporelle et faciale avec aisance ; gestes, déplacements et attitudes appropriés)	<b>4 points</b>
		1 erreur dans l'interprétation du (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	3 points
		2 erreurs dans l'interprétation du personnage (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans l'interprétation du personnage (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 erreurs dans l'interprétation du personnage (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	0 point
Maîtrise du texte	Maîtrise requise	Aucune erreur ni dans le texte ni dans les intonations (texte fidèle, audible, cohérent et expressif)	<b>4 points</b>
		1 erreur dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	3 points
		2 erreurs dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus 3 erreurs dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	0 point
Originalité	Maîtrise requise	La prestation est personnalisée (au moins 2 moments de surprise pour le spectateur : 2 créations artistiques en lien avec le thème)	<b>2 points</b>
	Maîtrise insuffisante	La prestation est peu personnalisée (1 moment de surprise pour le spectateur : 1 création artistique en lien avec le thème)	1 point
	Absence de maîtrise	La prestation n'est pas personnalisée (aucun moment de surprise pour le spectateur : aucune création artistique en lien avec le thème)	0 point



**PALIER 3** : intégrer les registres de la voix, des gestes et des déguisements dans des situations de jeu de rôles de personnages du milieu immédiat

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter une personne joyeuse	Imiter ses paroles	<p>- <b>personnages à imiter</b> : un élève qui vient de réussir à son examen ; une personne (mère, épouse ou enfant) qui retrouve son fils (mari ou père) après plusieurs années d'absence ; un supporter dont l'équipe vient de remporter la coupe ; etc.</p> <p>- <b>aspects à imiter</b> : les propos, la diction, l'expression du visage, le déguisement (éventuellement)</p>	4 séances de 30 mn chacune
	Imiter ses gestes	<p>- <b>personnages à imiter</b> : un élève qui vient de réussir à son examen ; une personne (mère, épouse ou enfant) qui retrouve son fils (mari ou père) après plusieurs années d'absence ; un lutteur qui vient de terrasser son adversaire ; un enfant qui vient de recevoir un très beau cadeau ; etc.</p> <p>- <b>aspects à imiter</b> : les gestes, l'expression du visage, le déguisement (éventuellement)</p>	3 séances de 30 mn chacune
Imiter une personne en colère	Imiter ses paroles	<p>- <b>personnages à imiter</b> : un parent (mère ou père) fâché contre son fils ou sa fille pour mauvais résultats scolaires ; mauvaises fréquentations ; écarts de langage ; sorties nocturnes ou sans autorisation ; tenues indécentes ; bagarres entre frères ou sœurs ; gaspillage des ressources de la famille (électricité, eau, sucre) ; à cause d'un larcin ou d'un mensonge ; de la non observance d'obligations religieuses (prière, jeûne), etc.</p> <p>- <b>aspects à imiter</b> : les gestes, les paroles, la diction, l'expression du visage, le déguisement (éventuellement)</p>	3 séances de 30 mn chacune
	Imiter ses gestes		3 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

## INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

### Situation d'intégration

- **Contexte** : Matar est un élève difficile. Il ne suit pas en classe et se conduit mal : il bavarde, taquine ses camarades qui s'intéressent aux leçons, les empêche de suivre et, parfois, subtilise leur matériel. Aujourd'hui, la maîtresse est entrée dans une vive colère contre lui. Elle convoque ses parents et réprimande l'élève devant eux.
- **Consigne** : interprète le rôle de la maîtresse. Pour cela
  - ÷ reproduit les paroles de la maîtresse (qu'elle aurait pu tenir)
  - ÷ Imiter ses gestes
  - ÷ imite l'expression de son visage

**PALIER 4** : intégrer les registres de la voix, des gestes, de jeu de rôles et de déguisement dans des situations de dramatisation de scènes tirées de l'univers imaginaire de l'enfant.

