



République du Sénégal

Un Peuple - Un But - Une Foi

Ministère de l'Education nationale

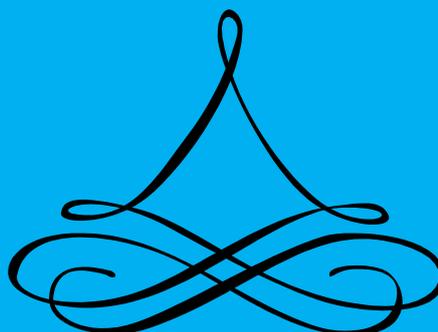


**Direction de la
Planification et de la Réforme de l'Education**

**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).



TROISIEME 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'œuvres d'art et d'éducation physique et sportive.

COMPETENCE DE L'ETAPE :

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

COMPETENCES DE SOUS DOMAINES

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE	EDUCATION ARTISTIQUE
Intégrer des règles de base, des activités motrices, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions sportives	Intégrer des techniques élémentaires d'observation, de reproduction et de création dans des situations de production artistique

COMPETENCES DE BASE PAR ACTIVITE

SOUS DOMAINES	ACTIVITES	COMPETENCES DE BASE
Education physique et sportive	Education physique	Intégrer des règles de base, des activités motrices, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions sportives
	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 production de dessins, de décors et de modelage d'objets courants
	Education musicale	Intégrer des mélodies, des rythmes divers, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation et de création de chants
	Arts scéniques	Intégrer l'imitation, le jeu de rôles, la mise en scène et le déguisement dans des situations de présentation de sketches (produits, lus ou vus)

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 TROISIEME ETAPE

Activités disciplinaires	Compétences de base	Paliers	Objectifs d'apprentissages	Objectifs spécifiques	
Activités physiques	Intégrer des activités motrices, des règles de base, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions sportives	1. Intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations de compétitions en sport individuel	Organiser une compétition en course	Participer à une compétition de course Appliquer les règlements des courses	
			Organiser une compétition en saut	Participer à une compétition en saut Appliquer les règlements des sauts	
		2. Intégrer des activités motrices, des règles de base, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions en sports collectifs	Organiser une compétition de football	Jouer un match de football dans le respect des consignes de l'entraîneur Appliquer le règlement dans un match de football	
			Organiser une compétition de volleyball	Organiser un match de volleyball Appliquer le règlement dans un match de volleyball	
Activités sportives		Intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations de compétition en sports individuels	3. Intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations de compétition en sports individuels	Organiser une compétition de course	Participer à une compétition de course de vitesse Participer à une compétition de course d'obstacles
				Organiser une compétition de saut	Organiser une compétition de saut en longueur Organiser une compétition de saut en hauteur Organiser une compétition de triple saut
			4. Intégrer des règles de base, des activités motrices, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions en sports collectifs avec comme dominantes le relais, le basketball	Participer à un concours de gestes techniques	Participer à un concours de lancer de précision (ou d'adresse) Participer à un concours de service de balle (volleyball) Participer à une compétition de tir au but Participer à une compétition de conduite de balle
				Participer à une compétition en athlétisme	Participer à une course de vitesse ou d'obstacles Participer à une épreuve de saut en longueur, en hauteur ou de triple saut
Arts plastiques	Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de production de dessins, de décors et de modelage d'objets courants		1. Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires dans des situations de dessin d'objets ou d'animaux familiers	Reproduire le dessin d'un objet ou d'un animal familiers	Reproduire le dessin d'un objet familier Reproduire le dessin d'un animal familier
				Dessiner de mémoire un objet ou un animal familier	Dessiner de mémoire un objet familier Dessiner de mémoire un animal familier
			2. Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation de rangements décoratifs et de décoration de dessins d'objets familiers	Réaliser des rangements décoratifs	Colorier une frise Compléter une frise
				Embellir le dessin d'un objet	Reproduire les motifs d'un dessin Embellir le dessin d'un objet avec des motifs proposés
		3. Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires dans des situations de dessin d'objets ou d'animaux familiers et d'illustration de textes ou de thèmes	Dessiner des objets et des animaux familiers	Réaliser un dessin d'imitation Réaliser un dessin d'observation	
			Illustrer par le dessin un texte ou un thème	Illustrer un texte (récitation, chant conte, etc.) Illustrer un thème donné	
		4. Intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires dans des situations de réalisation de dessins décoratifs	Réaliser des dessins décoratifs	Colorier une rosace Dessiner une rosace	
			Embellir le dessin d'un objet	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs ornementaux proposés Embellir le dessin d'un objet avec des motifs ornementaux librement choisis	

DEVELOPPEMENT DES APPRENTISSAGES DE LA TROISIEME ETAPE

Activités disciplinaires	Compétences de base	Paliers	Objectifs d'apprentissages	Objectifs spécifiques		
Education musicale	Intégrer des paroles, des mélodies, des rythmes divers, des techniques vocales, une gestuelle appropriée et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants	1. Intégrer des paroles, des mélodies, des mélodies d'instruments à percussion, des techniques vocales, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local et national	Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à percussion Imiter des sons d'instruments à percussion		
			Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à percussion Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à percussion		
			Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à cordes Imiter des sons d'instruments à cordes		
		2. Intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à cordes, des techniques vocales, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du patrimoine local et national	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 percussion		
			Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à vent Imiter des sons d'instruments à vent		
			Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à vent		
		3. Intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à vent, des techniques vocales, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants	Interpréter un chant sans un accompagnement instrumental	Fredonner la mélodie d'un chant Exécuter un chant		
			Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	Exécuter un chant avec un accompagnement instrumental Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument		
		Arts scéniques	Intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, la mise en scène et le déguisement dans des situations de représentation de sketches VUS	1. Intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles et le déguisement dans des situations de représentation de sketches vus	Imiter un comédien vu dans une dramatique	Imiter un comédien dans un rôle gai Imiter un comédien dans un rôle triste
					Interpréter le rôle d'un comédien dans un sketch vu	Jouer le rôle gai d'un comédien vu dans un sketch Jouer le rôle triste d'un comédien vu dans un sketch
				2. Intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, le déguisement et l'organisation des décors dans des situations de représentation de sketches	Imiter un personnage célèbre	Imiter une vedette Imiter un leader d'opinion
					Interpréter le rôle d'un personnage célèbre dans un sketch à deux personnes	Interpréter le rôle d'une vedette dans un sketch à deux personnes Interpréter le rôle d'un leader d'opinion dans un sketch à deux personnes
				3. Intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, le déguisement et la mise en scène dans des situations de représentation de sketches	Imiter un personnage typique	Imiter un(e) ivrogne Imiter un enfant gâté
					Jouer le rôle d'un personnage typique	Jouer le rôle d'un(e) ivrogne Jouer le rôle d'un(e) enfant gâté(e)
				4. Intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, le déguisement et la mise en scène dans des situations de représentation de sketches inspirés de l'imaginaire des enfants	Imiter un personnage de la littérature enfantine	Imiter un personnage d'une histoire racontée Imiter un personnage d'un texte lu
					Jouer le rôle d'un personnage de la littérature enfantine	Jouer le rôle d'un personnage d'une histoire racontée Jouer le rôle d'un personnage d'une histoire lue

TABLEAU DE PLANIFICATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE LA TROISIEME ETAPE

Sem.	Activités physiques et sportives	Arts plastiques	Education musicale	Arts scéniques
PALIER 1				
1	Participer à une compétition de course 4	Reproduire le dessin d'un objet familier 2	Identifier des sons d'instruments à percussion 2	Imiter un comédien dans un rôle gai 2
2		Reproduire le dessin d'un animal familier 3	Imiter des sons d'instruments à percussion 3	Imiter un comédien dans un rôle triste 3
3				
4				
5	Appliquer les règlements des courses 2	Dessiner de mémoire un objet familier 4	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à percussion 4	Jouer le rôle gai d'un comédien vu dans un sketch 4
6				
7	Participer à une compétition en saut 5	Dessiner de mémoire un animal familier 4	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à percussion 4	Jouer le rôle triste d'un comédien vu dans un sketch 4
8				
9				
10				
11				
12	Appliquer les règlements des sauts 2	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
13				
14				
15	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
PALIER 2				
16	Jouer un match de football 3	Colorier une frise 3	Identifier des sons d'instruments à cordes 2	Imiter une vedette 2
17			Imiter des sons d'instruments à cordes 2	Imiter un leader d'opinion 3
18				
19	Appliquer le règlement dans un match de football 3	Compléter une frise 4	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à cordes 4	Interpréter le rôle d'une vedette dans un sketch à deux personnes 4
20				
21				
22				
23	Organiser un match de volleyball 4	Reproduire les motifs d'un dessin 3	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à percussion 5	Interpréter le rôle d'un leader d'opinion dans un sketch à deux personnes 4
24				
25				
26	Appliquer le règlement dans un match de football 3	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs proposés 3	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
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	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

