Progression des apprentissages

Art dramatique

24 août 2009

Table des matières

Présentation 3

Connaissances 4

Utilisation des connaissances 7

Compétence 1 – Inventer des séquences dramatiques 7

Compétence 2 – Interpréter des séquences dramatiques 11

Compétence 3 – Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades 15

Art dramatique

Présentation

Pour être en mesure d'inventer ou d'interpréter des séquences dramatiques et d'apprécier des œuvres théâtrales, les élèves doivent acquérir un certain nombre de connaissances liées au langage dramatique, aux techniques de jeu et aux techniques théâtrales ainsi qu'aux modes de théâtralisation. Présentées de façon schématique dans le programme, ces connaissances, ou savoirs essentiels, sont précisées ici afin de faciliter la planification de l'enseignement. Elles sont contenues dans quatre tableaux. Le premier est consacré aux connaissances que les élèves devraient posséder à la fin de chaque cycle. Les trois autres illustrent, par des actions observables, comment ces mêmes connaissances sont mobilisées lors de l'exercice de chacune des trois compétences dont le programme vise le développement. Liés aux composantes des compétences, les verbes d'action utilisés pour chaque énoncé permettent de percevoir la progression des apprentissages d'un cycle à l'autre. L'enseignante ou l'enseignant sera ainsi mieux outillé pour assurer le développement des compétences de ses élèves en prévoyant, à l'intérieur de sa planification, des tâches simples ou complexes qui visent l'acquisition et la mise en application de différentes connaissances dans un contexte donné.

Le développement d'une compétence et l'acquisition des connaissances qui la sous-tendent étant étroitement liés, les précisions qu'apporte le présent complément au programme devraient permettre d'amener les élèves à se doter des outils nécessaires pour développer chacune des compétences du programme et pour découvrir ainsi leur sensibilité artistique et leur potentiel créateur.

Tout au long de leur formation en art dramatique, les élèves apprennent à utiliser diverses connaissances pour inventer leurs propres séquences dramatiques et s'approprier la démarche de création. Ils s'en servent aussi pour interpréter le sens de la fable, ce qui leur permet d'élargir leur bagage culturel. Enfin, ils apprennent à s'exprimer en utilisant le vocabulaire disciplinaire approprié et acquièrent les habiletés nécessaires pour exercer leur esprit critique lorsque vient le moment d'apprécier des œuvres théâtrales, leurs réalisations et celles de leurs camarades.

Les programmes d'arts du primaire ont été conçus de façon à assurer une progression continue des apprentissages artistiques dans une même discipline de la première à la sixième année. Une telle continuité n'étant toutefois requise que pour une des deux disciplines artistiques[1] , il peut arriver que la deuxième ne soit pas enseignée en continuité tout au long du primaire. Dans un tel cas, il importe d'assurer aux élèves une formation en arts aussi complète que possible tout en tenant compte de leurs capacités. Par exemple, si le cours d'art dramatique est offert au cours d'un cycle seulement, l'enseignante ou l'enseignant s'efforcera d'amener les élèves à acquérir, outre les connaissances propres à ce cycle, les autres qui sont jugées essentielles. Ces connaissances correspondent aux énoncés écrits en caractères gras.

En somme, c'est en acquérant progressivement les connaissances précisées dans le présent document que les élèves pourront développer les compétences prévues au programme d'art dramatique. Pour les enseignantes et les enseignants, ces tableaux permettront d'offrir aux élèves les conditions préalables au développement des compétences du primaire.

---

1. Le Régime pédagogique de l'éducation préscolaire, de l'enseignement primaire et de l'enseignement secondaire prévoit que deux des quatre disciplines artistiques (art dramatique, arts plastiques, danse et musique) sont obligatoires au primaire. Selon ces obligations, une des deux disciplines enseignées aux deuxième et troisième cycles doit être la même qu'une de celles enseignées au premier cycle.

Art dramatique

Connaissances

L'enseignante ou l'enseignant devra inclure, à l'intérieur de sa planification, des tâches simples et variées (activités d'exploration et d'expérimentation diverses) en prévision de l'acquisition et de la mise en application des connaissances contenues dans ce tableau.

