



République du Sénégal

Un Peuple - Un But - Une Foi

Ministère de l'Education nationale

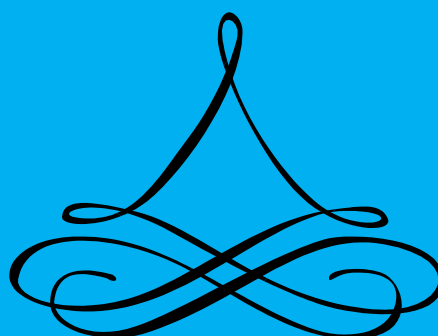


**Direction de la
Planification et de la Réforme de l'Education**

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



DEUXIEME ETAPE

DOMAINE 2

EDUCATION PHYSIQUE, SPORTIVE ET ARTISTIQUE

TABLEAU DES COMPETENCES

COMPETENCE DE CYCLE :

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples et des techniques élémentaires d'expression dans des situations de réalisation d'objets décoratifs et d'éducation physique et sportive.

COMPETENCE DE L'ETAPE :

Intégrer des règles de base, des activités motrices simples et des techniques d'expression dans des situations d'initiation sportive et de réalisation d'objets décoratifs

COMPETENCES DE SOUS DOMAINES

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	EDUCATION ARTISTIQUE
Intégrer des règles de base, des activités motrices et des techniques simples dans des situations d'initiation sportive	Intégrer des techniques élémentaires d'observation et de reproduction dans des situations de réalisation d'objets décoratifs

COMPETENCES DE BASE PAR ACTIVITE DISCIPLINAIRE

SOUS DOMAINES	ACTIVITES	COMPETENCES DE BASE
Education physique et sportive	Education physique	Intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations d'initiation sportive
	Activités sportives	
Education artistique	Arts plastiques	Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de décoration
	Education musicale	Intégrer la reproduction de mélodies, de rythmes divers, la gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation et d'appréciation de chants tirés du répertoire local
	Arts scéniques	Intégrer des techniques d'imitation, de jeu de rôles, de mise en scène et de déguisement simples dans des situations de dramatisation relatives à des scènes de vie courante ou imaginaires

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 DEUXIEME ETAPE

Activités disciplinaires	Compétences de base	Paliers	Objectifs d'apprentissages	Objectifs spécifiques	
Activités physiques	Intégrer des règles de base, des activités motrices et des techniques simples dans des situations d'initiation sportive	1. intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations de jeux pré-sportifs	Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'assouplissement Pratiquer des exercices de mise en route l'organisme (échauffement)	
			Pratiquer des activités pré-sportives	Pratiquer des jeux pré-sportifs traditionnels Pratiquer des jeux pré-sportifs modernes	
		2. intégrer des activités motrices , des règles de base, des techniques simples et la coordination corporelle dans des situations d'initiation en athlétisme	Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'assouplissement Pratiquer des exercices de mise en route de l'organisme (échauffement)	
			Pratiquer l'athlétisme	Pratiquer la course de vitesse Pratiquer le saut en longueur Pratiquer le lancer de précision	
		Activités sportives	3. intégrer des activités motrices fondamentales, des règles de jeu et des techniques de base dans des situations de pratiques sportives	Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'assouplissement Pratiquer des exercices de mise en route de l'organisme (échauffement)
				Pratiquer des activités sportives	Pratiquer des activités sportives traditionnelles Pratiquer des activités sportives modernes
4. intégrer des activités motrices fondamentales , des techniques de base et des règles dans des situations de pratique et d'organisation d'activités sportives	Pratiquer l'athlétisme		Pratiquer la course d'obstacles Pratiquer le saut en hauteur Pratiquer le lancer de force		
	Organiser des rencontres sportives		Appliquer les règlements des principales disciplines en athlétisme Appliquer les règlements des principales disciplines en sport collectif		
Arts plastiques	Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de décoration	1. intégrer des formes, des couleurs, des matériaux et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression dans des situations de modelage d'objets ou d'animaux de la vie courante	Préparer le matériau de modelage	Identifier des matériaux de modelage Préparer du matériau de modelage	
			Reproduire un objet ou un animal	Identifier les caractéristiques d'un objet à modeler Modeler un objet	
		2. intégrer des formes, des couleurs, des matériaux et des techniques élémentaires de reproduction dans des situations d'expression artistique	Réaliser des objets plats	Décorer un bas de page Dessiner des éléments de la vie courante Réaliser un tableau	
			Réaliser des objets en volume	Réaliser des objets de forme géométrique Réaliser des maquettes d'objets	
		3. intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression dans des situations de coloriage d'objets dessinés ou modelés	Identifier des formes, des couleurs et des techniques d'expression artistique	Identifier des formes et des couleurs Identifier des techniques de reproduction et d'expression artistique	
			Utiliser des couleurs et des techniques d'expression artistique	Colorier des dessins Colorier des objets modelés	
		4. Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de production d'objets décoratifs	Découvrir des techniques de décoration	Découvrir des techniques de réalisation d'objets décoratifs par pliage Découvrir des techniques de réalisation d'objets décoratifs par collage	
			Fabriquer des objets décoratifs	Confectionner des objets décoratifs par pliage Confectionner des objets décoratifs par collage	

DEVELOPPEMENT DES APPRENTISSAGES DE LA DEUXIEME 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 et d'appréciation de chants tirés du répertoire local	1. Intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à percussion, des techniques vocales et la tenue corporelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants simples	Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à percussion Imiter des sons d'instruments à percussion		
			Interpréter des chants	Fredonner la mélodie d'un chant Exécuter un chant tiré du folklore local		
		2. Intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à cordes, des techniques vocales et la gestuelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local	Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à cordes Imiter des sons d'instruments à cordes		
			Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à cordes		
		3. Intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à percussions et à cordes, des techniques vocales, la gestuelle appropriée ainsi que la coordination des mouvements dans l'interprétation de chants tirés du répertoire local	Jouer d'un instrument	Jouer d'un instrument à percussion Jouer d'un instrument à cordes		
			Interpréter un chant	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à percussion Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes		
		4. Intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à vent, des techniques vocales, la gestuelle appropriée et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local	Reproduire des mélodies avec un instrument à vent	Imiter les sons d'un instrument à vent Jouer d'un instrument à vent		
			Interpréter un chant	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent Accompagner un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent		
		Arts scéniques	Intégrer les registres de la voix, des gestes, des jeux de rôles, des mises en scènes et des déguisements simples dans des situations de dramatisation de scènes de vie du milieu proche.	1. Intégrer des attitudes et des mimes dans des situations d'imitation d'une personne	Imiter une personne dans le désarroi	Imiter un enfant accusé de vol Imiter une femme victime de vol
					Imiter une personne réjouie	Imiter un enfant qui reçoit un cadeau Imiter un élève qui vient d'apprendre sa réussite à l'examen
				2. Intégrer les registres de la voix, des gestes, des attitudes, des mimes et des déguisements dans des situations de dramatisation de scènes de vie du milieu proche	Imiter un personnage typique	Parodier un personnage antipathique Imiter un personnage sympathique
					Dramatiser une scène burlesque	Jouer le rôle d'un vantard Jouer le rôle d'un charlatan démasqué
				3. Intégrer les registres de la voix, des gestes, des attitudes, des mimes, des déguisements et la mise en place du décor dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante du milieu proche	Imiter un personnage célèbre du milieu proche	Imiter un homme (ou une femme) politique célèbre du milieu proche Imiter un(e) artiste célèbre du milieu proche
					Interpréter le rôle d'un personnage célèbre du milieu	Jouer le rôle d'un homme (ou d'une femme) politique célèbre du milieu proche Jouer le rôle d'un artiste célèbre du milieu proche
				4. Intégrer les registres de la voix, des gestes, des attitudes, des mimes, des déguisements et la mise en scène dans des situations de dramatisation de scènes imaginaires ou tirées de la vie du milieu proche	Imiter un personnage de légende	Imiter un héros de film ou de bande dessinée Imiter un personnage de conte ou de légende du milieu
					Interpréter le rôle d'un personnage de légende	Jouer le rôle d'un héros de films ou de bandes dessinées Jouer le rôle d'un personnage de contes ou de légendes

TABLEAU DE PLANIFICATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE LA DEUXIEME ETAPE