TABLEAU DE PLANIFICATION ANNUELLE DES APPRENTISSAGES DE LA TROISIEME ETAPE

Sem.	Activités physiques et sportives	Arts plastiques	Education musicale	Arts scéniques
PALIER 3				
1	Participer à une compétition de course de vitesse 2	Réaliser un dessin d'imitation 3	Identifier des sons d'instruments à vent 2	Imiter un(e) ivrogne 3
2				
3	Participer à une compétition de course d'obstacles 2	Réaliser un dessin d'observation 3	Imiter des sons d'instruments à vent 2	Imiter un enfant gâté 2
4				
5	Organiser une compétition de saut en longueur 3	Illustrer un texte (récitation, chant conte, etc.) 3	Exécuter un chant avec l'accompagnement d'un instrument à vent 4	Jouer le rôle d'un(e) ivrogne 4
6				
7				
8	Organiser une compétition de saut en hauteur 3	Illustrer un thème donné 4	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à vent 5	Jouer le rôle d'un(e) enfant gâté(e) 4
9				
10				
11	Organiser une compétition de triple saut 3	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
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	Participer à un concours de lancer de précision (ou d'adresse) 2	Colorier une rosace 2	Fredonner la mélodie d'un chant 2	Imiter un personnage d'une histoire racontée 2
17				
18	Participer à un concours de service de balle (volleyball) 2	Dessiner une rosace 4	Exécuter un chant 3	Imiter un personnage d'un texte lu 3
19				
20	Participer à une compétition de tir au but 2	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs ornementaux proposés 3	Exécuter un chant avec un accompagnement instrumental 4	Jouer le rôle d'un personnage d'une histoire racontée 4
21				
22	Participer à une compétition de conduite de balle 2	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs ornementaux librement choisis 4	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument 4	Jouer le rôle d'un personnage d'une histoire lue 4
23				
24				
25	Participer à une course de vitesse ou d'obstacles 2	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
26				
27				
28	Participer à une épreuve de saut en longueur, en hauteur ou de triple saut 3	Semaine d'intégration en Arts plastiques	Semaine d'intégration en Education musicale	Semaine d'intégration en Arts scéniques
29				
30	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

SOUS DOMAINE 1

EDUCATION PHYSIQUE ET SPORTIVE

1. COMPETENCE DE BASE ET CRITERES

1.1. COMPETENCE DE BASE : intégrer des activités motrices, des règles de base, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions sportives

1.2. CRITERES :

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

PALIER 1 : intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations de compétitions en sport individuel

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
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			
Organiser une compétition en course	Participer à une compétition de course	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Course d'endurance - 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 - fair-play ▪ Course de vitesse - Cf. contenus de la course d'endurance - accroissement de la fréquence des foulées - fair-play ▪ Course de relais - Cf. contenus de la course d'endurance - accroissement de la fréquence des foulées - technique de tenue, de passage et de réception du témoin - fair-play 	4 séances de 45 mn chacune

	Appliquer les règlements des courses	<ul style="list-style-type: none"> - préparation de chaque rencontre : matérialisation du parcours (traçage des couloirs pour la vitesse et le relais ; dispositions des haies pour la course d'obstacles), documents de match, désignation des officiels (starter, juges de course, juge à l'arrivée) - règles d'arbitrage : équipements des coureurs, respect du signal de départ, rester dans son couloir, ne pas contourner les haies pour la course d'obstacles, fair-play, etc. 	2 séances de 45 mn chacune
Organiser une compétition en saut	Participer à une compétition en saut	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saut en longueur : <ul style="list-style-type: none"> - 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 ▪ 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 ▪ Triple saut : <ul style="list-style-type: none"> - activités préparatoires : saut à cloche pied, saut à pieds joints, saut en extension, saut pieds joints/réception accroupi - techniques de triple saut : course d'élan rapide, jambe d'attaque le plus près possible de la planche d'appel sans mordre, « un pied, le même, l'autre pied, les deux pieds », sauter vers le haut et vers l'avant, se cambrer vers l'avant à l'atterrissage pour aller le plus loin possible 	5 séances de 45 mn chacune
	Appliquer les règlements des sauts	<ul style="list-style-type: none"> - préparation de chaque rencontre : préparation matériel (élastique, fosse, poteaux) ; officiels (juges de sauts, marqueur) - règles d'arbitrage : ne pas mordre ; ne pas toucher l'élastique ou passer dessous pour la hauteur, nombre d'essais, fair-play 	2 séances de 45 mn chacune
NB : les règles d'arbitrage s'acquièrent dans les situations de pratique. L'organisation et la pratique des activités sportives sont, donc, articulées ; elles ne constituent pas deux moments séparés.			
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre des activités périscolaires, l'Inspecteur de l'Education et de la Formation met en compétition un trophée. Ton école rencontre celle du quartier voisin dans un tournoi de biathlon comprenant une épreuve de relais et une épreuve de triple saut. Tu es sélectionné(e) comme concurrent(e) et comme officiel(le).
- **Consigne** : participe à l'organisation du tournoi. Pour cela :

- ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
- ÷ compétis avec ton équipe dans les deux rencontres
- ÷ joue un rôle d'officiel(le) dans une rencontre opposant deux autres écoles

PALIER 2 : intégrer des activités motrices, des règles de base, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions en sports collectifs

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>			
Organiser une compétition de football	Jouer un match de football dans le respect des consignes de l'entraîneur	<ul style="list-style-type: none"> - exercices d'échauffement : voir ci-dessus - gestes techniques : passe, réception/contrôle, marquage/démarquage, dribble/défense, tir/parade, - système de jeu : dispositif et stratégie d'attaque pour marquer ; dispositif et stratégie pour enrayer une attaque adverse 	3 séances de 45 mn chacune
	Appliquer le règlement dans un match de football	<ul style="list-style-type: none"> - activités préparatoires : délimitation et matérialisation du terrain, choix des officiels, documents de match - règles d'arbitrage : équipement et nombre de joueurs, coup d'envoi (démarrage, après un but marqué), remise en jeu (touche, corner, coup franc, 6 mètres), pénalty, hors jeu, remplacement, avertissement (verbal, carton jaune), expulsion (carton rouge), carton vert, prolongation, séries de tirs au but, tirage au sort pour le choix des camps au départ 	3 séances de 45 mn chacune
Organiser une compétition de volleyball	Organiser un match de volleyball	<ul style="list-style-type: none"> - exercices d'échauffement : voir ci-dessus - gestes techniques : passe, réception, marquage/démarquage, défense, tir/parade, - système de jeu : dispositif et stratégie d'attaque pour marquer ; dispositif et stratégie pour enrayer une attaque adverse 	4 séances de 45 mn chacune
	Appliquer le règlement dans un match de volleyball	<ul style="list-style-type: none"> - activités préparatoires : équipement et nombre de joueurs, délimitation et matérialisation du terrain, choix des officiels, documents de match - règles d'arbitrage : service (démarrage, après un point marqué, un set gagné, service perdu), remplacement, avertissement (verbal, carton jaune), expulsion (carton rouge), carton vert, tirage au sort pour le choix des zones d'évolution au départ 	3 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre de son programme d'activités, l'UASSU organise des compétitions sportives. Ton école doit rencontrer celle du quartier voisin dans les tournois de football et de volleyball. Tu es sélectionné(e) comme joueur/se et comme officiel(le) dans le tournoi de football.
- **Consigne** : participe à l'organisation du tournoi de football. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire

- ÷ joue le match de football
- ÷ joue un rôle d'officiel(le) dans un match de football opposant deux autres écoles

Situation d'évaluation :