	Primaire					
→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant. ☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire. L'élève réutilise cette connaissance. Les énoncés écrits en caractères gras correspondent aux connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.	1er cycle		2e cycle		3e cycle	
A. Langage dramatique	1re	2e	3e	4e	5e	6e
1. **Moyens corporels**						
a. **Nommer deux moyens corporels liés aux personnages : attitude et geste**	→	☆				
b. Nommer quatre moyens corporels liés aux personnages et à l'action dramatique : attitude, geste, mimique et mouvement			→	☆		
c. Nommer les moyens corporels liés aux personnages et à l'action dramatique : attitude, geste, mimique, mouvement et rythme					→	☆
2. **Moyens vocaux**						
2.1. Voix sonore						
a. Nommer des bruits et des sons liés à des actions	→	☆				
b. Nommer des bruits et des sons liés à des actions ou à des émotions			→	☆		
2.2. Voix parlée						
a. **Nommer le moyen vocal suivant : intensité de la voix**	→	☆				
b. Nommer les moyens vocaux suivants : intensité de la voix et durée			→	☆		
c. Nommer les moyens vocaux suivants : intensité de la voix, durée, hauteur et timbre					→	☆
2.3. Voix d'ensemble						
a. Identifier des caractéristiques d'un chœur					→	☆
B. Techniques de jeu	1re	2e	3e	4e	5e	6e
1. **Condition de jeu**						
a. Nommer les conditions de jeu suivantes : attention, mémorisation et direction du regard	→	☆				
b. **Nommer les conditions de jeu suivantes : écoute, mémorisation et direction du regard**			→	☆		
c. Nommer les conditions de jeu suivantes : concentration, mémorisation et direction du regard					→	☆
2. **Techniques vocales**						
a. Nommer une technique vocale parmi les suivantes : posture, émission du son, respiration et débit	→	☆				
b. Nommer des techniques vocales parmi les suivantes : respiration, posture, émission du son, projection, prononciation et débit			→	☆		
c. Distinguer les techniques vocales suivantes : respiration, posture, émission du son, projection, prononciation, débit, rythme et intonation					→	☆

3. **Techniques corporelles**						
a. Nommer une technique corporelle parmi les suivantes : détente, assouplissement et niveaux	→	☆				
b. Nommer des techniques corporelles parmi les suivantes : détente, assouplissement, rythme, niveaux et tonus			→	☆		
c. Distinguer les techniques corporelles suivantes : détente, assouplissement, rythme, niveaux et tonus					→	☆
d. Identifier de nouvelles techniques corporelles telles que l'amplitude ou l'équilibre et le déséquilibre					→	☆
4. **Éléments expressifs**						
a. Nommer un élément expressif tel que le trait de caractère du personnage	→	☆				
b. **Nommer les éléments expressifs tels que le trait de caractère du personnage et la caractéristique de la fable**			→	☆		
C. Techniques théâtrales	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Marionnette**						
a. Nommer les positions de base de la manipulation cachée ou à vue	→	☆				
b. Nommer les moyens suivants pour personnifier la marionnette : respiration, direction du regard, démarche et voix	→	☆				
2. **Jeu clownesque**						
a. Nommer les effets comiques suivants : jeux physiques, jeux de mots, répétitions et exagérations			→	☆		
b. Énumérer les éléments de la comédie clownesque tels que : imitation, retournement de situation, parodie des jeux de cirque et résolution d'un problème			→	☆		
3. **Théâtre d'ombres**						
a. Nommer les éléments de techniques du théâtre d'ombres tels que : distance, position du corps, ombres et effets spéciaux			→	☆		
4. **Jeu masqué**						
a. Nommer les éléments techniques du jeu masqué tels que : direction du regard, naissance et qualité du geste, rythme et position dans l'espace					→	☆
D. Modes de théâtralisation	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Espace scénique**						
a. Nommer les trajets simples dans un espace scénique	→	☆				
b. Nommer les trajets mémorisés, selon les repères			→	☆		
c. Distinguer la transposition de l'aire de jeu de celle de la représentation					→	☆
d. Identifier les niveaux dans l'espace scénique					→	☆
2. **Fonction de l'objet**						
a. Nommer les fonctions suivantes de l'objet : ludique ou utilitaire	→	☆				
b. **Distinguer la fonction de l'objet : le ludique de l'utilitaire**			→	☆		
3. **Scénographie**[1]						
4. **Fonction du costume**						
a. **Nommer la fonction d'un élément du costume**	→	☆				
b. Nommer la fonction de quelques éléments du costume			→	☆		
c. **Décrire la fonction du costume**					→	☆