Sem.	Activités physiques et sportives	Arts plastiques	Education musicale	Arts scéniques
PALIER 1				
1	Pratiquer des exercices d'assouplissement 3	Identifier des matériaux de modelage 2	Identifier des sons d'instruments à percussion 2	Imiter un enfant accusé de vol 4
2			Imiter des sons d'instruments à percussion 2	
3		Préparer du matériau de modelage 3		Fredonner la mélodie d'un chant 4
4	Identifier les caractéristiques d'un objet à modeler 3		Exécuter un chant tiré du folklore local 5	
5		Imiter un enfant qui reçoit un cadeau 3		
6				Imiter une femme victime de vol 3
7	Pratiquer des jeux pré-sportifs traditionnels 4	Modeler un objet 5	Imiter un élève qui vient d'apprendre sa réussite à l'examen 3	
8				
9				
10	Pratiquer des jeux pré-sportifs modernes 4	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
11				
12				
13	Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
14				
15	PALIER 2			
16	Pratiquer des exercices d'assouplissement 2	Décorer un bas de page 2	Identifier des sons d'instruments à cordes 2	Parodier un personnage antipathique 3
17				
18	Pratiquer des exercices de mise en route de l'organisme (échauffement) 2	Dessiner des éléments de la vie courante 2	Imiter des sons d'instruments à cordes 3	Imiter un personnage sympathique 2
19				
20	Pratiquer la course de vitesse 3	Réaliser un tableau 3	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes 4	Jouer le rôle d'un vantard 4
21				
22				
23	Pratiquer le saut en longueur 3	Réaliser des objets de forme géométrique 3	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à cordes 4	Jouer le rôle d'un charlatan démasqué 4
24				
25	Pratiquer le lancer de précision 3	Réaliser des maquettes d'objets 3	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
26				
27				
28	Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
29				
30				

TABLEAU DE PLANIFICATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE LA DEUXIEME ETAPE

Sem.	Activités physiques et sportives	Arts plastiques	Education musicale	Arts scéniques
PALIER 3				
1	Pratiquer des exercices d'assouplissement 2	Identifier des formes et des couleurs 2	Jouer d'un instrument à percussion 2	Imiter un homme (ou une femme) politique célèbre du milieu proche 2
2				
3	Pratiquer des exercices de mise en route de l'organisme (échauffement) 3	Identifier des techniques de reproduction et d'expression artistique 3	Jouer d'un instrument à cordes 3	Imiter un(e) artiste célèbre du milieu proche 3
4				
5				
6	Pratiquer des activités sportives traditionnelles 4	Colorier des dessins 3	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à percussion 4	Jouer le rôle d'un homme (ou d'une femme) politique célèbre du milieu proche 4
7				
8				
9				
10	Pratiquer des activités sportives modernes 4	Colorier des objets modelés 5	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes 4	Jouer le rôle d'un artiste célèbre du milieu proche 4
11				
12				
13				
14	Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
15				
PALIER 4				
16	Pratiquer la course d'obstacles 3	Découvrir des techniques de réalisation d'objets décoratifs par pliage 2	Imiter les sons d'un instrument à vent 2	Imiter un héro de film ou de bande dessinée 2
17				
18				
19	Pratiquer le saut en hauteur 3	Découvrir des techniques de réalisation d'objets décoratifs par collage 3	Jouer d'un instrument à vent 4	Imiter un personnage de conte ou de légende du milieu 3
20				
21				
22	Pratiquer le lancer de force 3	Confectionner des objets décoratifs par pliage 4	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent 3	Jouer le rôle d'un héro de films ou de bandes dessinées 4
23				
24				
25	Appliquer les règlements des principales disciplines en athlétisme 2	Confectionner des objets décoratifs par collage 4	Accompagner un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent 4	Jouer le rôle d'un personnage de contes ou de légendes 4
26				
27				
28				
29	Semaine d'intégration en Activités physiques et sportives	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
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 base, des activités motrices et des techniques simples dans des situations d'initiation sportive

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, des règles de base et des techniques simples dans des situations de jeux pré-sportifs

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'assouplissement	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 de jambes, sauter, quadrupédie, pousser...)	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices de mise en route de 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) NB : échauffement avant tout jeu pré-sportif	2 séances de 30 mn chacune
Pratiquer des activités pré-sportives	Pratiquer des jeux pré-sportifs traditionnels	Koupé, baye khaal et autres jeux traditionnels locaux NB : échauffement avant tout jeu pré-sportif	4 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des jeux pré-sportifs modernes	La passe à dix, le ballon prisonnier, le gagne terrain, le ballon au but, etc. NB : échauffement avant tout jeu pré-sportif	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte :** dans le cadre des rencontres pré-sportives interclasses, ton école organise un tournoi de jeux pré-sportifs. Ta classe doit rencontrer l'autre CE1 dans un jeu de ballon au but.
- **Consigne :** participe avec ton équipe au match
 - ÷ exécute des exercices d'assouplissement et d'étirement musculaire
 - ÷ joue avec ton équipe dans le jeu de ballon au but

PALIER 2 : intégrer des activités motrices, des règles de base, des techniques simples et la coordination corporelle dans des situations d'initiation en athlétisme

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
NB : échauffement avant toute activité sportive			
Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'assouplissement	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 de jambes, sauter, quadrupédie, pousser...)	2 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices de mise en route de 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)	2 séances de 30 mn chacune
Pratiquer l'athlétisme	Pratiquer la course de vitesse	- bonne répartition de l'effort sur l'ensemble du parcours - des foulées à amplitude large - bonne coordination corporelle - ne pas ralentir à la vue de la ligne d'arrivée (si possible accélérer) - ne pas courir en zigzag au risque d'allonger la distance à parcourir - accroissement de la fréquence des foulées	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer le saut en longueur	- Activités préparatoires : à saute mouton, saut à cloche pied, saut à pieds joints - techniques de saut en longueur : course d'élan rapide, jambe d'attaque le plus près possible de la planche d'appel sans mordre, sauter vers le haut et vers l'avant, se cambrer vers l'avant à l'atterrissage pour aller le plus loin possible	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer le lancer de précision	- Activités préparatoires : balancement de bras, assouplissement des épaules, flexion des jambes, inclinaison du tronc (latérale, d'avant en arrière...) - techniques de lancer de précision (atteindre une cible fixe ou mobile) : viser juste, doser son lancer, appréciation correcte de la vitesse de déplacement de la cible	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre des compétitions pré-sportives scolaires, ta classe rencontre l'autre CE1 dans une compétition de saut en longueur. Tu es sélectionné(e) dans l'équipe de ta classe.
- **Consigne** : participe avec ton équipe au tournoi. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
 - ÷ compétiés avec ton équipe

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : Pour préparer les compétitions de biathlon comprenant une épreuve de course de vitesse et une épreuve de lancer de précision sur une cible fixe, le maître organise un test de sélection pour former l'équipe qui doit rencontrer le CE1 adverse
- **Consigne** : participe au test de sélection. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement
 - ÷ compétis dans chacune des deux épreuves

GRILLE DE CORRECTON

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Habilité dans les techniques	Maîtrise minimale	Aucune maladresse dans l'application des techniques de course et de lancer	4 points
		1 maladresse dans l'application des techniques de course et de lancer	3 points
		2 maladresses dans l'application des techniques de course et de lancer	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 maladresses dans l'application des techniques de course et de lancer	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 maladresses dans l'application des techniques de course et de lancer	0 point
Habilité dans les exercices d'échauffement	Maîtrise minimale	Aucune maladresse dans l'application des exercices d'échauffement	3 points
		1 maladresse dans l'application des exercices d'échauffement	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 maladresses dans l'application des exercices d'échauffement	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 maladresses dans l'application des exercices d'échauffement	0 point
Combativité	Maîtrise minimale	Engagement total dans le test	3 points
		Engagement moyen dans le test	2 points
	Maîtrise insuffisante	Engagement faible dans le test	1 point
	Absence de maîtrise	Sans réel engagement dans le test	0 point

PALIER 3 : Intégrer des activités motrices fondamentales, des règles de jeu et des techniques de base dans des situations de pratiques sportives