- **Contexte :** dans le cadre de son programme d'activités, l'UASSU organise des compétitions sportives. Ton école doit rencontrer celle du quartier voisin dans les tournois de volleyball. Le maître de tutelle organise un test de sélection pour former l'équipe de l'école.
- **Consigne :** participe au tournoi de sélection. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
 - ÷ remporte le set au volleyball dans un duel à 4 points gagnants
 - ÷ donne 3 règles d'arbitrage en volleyball

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Combativité	Maîtrise requise	La performance requise est réalisée dans le duel au volleyball	4 points
		La performance requise n'est pas réalisée, mais 3 points ont été marqués	3 points
	Maîtrise insuffisante	La performance requise n'est pas réalisée, mais 2 points ont été marqués	2 points
		La performance requise n'est pas réalisée, mais 1 point a été marqué	1 point
Absence de maîtrise	La performance requise n'est pas réalisée et aucun point n'a été marqué	0 point	
Habilité	Maîtrise requise	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 requise	3 règles d'arbitrage sont données	3 points
		2 règles d'arbitrage sont données	2 points
	Maîtrise insuffisante	1 règle d'arbitrage est donnée	1 point
	Absence de maîtrise	Aucune règle d'arbitrage n'est donnée	0 point

PALIER 3 : intégrer des activités motrices, des règles de base et des techniques simples dans des situations de compétition en sports individuels

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>			
Organiser une compétition de course	Participer à une compétition de course de vitesse	<p>- techniques de course de vitesse :</p> <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 - fair-play <p>- règles d'arbitrage : équipements des coureurs, respect du signal de départ, rester dans son couloir, fair-play, etc.</p>	2 séances de 45 mn chacune
	Participer à une compétition de course d'obstacles	<p>▪ techniques de course d'obstacles</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cf. contenus de la course de vitesse, ci-dessus - technique de franchissement d'obstacles - fair-play <p>▪ règles d'arbitrage : équipements des coureurs, respect du signal de départ, rester dans son couloir, ne pas contourner les obstacles, fair-play, etc.</p>	2 séances de 45 mn chacune
Organiser une compétition de saut	Organiser une compétition de saut en longueur	<p>▪ techniques de saut en longueur</p> <ul style="list-style-type: none"> - 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 <p>▪ organisation d'une rencontre</p> <ul style="list-style-type: none"> - préparation de chaque rencontre : préparation matérielle (élastique, fosse, poteaux) ; officiels (juges de sauts, marqueur) - règles d'arbitrage : ne pas mordre ; nombre d'essais, fair-play 	3 séances de 45 mn chacune

	Organiser une compétition de saut en hauteur	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saut en hauteur : - 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 ▪ organisation d'une rencontre - préparation de chaque rencontre : préparation matérielle (élastique, fosse, poteaux) ; officiels (juges de sauts, marqueur) - règles d'arbitrage : ne pas toucher l'élastique ou passer dessous pour la hauteur, nombre d'essais, fair-play 	3 séances de 45 mn chacune
	Organiser une compétition de triple saut	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Triple saut : - activités préparatoires : saut à cloche pied, saut à pieds joints, saut en extension, saut pieds joints/réception accroupi - techniques de triple saut : course d'élan rapide, jambe d'attaque le plus près possible de la planche d'appel sans mordre, « un pied, le même, l'autre pied, les deux pieds », sauter vers le haut et vers l'avant, se cambrer vers l'avant à l'atterrissage pour aller le plus loin possible ▪ organisation d'une rencontre - préparation de chaque rencontre : préparation matérielle (élastique, fosse, poteaux) ; officiels (juges de sauts, marqueur) - règles d'arbitrage : ne pas mordre ; nombre d'essais, fair-play 	3 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre de son programme d'activités, le Gouvernement scolaire organise un week-end sportif. Ta classe rencontre l'autre CM1 dans un tournoi de biathlon comprenant une épreuve de course et une épreuve de saut. Tu es sélectionné(e) comme joueur/se et comme officiel(le) dans le tournoi de triple saut.
- **Consigne** : participe à l'organisation du tournoi de triple saut. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
 - ÷ participe à la compétition de triple saut
 - ÷ joue un rôle d'officiel(le) dans une compétition de triple saut opposant deux autres écoles

PALIER 4 : intégrer des règles de base, des activités motrices, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des situations de compétitions en sports collectifs avec comme dominantes le relais, le basketball

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Participer à un concours de gestes techniques	Participer à un concours de lancer de précision (ou d'adresse)	- préparation matérielle : balle de tennis, une cible formée de deux carrés dont le petit (50 cm x 50 cm) est circonscrit dans le grand (60 cm x 60 cm) placée à 1,5 m du sol et distante de 6 m pour les filles et 7 m pour les garçons - résultat attendu : toucher le cœur de la cible avec la balle	2 séances de 45 mn chacune
	Participer à un concours de service de balle (volleyball)	- préparation matérielle : des poteaux, un filet (ou une corde) placée à 2 m du sol et distant de 4,5 m aussi bien pour les filles que pour les garçons - résultat attendu : faire passer la balle par-dessus le filet ; la balle doit rebondir dans les limites du terrain du camp adverse	2 séances de 45 mn chacune
	Participer à une compétition de tir au but	- préparation matérielle : des camps d'un mètre de large ; une balle de football (junior) posée à 5 m pour les filles et à 6 m pour les garçons - résultat attendu : faire franchir à la balle la ligne de but	2 séances de 45 mn chacune
	Participer à une compétition de conduite de balle	- préparation matérielle : délimitation du parcours, chronomètre, balle de football (junior), obstacles placés sur une distance de 10 m à intervalles irréguliers - résultat attendu : faire le parcours balle au pied en slalomant entre les obstacles sans sortir du couloir dans une limite de temps de 25 secondes pour les filles et 12 secondes pour les garçons	2 séances de 45 mn chacune
Participer à une compétition en athlétisme	Participer à une course de vitesse ou d'obstacles	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Course de vitesse - préparation matérielle : matérialisation du parcours traçage des couloirs, documents de match, - résultat attendu : course sur une distance de 50 m en 8,2 secondes pour les filles et 7,8 secondes pour les garçons ▪ Course d'obstacles - préparation matérielle : matérialisation du parcours traçage des couloirs ; dispositions des haies, documents de match - résultat attendu : course sur une distance de 50 m en 13 secondes pour les filles et 12 secondes pour les garçons en franchissant 3 haies de 40 cm de hauteur sur des intervalles réguliers. 	2 séances de 45 mn chacune

	Participer à une épreuve de saut en longueur, en hauteur ou de triple saut	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Saut en longueur - 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 - résultat attendu : un saut d'une longueur minimale de 2,90 m pour les filles et de 3 m pour les garçons ▪ Saut en hauteur : - techniques de saut en hauteur : course d'élan rapide, attaque et procédé de franchissement (rouleau ventral, ciseau), réception douce, fair-play - résultat attendu : un saut d'une hauteur minimale de 1 m pour les filles et de 1,05 m pour les garçons ▪ Triple saut : - techniques de triple saut : course d'élan rapide, jambe d'attaque le plus près possible de la planche d'appel sans mordre, « un pied, le même, l'autre pied, les deux pieds », sauter vers le haut et vers l'avant, se cambrer vers l'avant à l'atterrissage pour aller le plus loin possible - résultat attendu : un saut d'une longueur minimale de 6 m pour les filles et de 7 m pour les garçons 	3 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : dans le cadre de son programme d'activités, l'UASSU organise des compétitions sportives. Ton école doit rencontrer celle du quartier voisin dans les tournois de football et de volleyball. Tu es sélectionné(e) comme joueur/se et comme officiel(le) dans le tournoi de football.
- **Consigne** : participe à l'organisation du tournoi de football. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
 - ÷ joue le match de football
 - ÷ joue un rôle d'officiel(le) dans un match de football opposant deux autres écoles

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : dans le cadre de son programme d'activités, l'UASSU organise des compétitions sportives. Ton école doit rencontrer celle du quartier voisin dans les tournois de volleyball. Le maître de tutelle organise un test de sélection pour former l'équipe de l'école.
- **Consigne** : participe au tournoi de sélection. Pour cela :
 - ÷ exécute des exercices d'échauffement et d'étirement musculaire
 - ÷ remporte le set au volleyball dans un duel à 4 points gagnants
 - ÷ donne 3 règles d'arbitrage en volleyball

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Combativité	Maîtrise requise	La performance requise est réalisée dans le duel au volleyball	4 points
		La performance requise n'est pas réalisée, mais 3 points ont été marqués	3 points
	Maîtrise insuffisante	La performance requise n'est pas réalisée, mais 2 points ont été marqués	2 points
		La performance requise n'est pas réalisée, mais 1 point a été marqué	1 point
	Absence de maîtrise	La performance requise n'est pas réalisée et aucun point n'a été marqué	0 point
Habilité	Maîtrise requise	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 requise	3 règles d'arbitrage sont données	3 points
		2 règles d'arbitrage sont données	2 points
	Maîtrise insuffisante	1 règle d'arbitrage est donnée	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 compétitions sportives. La compétence se manifeste dans des situations où l'enfant est appelé à appliquer des règles de base, des activités motrices, des techniques simples et des systèmes de jeu dans des tournois interclasses ou inter-écoles.