5. **Environnement sonore**						
a. Identifier différents effets vocaux liés au personnage			→	☆		
b. Identifier différents bruitages liés à la fable					→	☆
6. **Éclairage**						
a. Identifier la position du personnage dans la lumière	→	☆				
b. Reconnaître l'intensité et la couleur de la lumière			→	☆		
c. Nommer des effets d'éclairage simples					→	☆
E. Structures	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Développement de la fable**						
a. Nommer une caractéristique d'un développement continu telle que le début et la fin de la fable	→	☆				
b. **Nommer les caractéristiques d'un développement continu telles que : développement, retournement de situation et dénouement de la fable**			→	☆		
c. Nommer la structure discontinue suivante : tableaux					→	☆
2. **Formes de discours**[1]						
3. **Improvisation**[1]						
4. **Écriture**[1]						
F. Répertoire pour l'appréciation	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Types d'extraits**[1]						

1. Étant donné que ces éléments se manifestent dans l'action, ils ont été intégrés dans la section *Utilisation des connaissances*.

Art dramatique

Utilisation des connaissances

Compétence 1 – Inventer des séquences dramatiques

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant. ☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire. L'élève réutilise cette connaissance. Les énoncés écrits en caractères gras correspondent aux connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.	**Primaire**					
	1er cycle		**2e cycle**		**3e cycle**	
A. Exploiter des idées de création inspirées par une proposition	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Structure**						
1.1. Développement de la fable						
a. Imaginer une fable qui se développe de façon continue, avec un début et une fin	→	☆				
b. **Imaginer une fable qui se développe de façon continue, avec un retournement et un dénouement**			→	☆		
c. **Imaginer une fable qui se développe de façon continue, avec un retournement et un dénouement, et de façon discontinue, par l'insertion de tableaux**					→	☆
1.2. Forme de discours						
a. Ébaucher un dialogue	→	☆				
b. Ébaucher une narration			→	☆		
1.3. Écriture (individuelle et collective)						
a. Écrire un canevas					→	☆
B. Exploiter des éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Langage dramatique**						
1.1. Moyens corporels						
a. **Trouver une attitude et un geste liés au personnage**	→	☆				
b. **Trouver quelques attitudes, gestes, mimiques et mouvements liés au personnage**			→	☆		
c. Choisir les gestes, les attitudes, les mimiques, les mouvements et le rythme liés au personnage					→	☆
1.2. Moyens vocaux						
1.2.1 Voix sonore						
a. Insérer dans sa création un bruit et un son liés à l'action dramatique	→	☆				
b. Insérer dans sa création des bruits et des sons liés à l'action dramatique et à l'émotion du personnage			→	☆		
c. Combiner des bruits et des sons liés à l'action dramatique et aux émotions du personnage					→	☆