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Pratiquer des exercices physiques	Pratiquer des exercices d'assouplissement	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 de jambes, sauter, quadrupédie, pousser...)	2 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des exercices de mise en route de 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) NB : échauffement avant tout jeu pré-sportif	3 séances de 30 mn chacune
Pratiquer des activités sportives	Pratiquer des activités sportives traditionnelles	NB : échauffement avant chaque jeu pré-sportif Lutte (sans frappe), lutte au foulard, autres sports traditionnels locaux	4 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer des activités sportives modernes	NB : échauffement avant chaque jeu pré-sportif Le football, le volleyball et autres sports collectifs si le terrain et les équipements sont disponibles	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre des rencontres sportives interclasses, ton école organise un tournoi de sportif. Ta classe doit rencontrer l'autre CE2 dans un match de volleyball.
- **Consigne** : participe avec ton équipe au match. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'assouplissement et d'étirement musculaire
 - ÷ joue avec ton équipe dans le match de volleyball

PALIER 4 : intégrer des activités motrices fondamentales, des techniques de base et des règles dans des situations de pratique et d'organisation d'activités sportives

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
<p>Rappel : toute activité sportive doit commencer par des exercices d'échauffement. - exercices d'échauffement : petites foulées ponctuées de brèves accélérations suivies de sautilllements sur place, d'élévation de genoux, de talons aux fesses ; moment de récupération avec inspiration et expiration posées</p>			
Pratiquer l'athlétisme	Pratiquer la course d'obstacles	<ul style="list-style-type: none"> - bonne répartition de l'effort sur l'ensemble du parcours - des foulées à amplitude large - bonne coordination corporelle - ne pas ralentir à la vue de la ligne d'arrivée (si possible accélérer) - ne pas courir en zigzag au risque d'allonger la distance à parcourir - accroissement de la fréquence des foulées - technique de franchissement d'obstacles, fair-play 	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer le saut en hauteur	<ul style="list-style-type: none"> - Activités préparatoires : à saute mouton, saut à cloche pied, saut à pieds joints, - techniques de saut en hauteur : course d'élan rapide, attaque et procédé de franchissement (rouleau ventral, ciseau), réception douce, fair-play 	3 séances de 30 mn chacune
	Pratiquer le lancer de force	<ul style="list-style-type: none"> - Activités préparatoires : balancement de bras, assouplissement des épaules, flexion des jambes, inclinaison du tronc (latérale, d'avant en arrière...) - techniques de lancer de force : lancer de face (fort et loin), lancer vers le haut et l'avant, fair-play 	3 séances de 30 mn chacune

Organiser des rencontres sportives	Appliquer les règlements des principales disciplines en athlétisme	<ul style="list-style-type: none"> ▪ course d'obstacles : <ul style="list-style-type: none"> - préparation de la rencontre : traçage des couloirs, dispositions des obstacles, documents de match, officiels (starter, juges de course, juge à l'arrivée) - règles d'arbitrage : équipements des coureurs, respect du signal de départ, ne pas contourner les obstacles, rester dans son couloir, fair-play... ▪ saut en hauteur : <ul style="list-style-type: none"> - préparation de la rencontre : préparation matériel (élastique, fosse, poteaux); officiels (juges de sauts, marqueur) - règles d'arbitrage : ne pas toucher l'élastique, ne pas passer sous l'élastique, nombre d'essais, fair-play ▪ lancer de force : <ul style="list-style-type: none"> - préparation : délimitation du terrain, poids, décamètre, mesures de sécurité (spectateurs derrière le lanceur, limites à matérialiser) - règles d'arbitrage : signal du lancer, juges de lancer), coordination des opérations pour éviter des accidents, fair-play 	2 séances de 30 mn chacune
	Appliquer les règlements des principales disciplines en sport collectif	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Volleyball : <ul style="list-style-type: none"> - préparation : délimitation du terrain, aire de service, filets, poteaux, balle - règles d'arbitrage : nombre de joueurs, décompte des points, nombre de passes autorisées, quand est-ce qu'un point est marqué, nombre de points gagnants (pour remporter un set), quand est-ce qu'un match est gagné, fair-play ▪ Football : <ul style="list-style-type: none"> - préparation : délimitation du terrain, matérialisation de l'aire de jeu, ballon, camps, officiels (arbitre central, juges de lignes, juges de but) - règles d'arbitrage : nombre de joueurs, touche, hors-jeu, pénalty, corner, coup d'envoi, coup franc (direct ou indirect), remplacement, fair-play 	2 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte :** dans le cadre des compétitions sportives scolaires, ta classe rencontre l'autre CE2 dans une compétition comprenant une course d'obstacles et un match de football. Tu es sélectionné(e) dans l'équipe de ta classe et dans le collège des officiels.
- **Consigne :** participe à l'organisation de la compétition. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
 - ÷ joue avec ton équipe dans les deux rencontres
 - ÷ joue un rôle d'officiel(le) dans une rencontre opposant d'autres classes

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : Pour préparer un tournoi sportif comprenant une compétition de saut en hauteur et un match de volleyball, le maître organise un test de sélection pour former l'équipe qui doit rencontrer le CE2 adverse
- **Consigne** : participe au test de sélection. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement
 - ÷ saute une hauteur de 90 cm pour les garçons et 80 cm pour les filles
 - ÷ marque le premier 3 points au volleyball dans un duel avec un camarade
 - ÷ donne 3 règles d'arbitrage en saut en hauteur
 - ÷ donne 3 règles d'arbitrage au volleyball

GRILLE DE CORRECTION

Critères		Indicateurs	Barème
Combativité	Maîtrise minimale	Les performances requises sont réalisées dans les deux épreuves	4 points
		Les performances requises sont réalisées dans une seule des épreuves	2 points
	Maîtrise insuffisante	Les performances requises ne sont réalisées dans aucune des 2 épreuves	0 point
Habilité	Maîtrise minimale	Aucune maladresse dans les exercices d'échauffement	3 points
		1 maladresse dans les exercices d'échauffement	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 maladresses dans les exercices d'échauffement	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 2 maladresses dans les exercices d'échauffement	0 point
Maîtrise des règles	Maîtrise minimale	6 règles d'arbitrage sont données	3 points
		4 règles d'arbitrage sont données	2 points
	Maîtrise insuffisante	2 règles d'arbitrage sont données	1 point
	Absence de maîtrise	Aucune règle d'arbitrage n'est donnée	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 perceptivo-motrices et à l'exécution de techniques simples d'initiation sportive. 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 exercices physiques, d'assouplissement, de tonification musculaire ainsi que sur la découverte et le respect des règles de jeux traditionnels ou pré sportifs. Les paliers du niveau 2 traitent de la pratique de courses, de sauts et de lancers.

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 de façon équilibrée : « un esprit sain dans un corps sain ». L'éducation

physique et sportive exerce une influence bénéfique sur le développement de la personnalité de l'enfant, au plan intellectuel en fortifiant l'attention et au plan moral en raffermissant 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. A l'étape 2, c'est par les jeux et la psychomotricité que se fait ce développement.

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.

3.1.4. Notions clés

Notions	Définitions
Motricité	÷ ensemble des fonctions qui assurent le mouvement ; ÷ capacité à se mouvoir assurée par les fonctions musculaires et nerveuses des êtres vivants.
Motricité fondamentale	Elle porte sur les grands mouvements accessibles aux enfants (mouvements locomoteurs, non-locomoteurs et de manipulation) : courir, sauter, lancer, attraper, lutter, tourner, se suspendre ou encore se servir d'un instrument, etc.
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'apprentent à pratiquer un sport quelconque.

3.2. MOYENS

Le maître ne doit pas s'attendre impérativement 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.
- matériels confectionnés : dossards, bandeaux, foulards, claquoir, drapeaux, etc.
- matériels standards : sifflets, ballons, élastique, mètre pour mesurer les dimensions, etc.