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 sports individuels avec comme dominantes la course et le saut ainsi que sur les sports collectifs avec comme dominantes le football, le volleyball et le handball. Les paliers du niveau 2 traitent des sports individuels avec comme dominantes le lancer et la lutte ainsi que des sports collectifs avec comme dominantes le relais et le basketball.

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 et son agilité. Par la pratique régulière des sports collectifs, l'enfant développe ses qualités sociales, le sens de la coopération, le respect de la règle et le fair-play.

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
Activités motrices	Accomplissement d'une série d'actions musculaires qui vise le mouvement volontaire ou qui constitue une réaction observable à une situation.
Fair-play	Le fair-play , l' esprit sportif ou le franc-jeu désigne une conduite honnête dans un jeu et même dans toutes circonstances. Utilisé couramment dans le monde du sport, ce terme recouvre à la fois le respect de l'adversaire, des règles, des décisions de l'arbitre, du public et de l'esprit du jeu, mais aussi la loyauté, la maîtrise de soi et la dignité dans la victoire comme dans la défaite.
Système de jeu	Le système de jeu est la répartition des forces et la distribution des rôles attribués à chaque poste. Plus communément, il désigne la place des joueurs/euses et le nombre de joueurs/euses par ligne. C'est le dispositif choisi par l'entraîneur pour s'organiser sur le terrain. Au football, on rencontre trois principaux systèmes de jeu : 3 – 5 – 2 ; 4 – 4 – 2 ; 4 – 3 – 3. L'organisation d'une équipe pour un match se compose d'un système de jeu et d'une stratégie ou plan de jeu qui contient l'animation offensive et l'animation défensive.

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 ;
- Diversifier les rôles de l'apprenant : acteurs, spectateurs, officiels
- Proposer des exercices, des jeux et des activités globales et variées (éviter toute forme de spécialisation)

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

1. **prise en main** : formation et vérification des rangs et des tenues, marche cadencée, chant
2. **mise en train (échauffement)** : activation modérée générale par des exercices appropriés
3. **Exercices de maintien** : développement musculaire, correction posturale, etc.
4. **Exercices préparatoires** : exercices de préparation physique en rapport avec les activités sportives prévues dans chaque atelier ;
5. **Déroulement des activités** : mise en place des situations pédagogiques destinées à la réalisation des objectifs de la séance : tournois dans le cadre du PCME
6. **Retour au calme** : immobilité et silence en vue de calmer l'agitation et de permettre une recharge d'énergie.
7. **Bilan et évaluation de la séance** : expression des élèves sur les aspects positifs et les faiblesses
8. **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 production de dessins, de décors et de modelage d'objets courants

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 et des techniques élémentaires dans des situations de dessin d'objets ou d'animaux familiers

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire le dessin d'un objet ou d'un animal familiers	Reproduire le dessin d'un objet familier	- dessins de figures géométriques à reproduire par imitation : carré, rectangle, rond, triangle, etc. - dessins d'objets à reproduire par imitation : ustensiles de cuisine, outils d'artisan, vêtements, etc. - dessin du drapeau national par imitation	2 séances de 45 mn chacune
	Reproduire le dessin d'un animal familier	- dessins d'animaux à reproduire par imitation : animaux familiers (exemples : mouton, chat, chien, poule, âne, etc.)	3 séances de 45 mn chacune
Dessiner de mémoire un objet ou un animal familier	Dessiner de mémoire un objet familier	- dessins d'objets à reproduire de mémoire : ustensiles de cuisine, outils d'artisan, vêtements, etc. - dessin de mémoire du drapeau national	4 séances de 45 mn chacune
	Dessiner de mémoire un animal familier	- dessins d'animaux à reproduire de mémoire : animaux familiers (exemples : mouton, chat, chien, poule, âne, etc.) - dessin de mémoire du drapeau national	4 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte :** la fête de Tabaski approche. Toutes les discussions tournent autour du mouton. Le maître demande à chaque élève de dessiner l'animal de ses rêves pour le sacrifice à la maison.
- **Consigne :** dessine l'animal de tes rêves qui s'abreuve. Pour cela :
 - ÷ dessine un bélier, un bouc, un bœuf ou un dromadaire
 - ÷ dessine devant l'animal une bassine dans laquelle il s'abreuve

PALIER 2 : intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires de reproduction et d'expression artistique dans des situations de réalisation de rangements décoratifs et de décoration de dessins d'objets familiers

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Réaliser des rangements décoratifs	Colorier une frise	Des frises à colorier : différents modèles (frises géométriques, frises romaines, frises grecques, etc.)	3 séances de 45 mn chacune
	Compléter une frise	Des frises à terminer et à colorier : différents modèles de frises géométriques	4 séances de 45 mn chacune
Embellir le dessin d'un objet	Reproduire les motifs d'un dessin	- exemples de dessins d'objets supports :alebasse, pirogue, seau, pot de fleurs, vase, plats, etc. - exemples de motifs : lignes (horizontales, verticales, obliques, droites, brisées, ondulées, parallèles, etc.) ; formes géométriques (carrés, rectangles, triangles, ronds, losanges, etc.)	3 séances de 45 mn chacune
	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs proposés	- exemples de dessins d'objets supports :alebasse, pirogue, seau, pot de fleurs, vase, plats, etc. - exemples de motifs : voir ci-dessus	3 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : l'école organise une cérémonie de distribution des prix aux meilleur(e)s élève(s) de toutes les classes. Les parents d'élèves et les partenaires de l'école seront invité(e)s à la fête. Le Gouvernement scolaire décide de profiter de la journée pour montrer aux invité(e)s les talents artistiques des élèves.
- **Consigne** : réalise le dessin d'un objet. Pour cela :
 - ÷ dessine un objet
 - ÷ décore-le avec des motifs géométriques proposés
 - ÷ colorie de façon harmonieuse les motifs

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : c'est le début de l'année scolaire, le maître de la classe de CI veut décorer sa classe. Il fait appel aux élèves de CM1. Votre maître vous demande de réaliser des dessins. Les meilleures productions seront sélectionnées.
- **Consigne** : réalise le dessin d'un objet. Pour cela :
 - ÷ dessine un objet de la vie courante
 - ÷ décore-le avec des motifs proposés
 - ÷ colorie de façon harmonieuse les motifs

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Notes
Qualité	Maîtrise minimale	Aucune imperfection dans le dessin de l'objet (respect des formes et des proportions)	5 points
		1 imperfection dans le dessin de l'objet (respect des formes et des proportions)	4 points
		2 imperfections dans le dessin de l'objet (respect des formes et des proportions)	3 points
	Maîtrise insuffisante	3 imperfections dans le dessin de l'objet (respect des formes et des proportions)	2 points
		4 imperfections dans le dessin de l'objet (respect des formes et des proportions)	1 point
Absence de maîtrise	Plus de 4 imperfections dans le dessin de l'objet (respect des formes et des proportions)	0 point	
Soin	Maîtrise minimale	Aucune imperfection dans la décoration (lignes et coloriage nets : absence de tache, de surcharge sur les lignes ou de débordement de couleur)	3 points
		1 ou 2 imperfections dans la décoration (lignes et coloriage nets : absence de tache, de surcharge sur les lignes ou de débordement de couleur)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 ou 4 imperfections dans la décoration (lignes et coloriage nets : absence de tache, de surcharge sur les lignes ou de débordement de couleur)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 imperfections dans la décoration (lignes et coloriage nets : absence de tache, de surcharge sur les lignes ou de débordement de couleur)	0 point
Harmonie	Maîtrise minimale	Les motifs décoratifs sont harmonieusement coloriés (choix, agencement et application des couleurs)	2 points
		Les motifs décoratifs sont harmonieusement coloriés (choix, agencement et application des couleurs)	1 point
	Absence de maîtrise	Les motifs décoratifs sont harmonieusement coloriés (choix, agencement et application des couleurs)	0 point