1.2.2 Voix parlée						
a. **Trouver une intensité de voix liée au caractère du personnage**	→	☆				
b. Trouver l'intensité de voix liée à l'émotion et au caractère du personnage			→	☆		
c. Combiner des moyens vocaux liés aux émotions et au caractère du personnage tels que l'intensité, la hauteur ou le timbre					→	☆
d. Trouver des effets de voix de chœur pour sa création					→	☆
2. **Techniques de jeu**						
2.1. Techniques vocales						
a. Utiliser une des techniques vocales suivantes : respiration, posture, émission du son ou débit	→	☆				
b. Utiliser quelques techniques vocales parmi les suivantes : respiration, posture, émission du son, projection, prononciation ou débit			→	☆		
c. Combiner des techniques vocales telles que la respiration, la posture, l'émission du son, la projection, la prononciation, le débit, le rythme ou l'intonation					→	☆
2.2. Techniques corporelles						
a. Utiliser une des techniques corporelles suivantes : détente, assouplissement ou niveaux	→	☆				
b. Utiliser quelques techniques corporelles parmi les suivantes : détente, assouplissement, niveaux, rythme ou tonus			→	☆		
c. Intégrer une des techniques corporelles suivantes dans la création de son personnage : détente, assouplissement, niveaux, rythme ou tonus					→	☆
d. Utiliser les techniques corporelles suivantes : l'amplitude, l'équilibre ou le déséquilibre					→	☆
2.3. Éléments expressifs						
a. Trouver un trait de caractère à son personnage	→	☆				
b. **Trouver quelques traits de caractère à son personnage**			→	☆		
c. Choisir les traits de caractère de son personnage					→	☆
3. **Techniques théâtrales**						
3.1. Marionnette						
a. Utiliser les positions de base pour la manipulation cachée ou à vue	→	☆				
b. Personnifier la marionnette par la respiration, la direction du regard, la démarche et la voix	→	☆				
3.2. Jeu clownesque						
a. Utiliser les effets comiques suivants : jeux physiques, jeux de mots, répétition et exagérations			→	☆		
b. Utiliser les éléments suivants de la comédie clownesque : imitation, retournement de situation, parodie des jeux de cirque et résolution d'un problème			→	☆		
3.3. Théâtre d'ombres						
a. Utiliser les éléments techniques suivants : distance, position du corps, ombres et effets spéciaux			→	☆		
3.4. Jeu masqué						
a. Diriger son regard (nez)					→	☆

b. Trouver l'émotion à exprimer, la qualité du geste, le rythme et la position dans l'espace					→	☆
4. **Modes de théâtralisation**						
4.1. Espace scénique						
a. Choisir des trajets simples dans un espace scénique	→	☆				
b. Mémoriser des trajets dans un espace scénique			→	☆		
c. Transposer l'aire de jeu restreinte à celle de la représentation			→	☆		
d. Utiliser les niveaux dans l'espace					→	☆
4.2. Objet						
a. Trouver une fonction utilitaire ou ludique à l'objet	→	☆				
b. **Utiliser l'objet en fonction de son aspect ludique ou utilitaire**			→	☆		
4.3. Scénographie						
a. Aménager l'aire de jeu (espace)	→	☆				
b. **Aménager l'aire de jeu (objets et espace)**			→	☆		
c. Transformer l'aire de jeu (en cours de jeu)					→	☆
4.4. Costume						
a. **Choisir un élément du costume en fonction du personnage de la fable**	→	☆				
b. Choisir quelques éléments du costume en fonction du personnage de la fable			→	☆		
c. Choisir les éléments du costume en fonction du personnage de la fable					→	☆
4.5. Environnement sonore						
a. Trouver différents effets vocaux liés au personnage			→	☆		
b. Trouver différents bruitages liés à la fable					→	☆
4.6. Éclairage						
a. Se positionner dans la lumière selon ses choix de jeu	→	☆				
b. Choisir l'intensité et la couleur de la lumière liées à la fable			→	☆		
c. Rechercher des effets d'éclairage simples liés à la fable					→	☆
C. Organiser les éléments résultant de ses choix	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. Faire des essais d'enchaînement d'éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales et de modes de théâtralisation	→	☆				
b. Ordonner les éléments de la fable	→	☆				
c. **Organiser le contenu de ses improvisations**			→	☆		
d. Organiser le contenu de ses improvisations en fonction de son intention de création					→	☆
e. **Improviser de façon spontanée et de façon préparée : sonore, gestuelle et verbale**	→	☆				