3.3. INDICATIONS POUR LA DEMARCHE

- utiliser le plus souvent le jeu et les formes jouées pour aider à la socialisation ;
- faire 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 et les jeux dangereux ;
- exclure totalement les exercices de musculation ;
- diversifier les rôles de l'élève : acteurs/trices, spectateurs/trices, officiel(le)s ;
- proposer des exercices, des jeux et des activités globales et variées (éviter toute forme de spécialisation)

La séance d'éducation physique et sportive comporte les moments significatifs suivants :

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

- **Exercices préparatoires** : exercices de préparation physique en rapport avec les activités prévues dans chaque atelier ;
- **Déroulement des activités** : mise en place des situations pédagogiques destinées à la réalisation des objectifs de la séance
- **Retour au calme** : immobilité et silence en vue de calmer l'agitation et de permettre une recharge d'énergie.
- **Bilan et évaluation de la séance**
- **Toilette et retour en classe**

SOUS DOMAINE 2

Education artistique

ARTS PLASTIQUES

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1. 1. **COMPETENCE DE BASE** : intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de décoration

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 formes, des couleurs, **des matériaux** et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression dans des situations de modelage d'objets **ou d'animaux** de la vie courante

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Préparer le matériau de modelage	Identifier des matériaux de modelage	- matériaux : pâte à modeler, argile, kaolin, etc. - sources d'approvisionnement	2 séances de 30 mn chacune
	Préparer du matériau de modelage	Préparation de l'argile : pilage , tamisage, dosage, ajout d'eau , malaxage	3 séances de 30 mn chacune
Reproduire un objet ou un animal	Identifier les caractéristiques d'un objet à modeler	Divers objets et animaux à observer : canari, seau, chien, porc, chèvre, pot, écuelle,alebasse, poupée, gourde (caractéristiques de chaque objet à dégager en situation)	3 séances de 30 mn chacune
	Modeler un objet	Objets ou animaux à modeler : canari, seau, chien, porc, chèvre, pot, écuelle,alebasse, poupée, gourde, etc.	5 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre de la semaine de l'école de base, ton établissement décide d'organiser une exposition de travaux d'élèves. L'école décide de travailler en partenariat avec le centre culturel régional. Ensemble, ils lancent un concours de détection de jeunes talents en modelage. tu participes au concours
- **Consigne** : réalise par modelage un objet **ou un animal** de ton choix. Pour cela :
 - ÷ prépare le matériau nécessaire
 - ÷ réalise par modelage l'objet ou l'animal choisi

PALIER 2 : intégrer des formes, des couleurs, des matériaux et des techniques élémentaires de reproduction dans des situations d'expression artistique

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Réaliser des objets plats	Décorer un bas de page	Frise (bande ornementale placée au bas de page d'un cahier), bordure (bande ornementale placée sur le côté d'un tissu)	2 séances de 30 mn chacune
	Dessiner des éléments de la vie courante	Dessins d'éléments : végétaux, animaux, hommes, articles scolaires (gomme, livre...), articles de ménages (fourneau, cafetière...), instruments d'ouvriers (marteau, pelle...)...	2 séances de 30 mn chacune
	Réaliser un tableau	Paysage et scènes de vie (par collage sur un support d'objets coloriés découpés)	3 séances de 30 mn chacune
Réaliser des objets en volume	Réaliser des objets de forme géométrique	- objets à réaliser (par pliage et collage) : cube, cylindre, pyramide, cône, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Réaliser des maquettes d'objets	- objets à réaliser (par pliage et coloriage) : masque, coiffure, pirogue, chapeau, chemise, pantalon, avion, accessoires de déguisement (par pliage et collage)	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre des activités périscolaires, l'Inspectrice de l'Education et de la Formation organise une compétition pour la promotion des activités culturelles et artistiques à l'école. Le thème de cette année porte sur le dessin, le collage et le pliage. Les meilleures réalisations seront exposées dans le stand scolaire de la foire départementale.
- **Consignes** : réalise trois objets. Pour cela :
 - ÷ dessine un objet ou un animal de la vie courante
 - ÷ confectionne un objet en volume
 - ÷ réalise par pliage et collage un objet courant

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : le directeur de l'école doit aller à la retraite à la fin de l'année scolaire. L'équipe pédagogique décide d'organiser une grande fête en son honneur. Les enseignant(e)s, les parents, les élèves et les partenaires de l'école lui offriront d'innombrables cadeaux. Les élèves de ta classe ont choisi de le remercier avec des objets d'art qu'ils auront eux-mêmes réalisés.
- **Consigne** : réalise un tableau à lui offrir

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Notes
Qualité	Maîtrise requise	Aucune erreur dans la réalisation du tableau (composition des éléments de la scène, respect des formes et des proportions)	5 points

		1 erreur dans la réalisation du tableau (composition des éléments de la scène, respect des formes et des proportions)	4 points
		2 erreurs dans la réalisation du tableau (composition des éléments de la scène, respect des formes et des proportions)	3 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans la réalisation du tableau (composition des éléments de la scène, respect des formes et des proportions)	2 points
		4 erreurs dans la réalisation du tableau (composition des éléments de la scène, respect des formes et des proportions)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 erreurs dans la réalisation du tableau (composition des éléments de la scène, respect des formes et des proportions)	0 point
Soin	Maîtrise requise	Aucune imperfection dans la présentation (absence de tache, de surcharge sur les lignes, de débordement de couleur ou de colle)	3 points
		1 ou 2 imperfections dans la présentation (absence de tache, de surcharge sur les lignes, de débordement de couleur ou de colle)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 ou 4 imperfections dans la présentation (absence de tache, de surcharge sur les lignes, de débordement de couleur ou de colle)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 imperfections dans la présentation (absence de tache, de surcharge sur les lignes, de débordement de couleur ou de colle)	0 point
Harmonie	Maîtrise requise	Bonne harmonie dans le choix et la disposition des éléments du tableau (couleurs, formes)	2 points
		Peu d'harmonie dans le choix et la disposition des éléments du tableau (couleurs, formes)	1 point
	Absence de maîtrise	Pas d'harmonie dans le choix et la disposition des éléments du tableau (couleurs, formes)	0 point

PALIER 3 : intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression dans des situations de coloriage d'objets dessinés ou modelés

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Identifier des formes, des couleurs et des techniques d'expression artistique	Identifier des formes et des couleurs	- des formes : carré, rond, rectangle, triangle, etc. - des couleurs : bleu, rouge, jaune, vert, marron etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Identifier des techniques de reproduction et d'expression artistique	- techniques de coloriage : opposition de couleurs, harmonie de couleurs, couleurs dégradées, jeu de lignes et agencement de figures géométriques	3 séances de 30 mn chacune
Utiliser des couleurs et des techniques d'expression artistique	Colorier des dessins	Supports : dessins de frises, de rosaces, d'objets et d'animaux familiers : marmite, armoire, bouilloire, fleurs, pots de fleurs, papillon, chat, chien, poule, diverses rosaces, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Colorier des objets modelés	Supports : dessins de frises, de rosaces, d'objets et d'animaux familiers : marmite, armoire, bouilloire, fleurs, pots de fleurs, papillon, chat, chien, poule, diverses rosaces, etc.	5 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : c'est la rentrée scolaire, le directeur met en jeu un trophée qui récompensera la classe la plus gaie et la plus mieux entretenue. Ta classe veut remporter le trophée. Vous décidez dans un premier temps de décorer votre classe. Les meilleures réalisations serviront à la décoration.
- **Consigne** : participes à la décoration de ta classe. Pour cela :
 - ÷ colorie harmonieusement le dessin mis à ta disposition
 - ÷ colorie harmonieusement l'objet modelé mis à ta disposition

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

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Découvrir des techniques de décoration	Découvrir des techniques de réalisation d'objets décoratifs par pliage	Techniques de pliage : pliage en 4, pliage en 2 et en 4 alterné, pliage en accordéon	2 séances de 30 mn chacune
	Découvrir des techniques de réalisation d'objets décoratifs par collage	Techniques de collage : collage simple (sans onglet), assemblage (avec onglets), patchwork	3 séances de 30 mn chacune
Fabriquer des objets décoratifs	Confectionner des objets décoratifs par pliage	Objets à confectionner en papier : éventail, jupe plissée, pirogue, chemise, pantalon, etc. - guirlandes	4 séances de 30 mn chacune
	Confectionner des objets décoratifs par collage	Objets à confectionner en papier : guirlandes, boîtes de formes variées (cube, parallélépipède, cône, cylindre, etc.)	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : c'est la rentrée scolaire, le directeur met en jeu un trophée qui récompensera la classe la plus gaie et la plus mieux entretenue. Ta classe veut remporter le trophée. Vous décidez dans un premier temps de décorer votre classe. Les meilleures réalisations serviront à la décoration.
- **Consigne** : participe à la décoration de ta classe. pour cela :
 - ÷ confectionne par pliage un objet décoratif
 - ÷ confectionne par collage un objet décoratif
 - ÷ colorie de façon harmonieuse chaque objet confectionné