PALIER 3 : intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires dans des situations de dessin d'objets ou d'animaux familiers et d'illustration de textes ou de thèmes

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Dessiner des objets et des animaux familiers	Réaliser un dessin d'imitation	- dessins de figures géométriques à reproduire par imitation : carré, rectangle, rond, triangle, etc. - dessins d'objets ou d'animaux à reproduire par imitation : ustensiles de cuisine, outils d'artisan, animaux familiers, vêtements, etc. - dessin du drapeau national par imitation	3 séances de 45 mn chacune
	Réaliser un dessin d'observation	Dessins d'objets ou d'animaux à reproduire de mémoire : ustensiles de cuisine, outils d'artisan, animaux familiers, vêtements, etc. - dessin de mémoire du drapeau national	3 séances de 45 mn chacune
Illustrer par le dessin un texte ou un thème	Illustrer un texte (récitation, chant conte, etc.)	- récitations ou chants appris en classe - contes ou textes lus en classe - textes produits par les élèves	3 séances de 45 mn chacune
	Illustrer un thème donné	- exemples de thèmes à illustrer : scolarisation des filles, semaine de l'école de base, vaccination, hygiène, environnement, lutte contre le paludisme, (ou toute autre maladie endémique du milieu), etc.	4 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : à la fin de l'année scolaire, tous les élèves de CM² doivent illustrer leurs cahiers de récitations et de chants pour l'examen du CFEE. Pour vous préparer à cette tâche, la maîtresse vous propose un texte (texte à choisir en situation de classe).
- **Consigne** : illustre par des dessins le texte proposé. Pour cela :
 - ÷ lis le texte pour bien le comprendre
 - ÷ réalise le dessin d'illustration

PALIER 4 : intégrer des formes, des couleurs et des techniques élémentaires dans des situations de réalisation de dessins décoratifs

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Réaliser des dessins décoratifs	Colorier une rosace	Des rosaces à colorier : différents modèles	2 séances de 45 mn chacune
	Dessiner une rosace	Des rosaces à dessiner et à colorier : différents modèles	4 séances de 45 mn chacune
Embellir le dessin d'un objet	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs ornementaux proposés	- dessins d'objets :alebasse, pirogue, seau, pot de fleurs, vase, plats, etc. - exemples de motifs ornementaux : lignes (horizontales, verticales, obliques, droites, brisées, ondulées, parallèles, etc.) ; formes géométriques (carrés, rectangles, triangles, ronds, losanges, etc.)	3 séances de 45 mn chacune
	Embellir le dessin d'un objet avec des motifs ornementaux librement choisis	- dessins d'objets :alebasse, pirogue, seau, pot de fleurs, vase, plats, etc. - exemples de motifs ornementaux : voir ci-dessus et d'autres motifs personnels	4 séances de 45 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

Contexte : c'est la veille des fêtes de la Nativité ; le gouvernement scolaire, les enseignant(e)s et les parents décident d'organiser un arbre de Noël avant les séparations. Les élèves de CM² se proposent de réaliser les décorations qui orneront le sapin.

Consigne : réalise un dessin décoratif. Pour cela :

- ÷ dessine une rosace ou un objet de la vie courante
- ÷ embellit le dessin avec des motifs ornementaux

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : à la rentrée scolaire, les élèves découvrent avec bonheur que toute l'école a été réhabilitée. Les classes rivalisent pour remporter le trophée de la salle la plus gaie. Dans ta classe, chaque élève doit réaliser un dessin décoratif. Les productions seront mises bout à bout pour former une fresque autour de la salle.
- **Consigne** : réalise un dessin décoratif. Pour cela :
 - ÷ dessine une rosace au centre du cadre, ci-dessous
 - ÷ dessine des motifs ornementaux tout au tour, dans la bordure
 - ÷ colorie de façon harmonieuse la rosace
 - ÷ colorie de façon harmonieuse les motifs ornementaux



NB : Fournir à chaque élève une feuille de dessin (ou de cahier) avec le cadre, ci-dessus

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Notes
Qualité	Maîtrise minimale	Aucune imperfection dans le dessin de la rosace et des motifs ornementaux (absence de surcharge sur les lignes, respect des formes et des proportions)	5 points
		1 imperfection dans le dessin de la rosace et des motifs ornementaux (absence de surcharge sur les lignes, respect des formes et des proportions)	4 points
		2 imperfections dans le dessin de la rosace et des motifs ornementaux (absence de surcharge sur les lignes, respect des formes et des proportions)	3 points
	Maîtrise insuffisante	3 imperfections dans le dessin de la rosace et des motifs ornementaux (absence de surcharge sur les lignes, respect des formes et des proportions)	2 points
		4 imperfections dans le dessin de la rosace et des motifs ornementaux (absence de surcharge sur les lignes, respect des formes et des proportions)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 imperfections dans le dessin de la rosace et des motifs ornementaux (absence de surcharge sur les lignes, respect des formes et des proportions)	0 point
Soin	Maîtrise minimale	Aucune imperfection dans le coloriage du dessin et des motifs ornementaux (absence de tache, ou de débordement de couleur)	3 points
		1 ou 2 imperfections dans le coloriage du dessin et des motifs ornementaux (absence de tache, ou de débordement de couleur)	2 points

	Maîtrise insuffisante	3 ou 4 imperfections dans le coloriage du dessin et des motifs ornementaux (absence de tache, ou de débordement de couleur)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 4 imperfections dans le coloriage du dessin et des motifs ornementaux (absence de tache, ou de débordement de couleur)	0 point
Harmonie	Maîtrise minimale	La rosace et les motifs décoratifs sont harmonieusement coloriés (choix, agencement et application des couleurs)	2 points
		La rosace et les motifs décoratifs sont harmonieusement coloriés (choix, agencement et application des couleurs)	1 point
	Absence de maîtrise	La rosace et les motifs décoratifs sont harmonieusement coloriés (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 décoration. 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 d'objets de la vie courante, 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 par collage ou par pliage

3.1.3. Données psychopédagogiques

C'est par des étapes progressives que l'enfant est passé du réalisme intellectuel au réalisme visuel. Par les sens il 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 les entourent, aux couleurs, aux formes, aux volumes et aux matières.

3.1.4. Notions clés

Notions	Définitions
Colorer	<ul style="list-style-type: none"> ÷ donner une teinte déterminée (à quelque chose) ÷ donner à quelque chose de la couleur ou plus de couleur
colorier	<ul style="list-style-type: none"> ÷ 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
Des couleurs	<ul style="list-style-type: none"> ÷ Types de couleurs <ul style="list-style-type: none"> ○ Les couleurs primaires, le bleu, le jaune et le rouge, sont des teintes qui ne peuvent être obtenues par le mélange d'autres couleurs ; ○ Une couleur secondaire (vert, violet, orangé, etc.) est une couleur obtenue par le mélange à parts égales de deux couleurs primaires. <p>Il existe également une multitude de couleurs dites « intermédiaires », qui sont</p>