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage imaginaire	Imiter un personnage de conte	<p>- <b>exemples recueils de contes</b>: la belle histoire de Leuk le Lièvre (L.S. Senghor et Abdoulaye Sadjji) ; 15 contes du Sénégal (Jean Muzi) ; etc.</p> <p>- <b>personnages à imiter</b> : des personnages des contes tirés de ces recueils</p> <p>- <b>traits à imiter</b> : façon de parler, de se déplacer, la gestuelle, expression du visage, etc.</p> <p><b>NB</b> : choisir des recueils de contes illustrés</p>	3 séances de 30 mn chacune
	Imiter un personnage de bande dessinée	<p>- <b>exemples de bandes dessinées</b> : Revue Afrique Citoyenne ; Goorgoorlu (Cf. journaux sénégalais) ; etc.</p> <p>- <b>personnages à imiter</b> : des personnages de ces bandes dessinées</p> <p>- <b>traits à imiter</b> : façon de parler, de se déplacer, la gestuelle, expression du visage, etc.</p>	2 séances de 30 mn chacune
Dramatiser une scène imaginaire	Jouer une scène tirée d'un conte	<p>- <b>exemples de recueils de contes</b>: la belle histoire de Leuk le Lièvre (L.S. Senghor et Abdoulaye Sadjji) ; 15 contes du Sénégal (Jean Muzi) ; etc.</p> <p>- <b>scènes à jouer</b> : des extraits de contes</p> <p>- <b>aspects importants</b> : la façon de parler, de se déplacer, la gestuelle, l'expression du visage, des personnages, etc.</p> <p><b>NB</b> : choisir des recueils de contes illustrés</p>	4 séances de 30 mn chacune
	Jouer une scène tirée d'une bande dessinée	<p>- <b>exemples de bandes dessinées</b> : Revue Afrique Citoyenne ; Goorgoorlu (Cf. journaux sénégalais) ; etc.</p> <p>- <b>scènes à jouer</b> : des extraits de bandes dessinées</p> <p>- <b>aspects importants</b> : la façon de parler, de se déplacer, la gestuelle, l'expression du visage, des personnages, etc.</p>	4 séances de 30 mn chacune
<b>Activités d'intégration</b>			<b>60 minutes</b>

### 3. INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

#### 3.1. Situation d'intégration

- **Contexte** : à l'occasion de la célébration de la journée de l'enfant africain, ton école organise un après-midi récréatif. Tout le quartier (ou le village) est invité à la fête. Les élèves déclament des poèmes et jouent des scènes tirées du patrimoine culturel du continent. C'est ton tour de dramatiser avec un(e) camarade un court conte entendu en classe.

- **Consigne** : Dramatise le conte en tandem (à deux personnages). Pour cela :
  - ÷ interprète l'un des rôles pendant que ton camarade te donne la réplique
  - ÷ interprète l'autre rôle pendant que ton camarade te donne la réplique

### 3.2. Situation d'évaluation

- **Contexte** : Ce matin Ndèw, une des meilleures élèves est très triste. En classe, elle garde le silence, les larmes aux yeux. A la maîtresse qui l'interpelle, elle raconte que son voisin et camarade de jeu a été très sévèrement battu la veille. Sa mère l'a même privé de repas du soir. Touchée, la maîtresse décide de sensibiliser sa classe sur les droits de l'enfant. La revue Afrique Citoyenne va servir de support. Après une semaine d'apprentissage, elle se propose d'inviter les parents d'élèves de sa classe à une causerie sur le thème qui sera introduite par une petite dramatisation. La maîtresse organise un test de sélection du tandem qui va faire la prestation.
- **Consigne** : Dramatise le conte en tandem (à deux personnages). Pour cela :
  - ÷ interprète l'un des rôles pendant que ton camarade te donne la réplique
  - ÷ interprète l'autre rôle pendant que ton camarade te donne la réplique

### GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Présence sur scène	Maîtrise requise	Aucune erreur dans l'interprétation du personnage (expression corporelle et faciale avec aisance ; gestes, déplacements et attitudes appropriés)	4 points
		1 erreur dans l'interprétation du (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	3 points
		2 erreurs dans l'interprétation du personnage (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans l'interprétation du personnage (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 erreurs dans l'interprétation du personnage (aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	0 point
Maîtrise du texte	Maîtrise requise	Aucune erreur ni dans le texte ni dans les intonations (texte fidèle, audible, cohérent et expressif)	4 points
		1 erreur dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	3 points
		2 erreurs dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus 3 erreurs dans le texte ou dans les intonations (fidélité du texte, audibilité, cohérence et expressivité)	0 point
Originalité	Maîtrise requise	La prestation est personnalisée (au moins 2 moments de surprise pour le spectateur : 2 créations artistiques en lien avec le thème)	2 points
	Maîtrise insuffisante	La prestation est peu personnalisée (1 moment de surprise pour le spectateur : 1 création artistique en lien avec le thème)	1 point
	Absence de maîtrise	La prestation n'est pas personnalisée (aucun moment de surprise pour le spectateur : aucune création artistique en lien avec le thème)	0 point