3.2. Situation d'évaluation :

- **Contexte** : cette année, l'école a un nouveau directeur. Il veut décorer son bureau avec des travaux d'élèves. Il demande aux enseignant(e)s de lui proposer les meilleur(e)s élèves en éducation artistique. Ton maître décide d'organiser un test de sélection.
- **Consigne** : participe au test de sélection. Pour cela :
 - ÷ confectionne un objet décoratif
 - ÷ colorie harmonieusement l'objet confectionné

GRILLE DE CORRECTON

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Notes
Qualité	Maîtrise requise	Aucune imperfection dans la confection de l'objet (respect des formes et des proportions)	5 points
		1 imperfection dans la confection de l'objet (respect des formes et des proportions)	4 points
		2 imperfections dans la confection de l'objet (respect des formes et des proportions)	3 points
	Maîtrise	3 imperfections dans la confection de l'objet (respect des formes	2

	insuffisante	et des proportions)	points
		4 imperfections dans la confection de l'objet (respect des formes et des proportions)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 imperfections dans la confection de l'objet (respect des formes et des proportions)	0 point
Soin	Maîtrise requise	Aucune erreur dans l'application des techniques (pliage, ajustement et collage, absence de débordement des couleurs)	3 points
		1 ou 2 erreurs dans l'application des techniques (pliage, ajustement et collage, absence de débordement des couleurs)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 ou 4 erreurs dans l'application des techniques (pliage, ajustement et collage, absence de débordement des couleurs)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 erreurs dans l'application des techniques (pliage, ajustement et collage, absence de débordement des couleurs)	0 point
Harmonie	Maîtrise requise	Le dessin est harmonieusement colorié (choix, agencement et application des couleurs)	2 points
		Le dessin est peu harmonieusement colorié (choix, agencement et application des couleurs)	1 point
	Absence de maîtrise	Le dessin n'est pas harmonieusement colorié (choix, agencement et application 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 aux techniques de reproduction et d'expression artistique (formes, couleurs et volume). La compétence se manifeste dans des situations scolaires et périscolaires où l'élève est appelé à produire des objets pour la décoration.

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 le modelage, le dessin, le découpage, le collage et le pliage. Les paliers du niveau 2 abordent le coloriage d'objets dessinés ou modelés et la production d'objets décoratifs collés ou pliés.

3.1.3. Données psychopédagogiques

Vers 9 ans l'enfant commence à passer du réalisme intellectuel au réalisme visuel. C'est par les sens que l'enfant appréhende le monde et se l'approprie. Par ailleurs, il met en œuvre son imagination, son inventivité et sa créativité, c'est-à-dire sa capacité à résoudre des problèmes. L'activité plastique permet d'apprendre à observer et à rendre les enfants sensibles aux éléments qui l'entourent, aux couleurs, aux formes, aux volumes et aux matières.

3.1.4. Notions clés

Notions	Définitions
Colorer	÷ donner une teinte déterminée (à quelque chose) ÷ donner à quelque chose de la couleur ou plus de couleur
Colorier	÷ mettre en couleurs une représentation graphique (dessin) ÷ appliquer des couleurs sur quelque chose, notamment en utilisant des crayons de couleur ÷ appliquer des couleurs dans les espaces délimités par les contours d'un dessin

Dessin	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. Il 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.
Dessin de mémoire	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).
Dessin d'imagination	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.
Dessin d'imitation	C'est la reproduction à l'identique d'un dessin qui sert de modèle.
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 manguier 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>
Maquette	÷ représentation en volume, simplifiée et à échelle souvent réduite d'un décor, d'un appareil, d'un objet ou d'une forme architecturale. L'aspect du réel peut être représenté en détail ou simplifié.

3.2. MOYENS

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

- un environnement capable de stimuler l'élève en classe et hors de la classe pour qu'il s'imprègne des réalités esthétiques :
 - ÷ images : cartes postales, photographies, images découpées dans les magazines et les bandes dessinées, etc.
 - ÷ objets de l'artisanat : vannerie,alebasses décorées, jouets traditionnels, masques, statuettes
 - ÷ objets de l'environnement naturel : coquillages, écorces, cailloux divers, sable, feuilles d'arbres, tissus, argile
- carton, crayons, gomme, aquarelle, gouache, peinture, lames, ciseaux, pinceaux, colle, 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.
- Donner à l'imaginaire et à la créativité la place qui leur revient.
- Dans les démarches de création, s'appuyer sur le « vécu » de l'enfant.
- 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.
- Se garder d'être trop exigeant par rapport aux proportions et à l'harmonie
- Se garder de comparer les productions des élèves entre elles : faire preuve de bienveillance, d'encouragement et de valorisation de chaque découverte

Une activité d'arts plastiques comporte essentiellement les étapes suivantes :

- **Phase d'observation et d'expression orale sur l'objet :**

Les élèves observent le modèle à partir de leurs positions respectives pour découvrir ses principales caractéristiques. Ils s'expriment librement sur ce qu'ils voient et donnent leurs impressions. Le maître peut attirer l'attention sur les particularités du modèle.

- **Phase d'exécution par les élèves**

- essais préparatoires : les élèves réalisent les premières esquisses sur un support séparé (feuille, ardoise, etc.)

- le maître suit les élèves et leur apporte des suggestions sur les techniques

- exécution de la tâche proprement dite (dessin, modelage, peinture, décoration, etc.)

- **Phase de correction**

Le maître signale les erreurs par comparaison avec le modèle vu de la place de l'élève. Il rectifie éventuellement sur une feuille séparée. Il faut se garder de comparer les productions des élèves entre elles.

3.4. EVALUATION :

Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- 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

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 et d'appréciation 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 des **paroles**, des **mélodies d'instruments à percussion**, des **techniques vocales** et la tenue corporelle appropriée dans des situations d'interprétation de chants simples

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à percussion	Instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter des sons d'instruments à percussion	Sons d'instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala, etc. NB : imitation avec les ressources de la voix et d'autres parties du corps	2 séances de 30 mn chacune
Interpréter des chants	Fredonner la mélodie d'un chant	- chants simples tirés du répertoire local, des berceuses, des comptines - hymne national (1 ^{er} couplet et le refrain)	4 séances de 30 mn chacune
	Exécuter un chant tiré du folklore local	- chants simples tirés du répertoire local, des berceuses, des comptines ; hymne national - tenue de corps : posture appropriée (corps droit, regard droit devant soi, jambes légèrement écartées), gestuelle expressive (mains, tête) NB : accompagnement musical d'un autre par imitation d'un instrument (Cf. OA 1)	5 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : cette année, l'école a accueilli des volontaires japonaises qui ont travaillé avec vous en éducation musicale. A la veille des fêtes de Noël, elles ont invité le directeur et les autres maîtres pour faire une démonstration de chant. Tu es parmi les élèves à faire une prestation.
- **Consigne** : Interprète un chant. Pour cela :
 - ÷ fredonne la mélodie du chant proposé
 - ÷ chante le morceau proposé avec la gestuelle appropriée

PALIER 2 : intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à cordes, des techniques vocales et la 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 des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à cordes	Instruments à cordes à identifier : guitare, kora, riti...	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter des sons d'instruments à cordes	Instruments à cordes à imiter : guitare, kora, riti... NB : imitation avec les ressources de la voix et d'autres parties du corps	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	NB : l'élève est tour à tour chanteur et instrumentiste		
	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, chants de marche, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges... - instruments à cordes : guitare, kora, riti...	4 séances de 30 mn chacune
	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à cordes	- chants à accompagner : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges... - instruments à cordes : voir ci-dessus	4 séances de 30 mn chacune
	NB : tenue de corps : posture appropriée (corps droit, regard droit devant soi, jambes légèrement écartées), gestuelle expressive (mains, tête)		
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : un nouveau préfet (ou sous-préfet) vient d'être installé à la tête du Département (ou de l'Arrondissement). Il se propose de faire une tournée dans les établissements. Lors de sa visite à l'école, l'hymne national sera exécuté par les élèves. Le maître auditionne ceux qui doivent chanter devant l'autorité administrative. Tu veux faire partie des sélectionné(e)s.
- **Consigne** : Interprète l'hymne national. Pour cela :
 - ÷ chante l'hymne national (les 2 premiers couplets et le refrain)
 - ÷ accompagne le chant d'une gestuelle appropriée (battre la mesure)