	<p>le résultat du mélange de couleurs primaires et secondaires. Elles permettent d'élargir presque à l'infini la gamme de tons que l'artiste dépose sur sa palette. De plus, il est possible d'ajouter du noir ou du blanc à une couleur, afin de la rendre plus foncée ou plus pâle.</p> <p>÷ Combinaison des couleurs :</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ Vert = bleu + jaune ○ Violet = rouge + bleu ○ Orangé = jaune + rouge ○ Noir = bleu + jaune + rouge <p>÷ Symbolique des couleurs</p> <ul style="list-style-type: none"> ○ bleu (mer, ciel) = calme, paix, légèreté... ○ rouge (feu) = chaleur, dynamisme, passion, danger... ○ jaune (soleil) = gaieté, puissance, attention... ○ vert (nature) = fraîcheur, calme, sans danger... ○ blanc (lumière) = pureté, sobriété, deuil... ○ noir (absence de couleurs) = deuil, tristesse, anonymat...
Dessin	<p>Le dessin est une technique et un art consistant à représenter visuellement, en deux dimensions, personnages, paysages, objets ou idées, par des formes et des contours, en excluant a priori la couleur</p> <p>Le dessin est souvent l'une des premières formes d'expression de l'enfant. Il permet à l'enfant d'exprimer ce qu'il ne peut exprimer autrement. Il a de ce fait souvent été utilisé par les pédagogues et les psychologues pour analyser les sentiments des enfants.</p>
Dessin de mémoire	<p>Le dessin de mémoire consiste à reproduire avec un souci de justesse ce qui a été vu, observé, analysé et mémorisé avec plus ou moins de précision et de rigueur. L'activité exige une grande attention durant la phase de perception (perception globale et analytique) ; elle développe la mémorisation visuelle (Apprendre à "photographier" mentalement).</p>
Dessin d'imagination	<p>Le dessin d'imagination consiste à créer à partir de sa réserve personnelle d'images intérieures (images mémorisées ou innées) et en projeter de nouvelles (par intuition, réflexion ou en réaction à ce qui apparaît sur le support). Il révèle en particulier les impressions et les sentiments, les émotions et la sensibilité (pensée visuelle, figurative et fluidité idéationnelle). L'activité commence par un travail d'introspection, la source d'inspiration se trouvant en soi.</p>
Dessin d'imitation	<p>C'est la reproduction à l'identique d'un dessin qui sert de modèle.</p>
Dessin d'observation	<p>÷ le dessin d'observation consiste à reproduire avec justesse le modèle qui se trouve en permanence sous les yeux du dessinateur. L'activité développe la concentration et l'acuité visuelle, oblige un regard soutenu sur le modèle. Cet exercice convient au dessinateur dès son stade de réalisme visuel. La difficulté varie certes selon le modèle, mais aussi selon ses dimensions. Un modèle en 2 dimensions, ou s'en approchant (comme une feuille de 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>
Harmonie couleurs	<p>(des</p> <p>÷ complémentarité esthétique propre à satisfaire la vue</p> <p>÷ combinaison spécifique de couleurs formant un ensemble dont les teintes diverses et séparées se trouvent reliées dans un rapport de convenance,</p>

	lequel apporte à la fois satisfaction et agrément.
Motif	÷ c'est un dessin, un ornement, le plus souvent répété sur un support quelconque NB : un ornement est un élément destiné à agrémenter ou à embellir, à décorer
Nuance	÷ variation de teinte (de clarté, d'intensité) d'une même couleur
Ton	÷ nuance de couleur ; synonymes : coloris, teinte, tonalité

3.2. MOYENS :

Pour le développement de la compétence à travers les différents paliers, le maître peut s'appuyer, 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.
- objets de la vie courante : panier, mortier, canari, écuelle, cuiller, daba, calebasse, marteau, fourche, etc.

4.3. Indications pour la démarche :

- 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 :

1. 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.

2. Phase d'exécution par les élèves

- ÷ essais préparatoires : les élèves définissent la forme de base, 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.)

3. Phase de correction

Le maître organise des échanges sur les productions. Il signale à chaque élève, ensuite, les écarts par comparaison avec le modèle vu de la place de l'élève. Il rectifie éventuellement sur une feuille séparée.

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, des techniques vocales, une gestuelle appropriée et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants

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, des mélodies d'instruments à percussion, des techniques vocales, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du répertoire local et national

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons à percussion	- Instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter des sons à percussion	- sons d'instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala, etc. NB : imitation par les ressources de la voix et des 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 percussion	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, hymne de la jeunesse, chants de marche, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - instruments à percussion : balafon, maracas, tambour, tam-tam, tama, tabala, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à percussion	- chants à accompagner : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), hymne de la jeunesse, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - instruments à percussion : 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

Situation d'apprentissage d'intégration :

- **Contexte** : un nouveau Préfet (sous-préfet) est installé à la tête du Département (de l'arrondissement). Il a demandé à tous les services et à tous établissements scolaires de procéder, le premier lundi de chaque mois, à la levée des couleurs. Dans ton école, les cours moyens doivent, à tour de rôle, chanter l'hymne national à cette occasion. Ta classe se prépare car elle passe la première.
- **Consigne** : interprète l'hymne national avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute l'hymne national pendant que ton camarade t'accompagne avec un instrument à percussion (tambour)
 - ÷ accompagne avec un instrument à percussion (tambour) ton camarade qui chante l'hymne national

PALIER 2 : intégrer des paroles, des mélodies d'instruments à cordes, des techniques vocales, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants tirés du patrimoine local et national

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 : guitare, kora, riti...	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter des sons d'instruments à cordes	- sons d'instruments à cordes : guitare, kora, riti, etc. NB : imitation par les ressources de la voix et des autres parties du corps	2 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, hymne de la jeunesse, chants de marche, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - exemples d'instruments à cordes : guitare, kora, riti, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à percussion	- chants à accompagner : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), hymne de la jeunesse, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - exemples d'instruments à cordes : voir ci-dessus	5 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** : c'est la fin de l'année scolaire, l'école organise une cérémonie de distribution des prix aux meilleurs élèves de chaque classe. Tu fais partie du groupe d'élèves qui doit assurer l'animation de la fête. Des séances de répétition sont organisées. C'est la dernière séance.
- **Consigne** : interprète un chant avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant que ton camarade t'accompagne avec un instrument à cordes
 - ÷ accompagne ton chant d'une gestuelle appropriée
 - ÷ accompagne avec un instrument à cordes ton camarade qui chante l'hymne national

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : c'est la fin de l'année scolaire, l'Inspecteur de l'Education et de la Formation organise une cérémonie de distribution des prix destinée à récompenser les meilleurs élèves des classes de CM². Les autorités administratives et municipales, les parents, les partenaires et amis de l'école

sont invités à la fête. L'animation de la journée sera assurée par des élèves de CM1 de ton école. La directrice organise un test de sélection pour former le groupe de musiciens-chanteurs. Tu veux en faire partie.

- **Consigne** : interprète un chant avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant que ton camarade t'accompagne avec un instrument à cordes
 - ÷ accompagne ton chant d'une gestuelle appropriée
 - ÷ accompagne avec un instrument à cordes ton camarade qui chante

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Mélodie	Maîtrise requise	Aucune erreur dans la mélodie (chant juste : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	4 points
		1 erreur dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	3 points
		2 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	2 points
	Maîtrise insuffisante	3 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	1 point
	Absence de maîtrise	Plus de 3 erreurs dans la mélodie (justesse du chant : exécution assez forte, sans cri avec une respiration aux bons moments, nuances rendues, émotion et expression mises dans le chant pour produire quelque chose de « beau »)	0 point
Soutien instrumental	Maîtrise minimale	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 minimale	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 minimale	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 vent, des techniques vocales, une gestuelle simple et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Reproduire des sons d'instruments	Identifier des sons d'instruments à vent	Exemples d'instruments à vent : flûte, harmonica, etc.	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter des sons d'instruments à vent	Sons d'instruments à vent : flûte, harmonica NB : imitation par les ressources de la voix et des autres parties du corps	2 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 vent	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, hymne de la jeunesse, chants de marche, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - instruments à vent : flûte, harmonica, etc.	4 séances de 30 mn chacune
	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument à vent	- chants à accompagner : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), hymne de la jeunesse, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - instruments à vent : voir ci-dessus	5 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** : c'est la fin de l'année scolaire, l'école organise une cérémonie de distribution des prix aux meilleurs élèves de chaque classe. Tu fais partie du groupe d'élèves qui doit assurer l'animation de la fête. Des séances de répétition sont organisées. C'est la dernière séance.
- **Consigne** : interprète un chant avec un accompagnement musical. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant que ton camarade t'accompagne avec un instrument à vent
 - ÷ accompagne ton chant d'une gestuelle appropriée
 - ÷ accompagne avec un instrument à vent ton camarade qui chante

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : depuis quelques années ton école entretient une correspondance scolaire avec des élèves étrangers. Pendant les grandes vacances, ces derniers sont venus passer quelques jours avec vous. L'école organise en leur honneur un après-midi récréatif pour leur faire découvrir la culture du milieu. Tu fais partie du groupe qui doit présenter un chant tiré du répertoire local.
- **Consigne** : Interprète un chant tiré du répertoire. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant qu'un camarade t'accompagne avec un instrument à vent
 - ÷ accompagne ton chant d'une gestuelle appropriée
 - ÷ accompagne avec un instrument à vent un camarade qui chante