D. Finaliser sa réalisation	1re	2e	3e	4e	5e	6e
a. Apporter certains ajustements à sa séquence dramatique	→	☆				
b. Ajuster sa réalisation selon la proposition de départ			→	☆		
c. Rehausser certains aspects de sa réalisation par l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation					→	☆
1. **Techniques de jeu**						
1.1. Conditions de jeu						
a. Maintenir son attention dans ses improvisations préparées ou spontanées	→	☆				
b. **Maintenir son écoute dans ses improvisations préparées ou spontanées**			→	☆		
c. Maintenir sa concentration dans ses improvisations préparées ou spontanées					→	☆
d. Diriger son regard dans ses improvisations préparées ou spontanées	→	☆				
1.2. Règles relatives au jeu d'ensemble						
a. Tenir compte d'une indication de jeu retenue dans ses improvisations préparées ou spontanées	→	☆				
b. **Tenir compte des indications de jeu retenues dans ses improvisations préparées ou spontanées**			→	☆		
E. Partager son expérience de création	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. Relater des faits signifiants liés à l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation	→	☆				
b. **Décrire des aspects importants liés à l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation**			→	☆		
c. **Utiliser le vocabulaire disciplinaire**	→	☆				

Art dramatique

Utilisation des connaissances

Compétence 2 – Interpréter des séquences dramatiques

	Primaire					
	1er cycle		2e cycle		3e cycle	
A. S'approprier le contenu dramatique de la séquence	1re	2e	3e	4e	5e	6e
1. **Structure**						
1.1. Développement de la fable						
a. Repérer le début et la fin de la fable	→	☆				
b. **Repérer le développement, le retournement de situation et le dénouement de la fable**			→	☆		
c. Repérer des tableaux de la fable					→	☆
d. Repérer dans la séquence un élément du langage dramatique pour interpréter le personnage de la fable	→	☆				
e. **Repérer dans la séquence quelques éléments du langage dramatique pour interpréter le personnage de la fable**			→	☆		
f. Repérer dans la séquence les éléments du langage dramatique pour interpréter le personnage de la fable					→	☆
g. Faire quelques essais de jeu	→	☆				
h. **Traduire le contenu de la séquence en action dramatique**			→	☆		
1.2. Forme de discours						
a. **Repérer le dialogue et la narration dans la fable**	→	☆				
B. Appliquer des éléments du langage dramatique, de techniques de jeu, de techniques théâtrales et de modes de théâtralisation	1re	2e	3e	4e	5e	6e
1. **Langage dramatique**						
1.1. Moyens corporels						
a. **Utiliser une attitude et un geste liés au personnage de la fable**	→	☆				
b. Utiliser des attitudes, des gestes, des mimiques et des mouvements liés au personnage de la fable			→	☆		
c. Choisir des attitudes, des gestes, des mimiques, des mouvements et des rythmes liés au personnage de la fable					→	☆
1.2. Moyens vocaux						
1.2.1 Voix sonore						
a. Utiliser un bruit et un son liés aux actions dramatiques	→	☆				
b. Utiliser des bruits et des sons liés aux actions dramatiques et à l'émotion du personnage			→	☆		
c. Intégrer des bruits et des sons liés aux actions dramatiques et à l'émotion du personnage					→	☆

