

		C1 (Créer et interpréter)		
		1 <sup>e</sup> cycle	2 <sup>e</sup> cycle	3 <sup>e</sup> cycle
Première étape	1	3 conditions de jeu (les bases) - Attention - Mémorisation - Direction du regard	3 conditions de jeu - Écoute - Mémorisation - Direction du regard	3 conditions de jeu - Concentration - Mémorisation - Direction du regard
	2	Techniques corporelles : - Détente (échauffement de début de cours) - Assouplissement (détente – yoga – fin de cours, retour au calme) - Niveaux	Techniques corporelles : - Détente - Assouplissement - Niveaux - Tonus - Rythme	Techniques corporelles : - Détente - Assouplissement - Tonus - Rythme - Amplitude
	3	Moyens corporels : - Attitude - Gestes ➔ Travail du mime	Moyens corporels : - Attitude - Gestes - Mimique - Mouvement	Moyens corporels : - Attitude - Gestes - Mimique - Mouvement - Rythme
	4	Bruits et sons liés à l'action ➔ Suite du mime	Sons liés aux actions et aux émotions + environnement sonore (effets vocaux)	Sons liés à des émotions + environnement sonore (bruitage)
	5	Techniques vocales : - Posture - Respiration - Émission du son - Débit	Techniques vocales : - Posture - Respiration - Émission du son - Débit - Projection du son - Prononciation	Techniques vocales : - Posture - Respiration - Projection du son - Prononciation - Intonation - Rythme - LE CHOEUR
	6	Le personnage : - La voix : intensité	Le personnage : - La voix : intensité et durée	Le personnage : - La voix : intensité, durée, hauteur, timbre
	7	La fable : début / fin ➔ Création ➔ Interpréter	La fable : début / fin La fable : développement, retournement de situation et dénouement ➔ Création ➔ Interpréter Caractéristiques de la fable	La fable : début / fin La fable : développement, retournement de situation et dénouement Tableaux (discontinu) ➔ Création ➔ Interpréter Caractéristiques de la fable
	8		Théâtre d'ombre - Distance (écran, joueur, lumière) - Position du corps (frontale ou de profil) - Ombres (statiques)	

			ou dynamiques) - Effets spéciaux (objets, couleurs, transparence, projections, variation des sources lumineuses)	
	9	Introduction à l'improvisation	Impro	Impro
		1 <sup>e</sup> cycle	2 <sup>e</sup> cycle	3 <sup>e</sup> cycle
Deuxième étape	1	Costume (un élément) → Distinction des personnages	Costume (éléments) (personnage et fable)	Costume (personnage et fable)
	2	Trait du caractère du personnage → Émotions → Distinction des personnages	Trait du caractère du personnage → Émotions → Distinction des personnages	Trait du caractère du personnage → Émotions → Distinction des personnages
	3	- Trajets simples - Occupation de l'espace - Aménager une aire de jeu (espace)  → Mini-scènes avec notions 1-2-3 de cette étape	- Trajets mémorisés - Orientation selon des repères - Occupation de l'espace - Transposition de l'aire de jeu à celle de la représentation - Aménager une aire de jeu (espace et objets)	- Trajets mémorisés - Orientation selon des repères - Transposition de l'aire de jeu à celle de la représentation - Niveaux - Aménager une aire de jeu (espace et objets) - Transformation de l'aire de jeu (en cours de jeu)
	4	Marionnette (marotte/à tiges): - Positions de base - Vue ou cachée - Respiration, direction du regard, démarche, voix, actions → Consolidation des notions vues	Dialogue Narration → Création → Jouer le texte	Dialogue Écriture d'un canevas  → Projet / consolidation
	5	Dialogue (ébauche) Narration → Création → Jouer le texte  → Avec marionnettes	Jeu clownesque (blanc / rouge) - Effets comiques (jeux physiques, jeux de mots, répétitions, exagérations) - Comédie clownesque (imitation, retournement de situation, parodie)	Jeu masqué (masque blanc, demi-masque et masque de caractère) - Direction du regard (nez) - Émotions - Exagération et précision - Rythme - Position dans l'espace

			des jeux du cirque, résolution d'un problème)	
	6	Improvisation	Impro	Impro
		1 <sup>e</sup> cycle	2 <sup>e</sup> cycle	3 <sup>e</sup> cycle
Troisième étape	1	Fonction de l'objet : - Ludique - Utilitaire	Fonction de l'objet : - Ludique - Utilitaire	Fonction de l'objet : - Ludique - Utilitaire
	2	Position du personnage dans la lumière	Position du personnage dans la lumière Intensité Couleur	Position du personnage dans la lumière Effets d'éclairages simples
	3	Jouer un texte Improvisation **PROJETS BILANS LE PETIT PRINCE (2 <sup>E</sup> ANNÉE AVEC LE 3 <sup>E</sup> CYCLE)	Jouer un texte Improvisation **PROJETS BILANS LES CLOWNS	Jouer un texte Improvisation **PROJETS BILANS FESTIVAL DU FILM