### 3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

#### 3.1. APPROPRIATION DE LA COMPÉTENCE

##### 3.1.1. Sens de la compétence

Il s'agit d'initier l'enfant à des techniques d'imitation et de jeu de rôles. La compétence se manifeste dans des situations de la vie scolaire et périscolaire où l'enfant est appelé à dramatiser des scènes de vie courante ou imaginaires

##### 3.1.2. Composantes de la compétence

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent essentiellement sur l'imitation de personnages et la dramatisation de scènes familiales. Les paliers du niveau 2 portent principalement sur la mise en scène et la dramatisation.

##### 3.1.3. Données psychopédagogiques

De façon spontanée, l'enfant chante, danse et parodie les personnages atypiques de son milieu immédiat. La dramatisation est une activité quasi naturelle chez l'enfant ; tout n'est pas un don de l'école. Lorsque l'enfant s'exprime par son corps, ses gestes, son mouvement, il extériorise et signifie aussi bien ses sentiments, ses émotions, sa vie affective que son intelligence et sa compréhension du monde environnant. La relation entre le geste et la parole a un caractère formateur indiscutable.

##### 3.1.4. Notions clés

Notions	Définitions
Jeu de rôles	Un <b>jeu de rôle</b> est une technique ou activité, par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif (ou construit).
Registre de la voix	÷ le registre de la voix ou tessiture désigne les différents « étages » de la voix (registre grave, moyen, haut ou aigu) séparés par des notes dites « de passage ». ÷ amplitude d'une voix, du son le plus grave au son le plus aigu

#### 3.2. MOYENS

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, à titre indicatif, sur les moyens suivants :

- le vécu de l'enfant : scènes de vie courante (rue, famille, école, etc.)
- divers assortiments pour les déguisements
- objets divers en fonction des scénarios
- contes, sketches, dramatiques, saynètes, etc.

#### 3.3. INDICATIONS POUR LA DEMARCHE

- accent sur la spontanéité, l'intuition et l'épanouissement
- appel constant à la créativité
- respect de l'originalité, du goût, de la sensibilité esthétique et de la personnalité
- subordonner le « pensé » au vécu
- introduire progressivement les techniques (plus l'éventail est large plus la créativité peut s'exprimer)
- privilégier l'environnement socioculturel

- créer un environnement capable de stimuler l'enfant en classe et ailleurs (imprégnation progressive des réalités esthétiques)
- prendre en compte les dispositions et les acquis antérieurs

Les démarches sont multiples; elles varient en fonction du projet de la classe. A titre d'exemple, on peut retenir :

- **Imprégnation** : présentation de la situation à dramatiser
- **Production et travail de la dramatisation** : le scénario, la gestuelle, la diction, le déguisement, etc. sont progressivement élaborés
- **Répétition générale** : une fois que les rôles sont assimilés, le décor campé, la gestuelle et la diction maîtrisées, organiser une représentation générale

### 3.4. ILLUSTRATION

**Objectifs** : jouer une scène familière

**Séance** : Scène de marchandage

- **Imprégnation**

Présentation générale de la situation portant sur :

- ÷ les personnages (vendeur, acheteur, badauds)
- ÷ le lieu (marché, boutique)
- ÷ l'occasion (veille de fête)
- ÷ la marchandise
- ÷ le décor, etc.

- **Production et travail de la dramatisation** :

- ÷ répartition des rôles
- ÷ production et mémorisation des répliques
- ÷ travail de la diction, de l'intonation, de la gestuelle, des mouvements
- ÷ choix des déguisements
- ÷ mise en place progressive des éléments du décor

- **Répétition générale**

Une fois que les rôles sont assimilés, organiser une répétition générale : Faire dramatiser de façon expressive la scène

### 3.5. EVALUATION DES APPRENTISSAGES ET DE LA COMPETENCE

L'évaluation porte sur l'ensemble des trois paliers de la compétence. Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test
- identification des lacunes
- catégorisation des lacunes
- formation des groupes de besoins
- élaboration d'un dispositif de remédiation
- application du dispositif de remédiation