NB : un autre élève peut assurer l'accompagnement instrumental (puis changement de rôle)

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : l'Inspecteur de l'Education et de la Formation organise une kermesse à laquelle doivent participer tous les élèves. La cérémonie d'ouverture sera présidée par l'autorité administrative. Ton école est désignée pour chanter l'hymne national. Le directeur organise un test à laquelle tu participes.
- **Consignes** : Interprète l'hymne national. Pour cela :
 - ÷ chante l'hymne national (les 2 premiers couplets et le refrain)
 - ÷ accompagne le chant d'une gestuelle appropriée (battre la mesure)

NB : un autre élève peut assurer l'accompagnement instrumental (puis changement de rôle)

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 »)	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 (battement de la mesure) sont appropriées	1 point
	Absence de maîtrise	La posture et la gestuelle (battement de la mesure) ne sont pas appropriées	0 point

NB : le critère « soutien instrumental » s'applique à l'élève quand il devient instrumentiste

PALIER 3 : intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à percussions et à cordes, des techniques vocales, la gestuelle appropriée ainsi que la coordination des mouvements dans l'interprétation de chants tirés du répertoire local

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Jouer d'un instrument	Jouer d'un instrument à percussion	- exemples d'instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala, etc. - types de mélodies : douces, rapides, endiablées	3 séances de 30 mn chacune
	Jouer d'un instrument à cordes	- exemples d'instruments à cordes : guitare, kora, riti, etc. - types de mélodies : douces, rapides, endiablées	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter un chant	NB : l'élève est tour à tour chanteur et instrumentiste		
	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à percussion	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges... - instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala...	3 séances de 30 mn chacune
	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges,... - instruments à cordes : guitare, kora, riti...	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'intégration :

- **Contexte** : l'Inspectrice de l'Education et de la Formation organise, dans le cadre des activités périscolaires, un après-midi culturel. Cette année, le théâtre, la poésie et la danse figurent au programme. Ton école décide de se produire dans le volet « chant et musique » avec des duos : un chanteur et instrumentiste. Ton camarade et toi formez un duo pour participer à la fête.
- **Consigne** : interprète un chant avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant que ton camarade t'accompagne d'un instrument à percussion ou à cordes
 - ÷ accompagne ton camarade qui chante avec un instrument à percussion ou à cordes

PALIER 4 : intégrer des [paroles](#), des [mélodies d'instruments à vent](#), des [techniques vocales](#), la [gestuelle appropriée](#) et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire des mélodies avec un instrument à vent	Imiter les sons d'un instrument à vent	- sons d'instruments à vent : flûte, harmonica - imitation avec les ressources de voix et des autres parties du corps	2 séances de 30 mn chacune
	Jouer d'un instrument à vent	Exemples d'instruments à vent : flûte, harmonica	4 séances de 30 mn chacune
Interpréter un chant	NB : l'élève est tour à tour chanteur et instrumentiste		
	Interpréter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, ... - instruments à vent : flûte, harmonica	3 séances de 30 mn chacune
	Accompagner un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent	- chants à accompagner : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, taasou, kebatu... - instruments à vent : flûte, harmonica	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'intégration :

- **Contexte** : l'Inspectrice de l'Education et de la Formation organise, dans le cadre des activités périscolaires, un après-midi culturel. Cette année, le théâtre, la poésie et la danse figurent au programme. Ton école décide de se produire dans le volet « chant et musique » avec des duos : un chanteur et instrumentiste. Ton camarade et toi formez un duo pour participer à la fête.
- **Consigne** : interprète un chant avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant que ton camarade t'accompagne d'un instrument à vent
 - ÷ accompagne ton camarade qui chante avec un instrument à vent

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : ton école vient de bénéficier d'une bibliothèque et d'une salle informatique construites dans le cadre de la coopération Sénégal – Japon. Les parents d'élèves et des partenaires de l'école seront invités à l'inauguration des bâtiments. L'animation sera assurée par les élèves. Le directeur organise un test de sélection du meilleur duo musical pour faire une prestation devant les invités. Tu participes à la compétition avec un(e) camarade.
- **Consigne** : interprète un chant avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant que ton camarade t'accompagne d'un instrument
 - ÷ accompagne ton camarade qui chante avec un instrument

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 »)	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 (battement de la mesure) sont appropriées	1 point
	Absence de maîtrise	La posture et la gestuelle (battement de la mesure) ne sont pas appropriées	0 point

NB : le critère « soutien instrumental » s'applique à l'élève quand il devient instrumentiste

3. INFORMATIONS DIDACTIQUES :

3.1. APPROPRIATION DE LA COMPÉTENCE

3.1.1. Sens de la compétence

Il s'agit d'éveiller la sensibilité musicale de l'enfant aux sons, aux rythmes, aux mélodies et à la gestuelle qu'il doit reconnaître et apprendre à reproduire. La compétence se manifeste dans des situations scolaires ou de la vie courante 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 reproduction de sons, l'interprétation de mélodies et de chants accompagnés d'une gestuelle appropriée ainsi que l'utilisation d'instruments de musique. Les paliers du niveau 2 abordent les mêmes apprentissages complétés par l'appréciation de chants.

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, 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
Berceuse	<ul style="list-style-type: none"> ÷ chanson douce pour endormir un enfant ; ÷ pièce de musique dont le rythme est simple et régulier ; ÷ La berceuse est un genre musical, instrumental ou vocal, destiné à l'endormissement principalement celui des enfants.
Folklore	<ul style="list-style-type: none"> ÷ ensemble des arts ou traditions populaires d'une région géographique ; ÷ Étymologiquement, une musique (ou chant) folklorique est une musique propre à un pays, une culture, un peuple, utilisant des instruments typiques de ceux-ci ; ÷ Le folklore (de l'anglais folk, peuple et lore, savoir) est l'ensemble des productions collectives émanant du peuple et se transmettant d'une génération à l'autre par voie orale (contes, récits, chants, musique, danses et croyances) ou par l'exemple (rites, savoir-faire).
Gestuelle	<ul style="list-style-type: none"> ÷ 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
Fredonner	Chanter d'une voix douce sans donner de la voix ni articuler les mots
Mélodie	Suite de mots ou de phrases harmonieuses et modulées
Son	Le son musical se distingue essentiellement du bruit par le fait qu'il est organisé comme la parole.

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, calebasse, maracas, sonnailles, petits tambours, bouteilles résonnantes (balafon), guitare monocorde, etc.
- personnes ressources : griot, 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 types, les mélodies et les rythmes à la portée des élèves
- priorité à la musique de tous les jours : celles des veillées, des fêtes, des cérémonies,
- 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 la démarche suivante :

- **Exercices préparatoires**
 - ÷ exercices respiratoires et d'étirement
 - ÷ exercices de préparation de la voix
 - ÷ exercices de précision
 - ÷ exercices de vocalise
- **Compréhension du chant**
 - ÷ idée générale du chant
 - ÷ explication de quelques mots-clés du chant
- **Exécution globale du chant**
 - ÷ par le maître,
 - ÷ un élève doué ou une personne ressource
 - ÷ par enregistrement
- **Apprentissage du chant**
 - ÷ chant modèle de la 1^{ère} phrase musicale
 - ÷ répétition de la 1^{ère} phrase musicale par un groupe de bons chanteurs, puis par l'ensemble de la classe.
 - ÷ chant modèle de la 2^{ème} phrase musicale
 - ÷ répétition de la 2^{ème} phrase musicale
 - ÷ chant modèle de la 1^{ère} et de la 2^{ème} phrases musicales
 - ÷ répétition de la 1^{ère} et de la 2^{ème} phrases musicales
 - ÷ ainsi de suite
- **Organisation de concours de chants**
 - ÷ entre rangées
 - ÷ entre élèves

3.4. EVALUATION :

Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- 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 SCENIQUES

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1. 1. COMPETENCE DE BASE : intégrer les registres de la voix, des gestes, des jeux de rôles, des mises en scènes et des déguisements simples dans des situations de dramatisation de scènes de vie du milieu proche.