1.2.2 Voix parlée						
a. **Trouver l'intensité de voix qui correspond au caractère du personnage de la fable**	→	☆				
b. Utiliser l'intensité de voix qui correspond à l'émotion et au caractère du personnage de la fable			→	☆		
c. Combiner des moyens qui correspondent à l'émotion et au caractère du personnage de la fable tels que l'intensité, la hauteur ou le timbre de la voix					→	☆
2. **Techniques de jeu**						
2.1. Conditions de jeu						
a. Mémoriser quelques répliques et des déplacements dans l'espace scénique	→	☆				
b. Mémoriser un court texte et des déplacements dans l'espace scénique			→	☆		
c. Mémoriser un extrait et ses déplacements dans l'espace scénique					→	☆
2.2. Techniques vocales						
a. Utiliser une technique vocale liée au personnage de la fable (respiration, posture, émission du son ou débit)	→	☆				
b. Utiliser quelques techniques vocales liées au personnage de la fable (respiration, posture, émission du son, projection, prononciation ou débit)			→	☆		
c. Combiner des techniques vocales liées au personnage de la fable (respiration, posture, émission du son, projection, prononciation, débit, rythme et intonation)					→	☆
2.3. Techniques corporelles						
a. Utiliser une technique corporelle parmi les suivantes : détente, assouplissement ou niveaux	→	☆				
b. Utiliser des techniques corporelles parmi les suivantes : détente, assouplissement, niveaux, rythme ou tonus			→	☆		
c. Intégrer une technique corporelle parmi les suivantes : détente, assouplissement, niveaux, rythme ou tonus					→	☆
d. Utiliser l'amplitude, l'équilibre ou le déséquilibre					→	☆
3. **Techniques théâtrales**						
3.1. Marionnette						
a. Utiliser les positions de base de la manipulation cachée ou à vue	→	☆				
b. Personnifier la marionnette par la respiration, la direction du regard, la démarche et la voix	→	☆				
3.2. Jeu clownesque						
a. Utiliser les effets comiques suivants : jeux physiques, jeux de mots, répétitions et exagérations			→	☆		
b. Utiliser les éléments suivants de la comédie clownesque : imitation, retournement de situation, parodie des jeux de cirque et résolution d'un problème			→	☆		
3.3. Théâtre d'ombres						
a. Utiliser les éléments techniques suivants : distance, position du corps, ombres et effets spéciaux			→	☆		
3.4. Jeu masqué						
a. Diriger son regard (nez)					→	☆
b. Trouver l'émotion à exprimer, la qualité du geste, le rythme et la position dans l'espace					→	☆

4. **Modes de théâtralisation**						
4.1. Espace						
a. Effectuer des trajets simples liés au contenu de la fable	→	☆				
b. Mémoriser des trajets liés au contenu de la fable			→	☆		
c. Transposer l'aire de jeu restreinte à celle de la représentation			→	☆		
d. Utiliser les niveaux dans l'espace scénique					→	☆
4.2. Objet						
a. **Utiliser l'objet en fonction du contenu de la fable choisie**	→	☆				
4.3. Scénographie						
a. Respecter l'aménagement de l'aire de jeu (espace)	→	☆				
b. **Respecter l'aménagement de l'aire de jeu (objets et espace)**			→	☆		
c. Transformer l'aire de jeu (en cours de jeu)					→	☆
4.4. Costume						
a. **Choisir un élément de costume lié au personnage de la fable**	→	☆				
b. Choisir quelques éléments de costume liés au personnage de la fable			→	☆		
c. Choisir le costume lié au personnage de la fable					→	☆
C. Exploiter les éléments expressifs inhérents à la séquence dramatique	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Techniques de jeu**						
1.1. Éléments expressifs						
a. **Respecter les traits de caractère du personnage de la fable**	→	☆				
b. Respecter les caractéristiques de la fable			→	☆		
2. **Modes de théâtralisation**						
2.1. Environnement sonore						
a. Produire des effets vocaux liés au personnage			→	☆		
b. Produire des bruitages liés à la fable					→	☆
2.2. Éclairage						
a. Se positionner dans la lumière selon les indications de jeu établies	→	☆				
b. Utiliser une intensité et une couleur qui respectent les indications de la fable			→	☆		
c. Utiliser des effets d'éclairage simples qui appuient l'action dramatique					→	☆
D. Appliquer les règles relatives au jeu d'ensemble	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
1. **Techniques de jeu**						

1.1. Conditions de jeu						
a. Maintenir son attention en cours de jeu	→	☆				
b. **Maintenir son écoute en cours de jeu**			→	☆		
c. Maintenir sa concentration en cours de jeu					→	☆
1.2. Règles relatives au jeu d'ensemble						
a. **Respecter les indications de jeu établies**	→	☆				
b. Respecter des caractéristiques du chœur établies dans le jeu					→	☆
E. Partager son expérience d'interprétation	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. Relater des faits signifiants liés à l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation	→	☆				
b. **Décrire des aspects importants liés à l'utilisation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation**			→	☆		
c. **Utiliser le vocabulaire disciplinaire**	→	☆				

Art dramatique

Utilisation des connaissances

Compétence 3 – Apprécier des œuvres théâtrales, ses réalisations et celles de ses camarades

→ L'élève apprend à le faire avec l'intervention de l'enseignante ou de l'enseignant.