PALIER 4 : intégrer des **paroles**, des **mélodies d'instruments divers**, des **techniques vocales**, une gestuelle **appropriée** et la coordination des mouvements dans des situations d'interprétation de chants

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Interpréter un chant sans un accompagnement instrumental	Fredonner la mélodie d'un chant	Mélodie de chants à fredonner : chants tirés du milieu, hymne national, hymne de la jeunesse, chants de marche, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu...	2 séances de 30 mn chacune
	Exécuter un chant	Chants à exécuter : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), hymne de la jeunesse, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu...	3 séances de 30 mn chacune
NB : tenue de corps : posture appropriée (corps droit, regard droit devant soi, jambes légèrement écartées), gestuelle expressive (mains, tête)			
Interpréter un chant avec un accompagnement instrumental	NB : l'élève est tour à tour chanteur et instrumentiste		
	Exécuter un chant avec un accompagnement instrumental	- chants à interpréter : chants tirés du milieu, hymne national, hymne de la jeunesse, chants de marche, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage, etc.), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - instruments : <ul style="list-style-type: none"> ○ à percussion : balafon, maracas, tabala, tambour, tam-tam, tama, etc. ○ à cordes : guitare, kora, riti, etc. ○ à vent : flûte, harmonica, etc. 	4 séances de 30 mn chacune
	Accompagner l'exécution d'un chant avec un instrument	- chants à accompagner : chants tirés du milieu, hymne national, (couplets 1 et 2 et le refrain), hymne de la jeunesse, chants initiatiques (circoncision, mariage, tatouage...), chant des lutteurs, louanges, tassu, kébatu... - instruments : 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** : c'est la fin de l'année scolaire, chaque élève est affairé(e) autour de la constitution du répertoire qu'il va présenter au CFEE. Le maître dégage une semaine pour aider chacun à composer sa liste. Il organise une répétition générale de tous les chants appris.
- **Consigne** : interprète un chant. Pour cela :
 - ÷ fredonne un chant pendant qu'un camarade t'accompagne avec un instrument de musique
 - ÷ exécute un chant pendant qu'un camarade t'accompagne avec un instrument de musique
 - ÷ accompagne ton chant d'une gestuelle appropriée

÷ accompagne avec un instrument de musique un camarade qui chante

Situation d'évaluation

- **Contexte** : c'est la fin de l'année scolaire, chaque élève est affairé(e)s autour de la constitution du répertoire qu'il va présenter au CFEE. La maîtresse dégage une semaine pour aider chacun à composer sa liste. Il organise un concours sur tous les chants appris.
- **Consigne** : interprète un chant. Pour cela :
 - ÷ exécute un chant pendant qu'un camarade t'accompagne avec un instrument de musique
 - ÷ accompagne ton chant d'une gestuelle appropriée
 - ÷ accompagne avec un instrument de musique un camarade qui chante

GRILLE DE CORRECTION

Critères	Niveaux de maîtrise	Indicateurs	Barème
Mélodie	Maîtrise minimale	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 minimale	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 minimale	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 minimale	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 interpréter et à créer 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 l'interprétation et la création de chants tirés ou inspirés du répertoire national. Les paliers du niveau 2 abordent l'interprétation et la création de chants de façon générale

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
Fredonner	Chanter d'une voix douce sans donner de la voix ni articuler les mots
Gestuelle	÷ relative aux gestes, actions et mouvements du corps, particulièrement des bras et des mains ; ÷ ensemble des gestes ayant une signification ; ÷ ensemble des gestes considérés comme des systèmes de signes
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.
Technique vocale	La technique vocale regroupe un ensemble de connaissances (anatomiques notamment) et de pratiques ayant pour but de développer et préserver la voix d'un chanteur. Elle se base notamment sur un travail sur le souffle (inspiration et expiration liées à l'ouverture de la cage thoracique) et le soutien du diaphragme, développés grâce à divers exercices physiques (apprentissage de la respiration, de la posture corporelle adéquates) et vocaux (vocalises surtout). Elle traite ensuite du placement du timbre de voix permettant une audibilité, une endurance et une intensité sans effort. Son but est d'agir sur divers éléments afin de faciliter l'émission vocale : position de la langue, du larynx, ouverture de la mâchoire, des côtes, stature, etc.

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
- accompagner les élèves dans la création

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

- **Exercices préparatoires**
 - exercices respiratoires et d'étirement (assouplissement musculaire)
 - exercices de préparation de la voix (râclage de la gorge)
 - 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, le jeu de rôles, la mise en scène et le déguisement dans des situations de représentation de sketches vus.

1.2. CRITERES :

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

PALIER 1 : intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles et le déguisement dans des situations de représentation de sketches vus

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un comédien vu dans une dramatique	Imiter un comédien dans un rôle gai	<ul style="list-style-type: none"> - exemples de dramatiques : Ndogou-li, Keur-gui, Mayacine ak Dial, Goorgoorlou, etc. - comédiens à imiter : Toni, Sanekh, Mayacine, Dial, Seune, Goorgoorlou, etc. - déguisement : en fonction du comédien - traits à traduire : tous les signes que le comédien affiche pour laisser apparaître sa gaieté (la mine, le regard, le ton, gestuelle, déguisement, etc.) . 	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter un comédien dans un rôle triste	<ul style="list-style-type: none"> - exemples de dramatiques : Coumba am ndèye ak Coumba amoul ndèye, Laye Sangara, etc. - comédiens à imiter : Coumba Ciré, Laye, etc. - déguisement : en fonction du comédien - traits à traduire : voir OS 1 	2 séances de 30 mn chacune
NB : l'élève est seul pour imiter un comédien dans le but de produire le même effet que son modèle			
Interpréter le rôle d'un comédien dans un sketch vu	Jouer le rôle gai d'un comédien vu dans un sketch	<ul style="list-style-type: none"> - exemples de dramatiques à jouer : Ndogou-li, Keur-gui, Mayacine ak Dial, Goorgoorlou, etc. - rôles à jouer : de Toni, de Sanekh, de Dial, de Mayacine, de Seune, de Goorgoorlou, etc. - traits à traduire : voir OA 1 - OS1 	3 séances de 30 mn chacune

	Jouer le rôle triste d'un comédien vu dans un sketch	- différents rôles de personnages lus dans un sketch comique - différents rôles de personnages lus dans un sketch dramatique	3 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			90 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : c'est bientôt les grandes vacances, les Associations Sportives et Culturelles (ASC) commencent à préparer les Navétanes. Mais, cette année, l'ODECAV, dans le cadre de la diversification de ses activités, a inscrit le théâtre au programme. Chaque ASC est tenue de présenter une troupe théâtrale pour pouvoir participer aux compétitions sportives. L'ASC de ton quartier, en rapport avec le directeur de l'école, organise un test de détection de jeunes talents. Chaque candidat(e) doit interpréter un rôle dans une dramatique vue.
- **Consigne** : interprète la dramatique proposée. Pour cela :
 - ÷ choisis le déguisement approprié au rôle attribué
 - ÷ joue-le avec des partenaires qui te donnent la réplique

PALIER 2 : intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, le déguisement et l'organisation des décors dans des situations de représentation de sketches

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage célèbre	Imiter une vedette	<ul style="list-style-type: none"> - vedettes à imiter : des sportifs, des comédiens, des artistes, des reporters... - traits à imiter : façon de parler, de chanter, de danser, de se mouvoir, expression du visage, attitude, gestuelle, tics, tours de passe, etc. 	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter un leader d'opinion	<ul style="list-style-type: none"> - leaders d'opinion à imiter : femmes/hommes politiques ; dirigeants syndicaux, etc. - traits à imiter : façon de parler, de chanter, de se mouvoir, expression du visage, attitude, gestuelle, tics, etc. 	3 séances de 30 mn chacune
Interpréter le rôle d'un personnage célèbre dans un sketch à deux personnes	Interpréter le rôle d'une vedette dans un sketch à deux personnes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ sketchs qui mettent en scène : <ul style="list-style-type: none"> - une vedette du football avec un journaliste (après une victoire); - un grand lutteur avec son féticheur (à la veille d'un combat) ; - une athlète de renom avec son coach (à une séance d'entraînement) ▪ éléments de contenus : les dialogues, les attitudes, les tics... ▪ déguisement : approprié au regard du look de la vedette 	4 séances de 30 mn chacune
	Interpréter le rôle d'un leader d'opinion dans un sketch à deux personnes	<ul style="list-style-type: none"> ▪ sketchs qui mettent en scène : <ul style="list-style-type: none"> - une femme/un homme politique avec un adversaire (à la veille d'une élection) - un(e) dirigeant(e) syndical(e) avec militant - un chef religieux avec un(e) talibé(e) - un chef religieux avec un envoyé du gouvernement à l'occasion d'une cérémonie religieuse ▪ éléments de contenus : les dialogues, les attitudes, les tics... ▪ déguisement : approprié au regard du leader 	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 de son programme d'activités périscolaires « sport et culture », le gouvernement scolaire organise différentes compétitions. Ta classe est engagée dans la compétition théâtrale. Pour former sa troupe de comédiens, l'encadreur auditionne les élèves sur

un sketch qui met en scène un(e) homme/femme politique et un(e) envoyé(e) du gouvernement à l'occasion d'une fête religieuse.