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 des attitudes et des mimes dans des situations d'imitation d'une personne

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter une personne dans le désarroi	Imiter un enfant accusé de vol	<p>- situations à construire : un élève qui accuse de vol son voisin de table ; une fille qui accuse son frère d'avoir mangé son morceau de pain ; une marchande qui accuse un garçon de lui avoir dérobé des carottes ; etc.</p> <p>- deux cas de figures : l'enfant est coupable ; l'enfant est innocent</p> <p>- sentiments à construire : la peur, le désarroi, la crainte, la confusion (pour le coupable) ; la surprise, l'indignation, la frustration, la colère, la révolte (pour l'innocent)</p>	4 séances de 30 mn chacune
	Imiter une femme victime de vol	<p>- situations à construire : une femme qui découvre le vol de ses bijoux ; de ses habits ; une marchande victime de vol à l'étalage ; une jeune fille victime des pickpockets ; victime de vol à l'arrachée (de son téléphone)</p> <p>- sentiments à traduire : l'indignation, la colère, le désarroi, tristesse, l'inquiétude, l'émoi</p>	3 séances de 30 mn chacune
Imiter une personne réjouie	Imiter un enfant qui reçoit un cadeau	<p>- situations à construire : au retour de voyage d'un parent ; pour avoir bien travaillé ; à l'occasion d'une fête ; pour avoir été sage...</p> <p>- sentiments à traduire : joie, gaieté, satisfaction, jubilation, exultation...</p>	3 séances de 30 mn chacune

	Imiter un élève qui vient d'apprendre sa réussite à l'examen	- situations à construire : proclamation, affichage, annonce par téléphone sur le lieu de vacances, information par un proche... - sentiments à traduire : agréable surprise, joie, gaieté, satisfaction, jubilation, exultation...	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'intégration

- **Contexte :** dans le cadre de ses activités périscolaires, l'école a reçu la visite d'un artiste comédien. Pendant tout un après-midi, il a organisé avec un groupe d'élèves un atelier de théâtre scolaire. Les élèves se sont essayé(e)s à imiter des personnes dans leurs différents états d'âme. Tu as fait partie des représentant(e)s de ta classe. Le maître te demande de partager avec tes camarades ce que tu as appris.
- **Consigne :** imite une personne réjouie. Pour cela :
 - ÷ choisis une situation gaie
 - ÷ choisis la personne à imiter
 - ÷ manifeste sur ton visage le sentiment que ressent la personne
 - ÷ imite cette personne dans ses paroles, sa gestuelle, ses manières et ses tics

PALIER 2 : intégrer les registres de la voix, des gestes, des attitudes, des mimes et des déguisements dans des situations de dramatisation de scènes de vie du milieu proche

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage typique	Parodier un personnage antipathique	<ul style="list-style-type: none"> - types de personnages antipathiques : le vantard(e), l'arrogant(e) ; etc. - exemples de vantardises : se vanter de n'avoir peur de rien, d'être le ou la meilleur(e) élève ; d'avoir les plus beaux objets (à spécifier en situation) ; d'être/d'avoir le-la-les plus... - traits à traduire : maintien corporel, manières de parler, de regarder, de se déplacer, la gestuelle, expression du visage... 	3 séances de 30 mn chacune
	Imiter un personnage sympathique	<ul style="list-style-type: none"> - types de personnages sympathiques : le clown, le comédien, vedette, humoriste, toute personne sociable et plaisante - situations à construire : une personne qui a besoin d'aide ou d'assistance, de soutien affectif, de réconfort, d'écoute, etc. - attitudes à traduire : amabilité, ouverture, visage souriant, sens de l'humour, bienveillance, humilité, etc. 	2 séances de 30 mn chacune
Dramatiser une scène burlesque	Jouer le rôle d'un vantard	<ul style="list-style-type: none"> - situations à construire : se vanter de n'avoir peur de rien quand tout à coup surgit un chien (le vantard qui s'enfuit) ; se vanter d'être le (la) premier(ère) à la composition sans se rendre compte que le (la) meilleur(e) élève de la classe est à l'écoute ; etc. - traits à traduire : maintien corporel, manières de parler, de regarder, de se déplacer, la gestuelle, expression du visage, la vanité, la suffisance, la prétention, etc. 	4 séances de 30 mn chacune

	Jouer le rôle d'un charlatan démasqué	<p>- situations à construire :</p> <p>Situation 1 : le charlatan qui fait sa propre publicité (il vante ses pouvoirs, ses produits ; son héritage mystique ; qui énumère les personnes satisfaites de ses prestations...)</p> <p>Situations 2 et 3 (au choix) :</p> <p>- le charlatan rencontre dans la rue quelqu'un à qui il a promis, contre rétribution, des choses qui ne se sont pas réalisées</p> <p>- le charlatan vante ses pouvoirs avant d'être démasqué par une connaissance dans l'assistance ; etc.</p> <p>- sentiments à traduire :</p> <p>Situation 1 : l'assurance, l'audace, la véhémence, le ton péremptoire, la gestuelle autoritaire, les déplacements, le déguisement</p> <p>Situations 2 et 3 : la surprise, la peur, le désarroi, la crainte, la confusion, la honte, l'abattement, etc.</p>	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte :** à l'occasion du mardi-gras, les élèves aiment se déguiser et s'amuser follement dans des convois qui sillonnent les rues de la ville (ou village). Cette année les organisateurs ont prévu un arrêt devant l'Inspection de l'Education et de la Formation où quelques élèves volontaires présenteront une parodie devant la chef de circonscription. Tu as choisi de jouer en tandem avec ton camarade une scène burlesque sur la vantardise. Après les répétitions, ton camarade et toi présentez la scène aux autres élèves.
- **Consigne :** dramatise la scène. Pour cela :
 - ÷ joue le rôle du vantard qui se glorifie de mérites et d'exploits inventés pendant que ton partenaire te donne la réplique
 - ÷ traduis la vanité, la suffisance et la prétention dans ton attitude
 - ÷ donne la réplique à ton camarade qui se vante de mérites et d'exploits inventés
 - ÷ traduis le mépris dans ton attitude

Situation d'évaluation :

- **Contexte :** pendant la séance d'éducation physique et sportive, l'un(e) de vos camarades s'est blessé(e). Tu fais partie des élèves qui l'ont accompagné (e) au dispensaire. Une infirmière très sympathique vous a reçus. Heureusement, la blessure n'était pas très gave. De retour en classe, le maître vous demande, en guise de compte rendu aux autres élèves de dramatiser la scène de l'accueil.
- **Consigne :** Interprète le rôle de l'infirmier/ière dans la dramatisation de la scène de l'accueil. Pour cela :
 - ÷ déguise-toi en infirmier/ière
 - ÷ joue le rôle de l'infirmier/ière pendant que des élèves interprètent les autres rôles

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Présence sur scène	Maîtrise requise	Aucune erreur dans l'interprétation du personnage (déguisement, expression corporelle et faciale avec aisance ; gestes, déplacements et attitudes appropriés)	4 points
		1 erreur dans l'interprétation du (déguisement, aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	3 points
		2 erreurs dans l'interprétation du personnage (déguisement, aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans l'interprétation du personnage (déguisement, 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 (déguisement, 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

PALIER 3 : intégrer les registres de la voix, des gestes, des attitudes, des mimes, des déguisements et la mise en place du décor dans des situations de dramatisation de scènes de la vie courante du milieu proche