☆ L'élève le fait par lui-même à la fin de l'année scolaire.

L'élève réutilise cette connaissance.

Les énoncés écrits en caractères gras correspondent aux connaissances prioritaires dans un contexte de non-continuité.

	Primaire					
	1er cycle		2e cycle		3e cycle	
A. Examiner un extrait d'œuvre théâtrale ou une réalisation dramatique au regard d'éléments de contenu	1re	2e	3e	4e	5e	6e
a. Observer des éléments disciplinaires à partir de réalisations d'élèves	→	☆				
b. Observer des éléments disciplinaires à partir d'extraits d'œuvres d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs	→	☆				
1. **Éléments du langage dramatique**						
1.1. Moyens corporels						
a. **Observer des moyens corporels utilisés parmi les suivants : attitude et geste liés aux personnages**	→	☆				
b. Observer des moyens corporels utilisés parmi les suivants : attitude, geste, mimique et mouvement liés aux personnages ou à l'action dramatique			→	☆		
c. Observer des moyens corporels utilisés parmi les suivants : geste, attitude, mimique, mouvement et rythme liés aux personnages ou à l'action dramatique					→	☆
1.2. Moyens vocaux						
1.2.1 Voix sonore						
a. Repérer des moyens vocaux utilisés dans l'action dramatique parmi les suivants : un bruit et un son	→	☆				
b. Repérer des moyens vocaux utilisés dans l'action dramatique ou liés à l'émotion du personnage parmi les suivants : des bruits et des sons			→	☆		
c. Vérifier la pertinence des bruits et des sons utilisés dans l'action dramatique ou liés à l'émotion du personnage					→	☆
1.2.2 Voix parlée						
a. **Observer l'intensité de voix liée au caractère du personnage**	→	☆				
b. Observer l'intensité de voix liée à l'émotion et au caractère du personnage			→	☆		
c. Vérifier la pertinence du choix de l'intensité de voix, du timbre et de la hauteur liés à l'émotion et au caractère du personnage					→	☆
d. Observer les effets de chœur intégrés à l'œuvre ou à la réalisation					→	☆
2. **Techniques de jeu**						
2.1. Conditions de jeu						
a. Observer une condition de jeu parmi les suivantes : attention, mémorisation et direction du regard	→	☆				
b. **Observer des conditions de jeu parmi les suivantes : écoute, mémorisation et direction du regard**			→	☆		
c. Observer des conditions de jeu parmi les suivantes : concentration, mémorisation et direction du regard					→	☆

2.2. Règles relatives au jeu d'ensemble						
a. Repérer une indication de jeu retenue	→	☆				
b. Repérer quelques indications de jeu retenues			→	☆		
c. Vérifier l'exactitude des indications de jeu retenues					→	☆
2.3. Techniques vocales						
a. Observer une des techniques vocales suivantes : posture, émission du son ou débit	→	☆				
b. Observer des techniques vocales parmi les suivantes : respiration, posture, émission du son, projection, prononciation ou débit			→	☆		
c. Vérifier la pertinence des techniques vocales utilisées parmi les suivantes : respiration, posture, émission du son, projection, prononciation, rythme, intonation ou débit					→	☆
2.4. Techniques corporelles						
a. Observer une technique corporelle utilisée parmi les suivantes : détente, assouplissement ou niveaux	→	☆				
b. Observer quelques techniques corporelles utilisées parmi les suivantes : détente, assouplissement, niveaux, rythme ou tonus			→	☆		
c. Vérifier la pertinence des techniques corporelles utilisées parmi les suivantes : détente, assouplissement, niveaux, rythme ou tonus					→	☆
d. Observer l'amplitude ainsi que l'équilibre et le déséquilibre					→	☆
2.5. Éléments expressifs						
a. Observer un élément expressif utilisé pour montrer le caractère du personnage	→	☆				
b. Observer quelques éléments expressifs utilisés pour montrer le caractère du personnage			→	☆		
c. Observer les éléments expressifs utilisés pour montrer le caractère du personnage					→	☆
3. **Techniques théâtrales**						
3.1. Marionnette						
a. Observer les positions de base de la manipulation cachée ou à vue	→	☆				
b. Observer des moyens utilisés pour personnifier la marionnette tels que la respiration, la direction du regard, la démarche et les actions	→	☆				
3.2. Jeu clownesque						
a. Observer des effets comiques parmi les suivants : jeux physiques, jeux de mots, répétitions et exagérations			→	☆		
b. Observer les éléments suivants de la comédie clownesque : imitation, retournement de situation, parodie des jeux de cirque et résolution d'un problème			→	☆		
3.3. Théâtre d'ombres						
a. Observer les éléments techniques suivants : distance, position du corps, ombres et effets spéciaux			→	☆		
3.4. Jeu masqué						
a. Observer la direction du regard (nez), la naissance et la qualité du geste, le rythme et la position dans l'espace					→	☆
4. **Modes de théâtralisation**						
4.1. Espace scénique						