- **Consigne** : interprète la scène. Pour cela :
 - ÷ choisis le déguisement d'un chef religieux
 - ÷ organise les éléments du décor
 - ÷ joue le rôle du chef religieux pendant que ton camarade te donne la réplique
 - ÷ choisis le déguisement de l'envoyé(e) du gouvernement
 - ÷ joue le rôle de l'envoyé(e) du gouvernement pendant que ton camarade te donne la réplique

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : 2014 est une année électorale avec le choix en vue des conseillers municipaux et ruraux. La campagne électorale bat son plein. Les responsables politiques sillonnent les rues et font le tour des maisons pour convaincre les électeurs. Les échanges sont souvent courtois mais, parfois, ils peuvent être houleux. En classe, la maîtresse te demande de dramatiser un sketch qui met en scène un(e) citoyen(e) qu'un(e) responsable politique cherche à convaincre de voter pour lui (elle).
- **Consigne** : interprète la scène. Pour cela :
 - ÷ choisis le déguisement du (de la) responsable politique
 - ÷ organise les éléments du décor
 - ÷ joue le rôle du (de la) responsable politique

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, expression 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

PALIER 3 : intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, le déguisement et la mise en scène dans des situations de représentation de sketches

Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage typique	Imiter un(e) ivrogne	manières à imiter : de marcher, de parler, de gesticuler, de regarder, etc.	3 séances de 30 mn chacune
	Imiter un enfant gâté	manières à imiter : de parler, de gesticuler, de bouder, etc.	2 séances de 30 mn chacune
Jouer le rôle d'un personnage typique	Jouer le rôle d'un(e) ivrogne	- exemples de dramatiques : Laye sangara, Billy - personnages à imiter : Ablaye Guèye, Laye Pythagore - manières à traduire : de marcher, de parler, de gesticuler, de regarder, etc. NB : disposition des éléments du décor et distribution les rôles	4 séances de 30 mn chacune
	Jouer le rôle d'un(e) enfant gâté(e)	- exemples de dramatiques : Reew ba dof, coumba am ndèye ak Coumba amoul ndèye, - personnages à imiter : Fatou, Coumba Fary - manières à traduire : de parler, de gesticuler, de bouder, etc. NB : disposition des éléments du décor et distribution les rôles	4 séances de 30 mn chacune
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration

- **Contexte** : le ministère de la santé organise une journée de lutte contre l'alcoolisme. Cette année, les établissements scolaires sont impliqués dans la sensibilisation. La directrice de l'école met sur pied une troupe théâtrale. Elle doit présenter un spectacle de sensibilisation des jeunes du quartier. A la fin des préparatifs, les représentant(e)s du ministère demandent à voir le sketch.
- **Consigne** : Joue le rôle de l'ivrogne dans le sketch. Pour cela :
 - ÷ choisis le déguisement approprié
 - ÷ dispose les éléments du décor
 - ÷ distribue les autres rôles
 - ÷ joue le rôle de l'ivrogne pendant que les autres te donnent la réplique

PALIER 4 : intégrer les registres de la voix, des gestes, le jeu de rôles, le déguisement et la mise en scène dans des situations de représentation de sketches inspirés de l'imaginaire des enfants

2. PLANIFICATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS			
Objectifs d'apprentissage	Objectifs spécifiques	Contenus	Durée
Imiter un personnage de la littérature enfantine	Imiter un personnage d'une histoire racontée	- personnages à imiter : personnages de contes et légendes, de textes récréatifs racontés, dits ou diffusés, etc. - traits à imiter : à partir de la description qui est faite de chaque personnage	2 séances de 30 mn chacune
	Imiter un personnage d'un texte lu	- personnages à imiter : personnages de contes et légendes, de textes récréatifs lus par les élèves - traits à imiter : à partir de la description qui est faite de chaque personnage	3 séances de 30 mn chacune
Jouer le rôle d'un personnage de la littérature enfantine	Jouer le rôle d'un personnage d'une histoire racontée	- rôles à jouer : rôles des personnages tirés de contes, de légendes, de textes récréatifs racontés, dits ou diffusés, etc. - traits à imiter : à partir de la description qui est faite de chaque personnage NB : disposition des éléments du décor et distribution des rôles	4 séances de 30 mn chacune
	Jouer le rôle d'un personnage d'une histoire lue	- rôles à jouer : rôles de personnages tirés de contes, de légendes, de textes récréatifs lus par les élèves - traits à imiter : à partir de la description qui est faite de chaque personnage	4 séances de 30 mn chacune
NB : faire attention au choix des textes qui doivent s'inspirer de l'imaginaire de l'enfant (histoires fantastiques : les héros et les héroïnes sont des humain(e)s ou des animaux)			
Activités d'intégration			60 minutes

INTEGRATION DES APPRENTISSAGES PONCTUELS

Situation d'apprentissage de l'intégration :

- **Contexte** : c'est la fin de l'année scolaire ; bientôt les examens et la séparation. Les élèves décident d'organiser une grande fête. Tout le voisinage de l'école est invité. Au programme, figurent des activités sportives et culturelles. La représentation théâtrale sera assurée par la classe. Pour sélectionner les comédien(ne)s, le maître fait passer un test : par groupe de 3, les élèves doivent lire et dramatiser une histoire.
- **Consigne** : Joue le rôle du personnage principal de l'histoire lue. Pour cela :
 - ÷ lis l'histoire avec tes camarades (**NB** : accorder aux élèves le temps - s'il le faut 2 jours, voire même plus - de comprendre le texte, d'apprendre les répliques et de bien préparer la représentation)
 - ÷ dispose les éléments du décor
 - ÷ distribue les autres rôles
 - ÷ joue le rôle du personnage principal pendant que tes autres camarades te donnent la réplique

Situation d'évaluation :

- **Contexte** : le ministère de la culture et celui de l'éducation lancent un concours intitulé « Festival au royaume de l'enfance ». Ton école décide de prendre part aux rencontres. Le maître de tutelle organise un test de sélection des meilleurs comédiens pour composer une troupe théâtrale. Les candidat(e)s, par groupe de 3, doivent lire une histoire et la dramatiser.
- **Consigne** : Joue le rôle du personnage principal de l'histoire. Pour cela :
 - ÷ lis l'histoire avec tes camarades (**NB** : accorder aux élèves le temps - s'il le faut 2 jours, voire même plus - de comprendre le texte, d'apprendre les répliques et de bien préparer la représentation)
 - ÷ dispose les éléments du décor
 - ÷ distribue les autres rôles
 - ÷ joue le rôle du personnage principal pendant que tes autres camarades te donnent la réplique

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, expression 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 la présentation de sketches. La compétence se manifeste dans des situations de la vie scolaire et périscolaire où l'enfant est appelé à se produire sur scène.

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 sur la dramatisation de sketches vus, entendus ou lus. Les paliers du niveau 2 abordent la dramatisation de sketches vus, entendus, lus ou créés.

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 des arts scéniques. 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
Dramatique (une)	C'est une pièce de théâtre retransmise à la télévision ou à la radio
Mise en scène	organisation d'un spectacle artistique, théâtral
Scène (une)	Ici, scène est prise dans le sens de spectacle
Sketch (un)	Un sketch, appelée aussi saynète, est une courte représentation exécutée par un ou plusieurs comédien(ne)s sur un ton humoristique.

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