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage célèbre du milieu proche	Imiter un homme (ou une femme) politique célèbre du milieu proche	<ul style="list-style-type: none"> - femmes (ou hommes) politiques à imiter : des élu(e)s, des responsables locaux demeurant dans la région - traits à imiter : façon de parler, de se mouvoir, attitude, gestuelle, tics, etc. 	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter un(e) artiste célèbre du milieu proche	<ul style="list-style-type: none"> - artistes à imiter : des chanteurs, des comédiens, des humoristes, etc. - traits à imiter : façon de parler, de se mouvoir, attitude, gestuelle, expression du visage, tics, tours de passe, etc. - déguisement : accessoires à choisir en fonction de l'artiste 	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter le rôle d'un personnage célèbre du milieu	Jouer le rôle d'un homme (ou d'une femme) politique célèbre du milieu proche	<ul style="list-style-type: none"> - rôles de femmes (ou hommes) politiques à interpréter : des élu(e)s, des responsables locaux de la région - situations à construire : meeting électoral, accueil du Président, d'une autorité gouvernementale, visite à un chef religieuse, inauguration d'une réalisation, invitation à une émission, etc. - traits à imiter : façon de parler, de se mouvoir, attitude, gestuelle, expression du visage, tics, etc. - décor : éléments de décor à choisir et à disposer en fonction du politique et de la scène à jouer 	4 séances de 30 mn chacune
	Jouer le rôle d'un artiste célèbre du milieu proche	<ul style="list-style-type: none"> - rôles d'artistes à interpréter : des chanteurs, des comédiens, des humoristes... - situations à construire : artiste sur un podium de concert, une scène de théâtre, un plateau de télévision (se produit en spectacle ou au cours d'une interview), devant un public scolaire, etc. - traits à imiter : façon de parler, de chanter, de danser, de se mouvoir, expression du visage, attitude, gestuelle, tics, tours de passe, etc. - déguisement : accessoires à choisir en fonction de l'artiste - décor : éléments de décor à choisir et à disposer en fonction de l'artiste et de la scène à jouer 	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : le maire de la ville doit présider la cérémonie d'inauguration des nouvelles salles de classes construites à l'école. Il sera accompagné des partenaires qui ont financé les réalisations. Pour participer à l'animation de la fête et en remerciement à l'élu local, les élèves préparent une parodie où l'édile tient le rôle principal.
- **Consigne** : interprète le rôle du maire entrain d'inaugurer des salles de classes. Pour cela :
 - ÷ mets le déguisement approprié
 - ÷ joue le rôle du maire
 - ÷ traduit sa façon de marcher, de parler, sa gestuelle, l'expression de son visage, ses tics)

PALIER 4 : intégrer les registres de la voix, des gestes, des attitudes, des mimes, des déguisements et la mise en scène dans des situations de dramatisation de scènes imaginaires ou tirées de la vie du milieu proche

PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage de légende	Imiter un héros de film ou de bande dessinée	<p>- exemples de bandes dessinées : Revue Afrique Citoyenne, Goorgoorlu, kirikou, Tintin, Alice au pays des merveilles, Lucky Luke, Dora, Les quatre mousquetaires, Dora l'exploratrice, etc.</p> <p>- personnages à imiter : Kirikou, Goorgoorlou, Tintin ; Lucky Luke, Dora, etc.</p> <p>- traits à imiter : façon de parler, de se déplacer, de combattre, la gestuelle, expression du visage, les valeurs, les qualités humaines, etc.</p>	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter un personnage de conte ou de légende du milieu	<p>- exemples de contes et légendes : Mami Wata, Fari l'ânesse, Coumba l'orpheline, Dieynaba la bossue, etc.</p> <p>- personnages à imiter : Mami Wata, Fari, Coumba, Dieynaba, etc.</p> <p>- traits à traduire : les qualités humaines, les attitudes, les valeurs, etc.</p>	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter le rôle d'un personnage de légende	Jouer le rôle d'un héros de films ou de bandes dessinées	<p>- rôles de héros à interpréter : rôles de Kirikou, Goorgoorlou, Tintin ; Lucky Luke, Dora, etc.</p> <p>- situations à mettre en scène et à jouer : des extraits des aventures de ces héros et d'autres héros de films ou de bandes dessinées</p> <p>- traits à traduire : façon de parler, de se déplacer, de combattre, la gestuelle, expression du visage, les valeurs, les qualités humaines, etc.</p>	4 séances de 30 mn chacune
	Jouer le rôle d'un personnage de contes ou de légendes	<p>- rôles à interpréter : rôles de Mami Wata, Fari, Coumba, Dieynaba, etc.</p> <p>- situations à mettre en scène et à jouer : des extraits des aventures de ces héros</p> <p>- traits à traduire : les qualités humaines, les attitudes, les valeurs, etc.</p>	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

3. INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : dans le cadre de la correspondance scolaire, ton école a reçu de ses partenaires des lots importants de livres, de bandes dessinées et de DVD pour équiper la bibliothèque qui vient d'être construite dans l'établissement. Ils ont promis de faire le voyage pour assister à l'inauguration de la salle. Pour les accueillir et les remercier, la directrice propose de monter une scène tirée des supports reçus. Le maître a dirigé les répétitions au terme desquelles tu es choisi

(e) pour la mise en scène d'un extrait de bande dessinée ou de film et l'interprétation du rôle principal.

- **Consigne** : organise la dramatisation de l'extrait. Pour cela :
 - ÷ dispose les décors convenablement
 - ÷ distribue les rôles
 - ÷ interprète le rôle du héros

Situation d'évaluation

- **Contexte** : dans le cadre de la correspondance scolaire, ton école a reçu de ses partenaires des lots importants de livres, de bandes dessinées et de DVD pour équiper la bibliothèque qui vient d'être construite dans l'établissement. Pour les remercier, en retour, le gouvernement scolaire propose de leur envoyer un DVD sur la dramatisation d'un conte ou d'une légende du milieu. Chaque classe sera auditionnée ; la meilleure prestation sera retenue. Après les répétitions, tu es choisi (e) pour la mise en scène et l'interprétation du rôle principal.
- **Consigne** : organise la dramatisation de l'extrait. Pour cela :
 - ÷ dispose les décors convenablement
 - ÷ distribue les rôles
 - ÷ interprète le rôle du héros

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Présence sur scène	Maîtrise requise	Aucune erreur dans le décor et dans l'interprétation du personnage (décor, déguisement, aisance corporelle et faciale avec aisance ; gestes, déplacements et attitudes appropriés)	4 points
		1 erreur dans le décor et dans l'interprétation du (décor, déguisement, aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	3 points
		2 erreurs dans le décor et dans l'interprétation du personnage (décor, déguisement, aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans le décor et dans l'interprétation du personnage (décor, déguisement, aisance corporelle et faciale ; adéquation des gestes, des déplacements et des attitudes)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 erreurs dans le décor et dans l'interprétation du personnage (décor, déguisement, 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'interprétation de rôles. La compétence se manifeste dans des situations de la vie scolaire et périscolaire où l'enfant est appelé à dramatiser des scènes imaginaires ou tirées de la vie courante.

3.1.2. Composantes de la compétence :

La compétence est subdivisée en quatre paliers. Les deux premiers paliers sont traités au niveau 1 et les deux autres au niveau 2. Les paliers du niveau 1 portent essentiellement sur l'imitation de personnages typiques et sur l'interprétation de rôles dans des scènes imaginaires ou tirées de la vie courante. Les paliers du niveau 2 abordent les aspects liés au décor et au déguisement ainsi que la création et la dramatisation de scènes imaginées ou inspirées de la vie courante.

3.1.3. Données psychopédagogiques :

De façon spontanée, l'enfant chante, danse et parodie les personnages typiques de son milieu proche. La dramatisation est une activité quasi naturelle chez l'enfant ; tout n'est pas un don de l'école mais celle-ci doit œuvrer au développement des potentialités de l'enfant dans le domaine de l'art dramatique. La relation entre le geste et la parole a un caractère formateur indiscutable. 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.

3.1.4. Notions clés

Notions	Définitions
Jeu de rôles	Un jeu de rôle est une technique ou activité, par laquelle une personne interprète le rôle d'un personnage (réel ou imaginaire) dans un environnement fictif (ou construit).
Parodier	<ul style="list-style-type: none"> ÷ imiter sur un mode burlesque une œuvre ou un auteur ; ÷ contrefaire (quelqu'un) pour faire rire ; ÷ imiter les gestes, les manières, le langage de quelqu'un ; ÷ la parodie est une forme d'humour qui utilise le cadre, les personnages, le style et le fonctionnement d'une œuvre pour s'en moquer.
Registre de la voix	<ul style="list-style-type: none"> ÷ 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 :

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

3.3. INDICATIONS POUR LA DEMARCHE

- mettre l'accent sur la spontanéité et l'épanouissement
- respecter l'originalité, le goût, la sensibilité esthétique et la personnalité
- donner à l'imaginaire et à la créativité la place qui leur revient
- s'appuyer sur le « vécu » de l'enfant
- 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, sont progressivement élaborés
- **Répétition générale** : une fois que les rôles sont assimilés (texte mémorisé, décor campé, gestuelle et diction maîtrisées), le maître organise une représentation générale

3.4. EVALUATION

Le processus s'articule autour des points suivants :

- administration du test (cf. cahier d'activités)
- 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