a. Observer les trajets simples utilisés	→	✯				
b. Vérifier l'exactitude des trajets mémorisés			→	✯		
c. Observer les niveaux utilisés					→	✯
4.2. Objet						
a. **Observer l'utilisation ludique ou utilitaire de l'objet en fonction de la fable**	→	✯				
4.3. Scénographie						
a. Observer l'aménagement de l'aire de jeu (espace)	→	✯				
b. **Observer l'aménagement de l'aire de jeu (objets et espace)**			→	✯		
c. Observer la transformation de l'aire de jeu (en cours de jeu)					→	✯
4.4. Costume						
a. **Observer le choix d'un élément de costume**	→	✯				
b. Observer le choix de quelques éléments de costume			→	✯		
c. Observer le choix du costume					→	✯
4.5. Environnement sonore						
a. Observer différents effets vocaux liés au personnage			→	✯		
b. Observer différents bruitages liés à la fable					→	✯
4.6. Éclairage						
a. Observer la position du personnage dans la lumière	→	✯				
b. Observer l'intensité et la couleur de la lumière			→	✯		
c. Observer des effets d'éclairage simples					→	✯
5. **Structures**						
5.1. Développement de la fable						
a. Résumer la fable (début et fin)	→	✯				
b. **Résumer le développement de la fable, le retournement de situation et son dénouement**			→	✯		
c. Repérer les tableaux					→	✯
B. Examiner un extrait d'œuvre théâtrale au regard d'aspects socioculturels	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. **Observer un élément représentant un aspect d'ordre socioculturel**			→	✯		
b. Repérer quelques éléments représentant un aspect d'ordre socioculturel					→	✯
C. Établir des liens entre ce que l'on a ressenti et ce que l'on a examiné	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. Nommer un élément observé dans la séquence dramatique qui a suscité l'émotion	→	✯				
b. **Expliquer la raison pour laquelle un élément en particulier a suscité l'émotion**			→	✯		

c. Donner un exemple des liens établis entre l'effet ressenti et les éléments observés					→	☆
d. **Utiliser le vocabulaire disciplinaire**	→	☆				
D. Porter un jugement d'ordre critique ou esthétique	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. Faire part d'une préférence à partir d'une observation	→	☆				
b. **Expliquer pourquoi certains éléments ont retenu son attention**			→	☆		
c. Justifier son point de vue à la suite des vérifications effectuées					→	☆
d. Formuler un commentaire à partir de ses observations	→	☆				
e. Formuler des commentaires à l'aide d'exemples provenant de ses observations			→	☆		
f. Comparer les séquences dramatiques à partir de ses observations et des critères d'appréciation proposés					→	☆
g. **Utiliser le vocabulaire disciplinaire**	→	☆				
E. Partager son expérience d'appréciation	**1re**	**2e**	**3e**	**4e**	**5e**	**6e**
a. Relater des faits signifiants liés à l'appréciation des éléments du langage dramatique, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation	→	☆				
b. **Décrire des aspects importants liés à l'appréciation des éléments du langage dramatique, des techniques de jeu, des techniques théâtrales ou de modes de théâtralisation**			→	☆		
c. **Utiliser le vocabulaire disciplinaire**	→	☆				