

### LES POULIES ET LES ENGRENAGES, ÇA ROULE EN 4<sup>e</sup> ANNÉE

**Toutes les activités sont adaptées à une présentation sur TBI pour le groupe classe et à des activités sur tablette pour du travail individuel.**

Les activités développées dans chacune des disciplines artistiques le sont sur toile de fond de la société du Moyen-Âge (curriculum d'Études sociales) ou sur le thème des poulies et des engrenages (curriculum de Sciences).

**Les activités ne constituent pas l'enseignement des matières d'études sociales et des sciences; elles servent d'appui aux apprentissages en faisant des liens interdisciplinaires.**

#### DOCUMENTS À L'ENSEIGNANT

Documents communs pour projet interdisciplinaire des 4 arts

[SURVOL DES ACTIVITES](#) (Document)

[CADRE PEDAGOGIQUE](#) (Document)

[SOCIETE DU MOYEN AGE](#) (Diaporama)

[POULIES ET ENGRENAGES](#) (Diaporama)

Documents d'activités en art dramatique

[PLAN DE LECON – ART DRAMATIQUE](#) (Document)

[HISTOIRE DES ARTS ET SOURCES](#) (Document)

[GRILLE D'ÉVALUATION – ART DRAMATIQUE](#) (Document)

#### DOCUMENTS À L'ÉLÈVE

[APPRENONS LE PERSONNAGE](#) (Diaporama)

[APPRENONS ELEMENTS CLES](#) (Diaporama)

[EXPLORONS LE MIME](#) (Diaporama)

[IMAGINONS UN PERSONNAGE](#) (Diaporama)

[PREPARONS UNE SAYNETE](#) (Diaporama)

[QUIZ ART DRAMATIQUE](#) (Activité interactive)

[JOURNAL DE BORD – ART DRAMATIQUE](#) (Document)

## Planification | enseignant

- ✓ Consulter les documents à l'enseignant et les documents à l'élève, quelle que soit l'ampleur donnée aux activités : projet interdisciplinaire des 4 arts ou projet ciblé en Art dramatique.
- ✓ Choisir les documents et les contenus qui seront présentés aux élèves en préparation des activités. L'outil à l'élève et le **JOURNAL DE BORD** contiennent les attentes et les contenus d'apprentissages du curriculum Éducation artistique de 4<sup>e</sup> année.

## Mise en situation | enseignant

### RÉFLÉCHISSONS

Qu'est-ce que l'art dramatique ?

Qu'est-ce que l'époque médiévale ? C'est le temps des épées, des chevaliers, des châteaux. C'est le Moyen-Âge.

Dans ce temps-là, y avait-il des ordinateurs ? Des machines ? – Il y avait des machines simples avec des poulies.

Présenter un diaporama préparé en fonction de l'ampleur des activités :

- [SOCIETE DU MOYEN AGE](#) (Diaporama);
- [POULIES ET ENGRENAGES](#) (Diaporama).

### PRATIQUONS DES ÉCHAUFFEMENTS EN CERCLE

- ✓ Organiser les activités suivantes. Elles préparent l'élève à s'étirer, se concentrer, travailler le geste et à entrer dans le contexte du Moyen-Âge et des poulies et des engrenages.

### Toile de fond : les poulies et les engrenages

Plusieurs personnes utilisent des poulies et des engrenages chaque jour, pour lever, pousser, faire avancer, tirer, etc. Peux-tu penser à un exemple? Quel geste font-elles? Le geste demande-t-il un effort ou de la force et produit-il un mouvement?

### Pense aux verbes d'action utilisés dans les mouvements. Le verbe va guider la direction et la force à mettre dans le mouvement.

- Tu es un mécanicien qui doit **soulever** le moteur d'une voiture. Montre-moi le mouvement en l'exagérant. On **tire** sur la chaîne très fort. On **monte** haut en tirant vers le bas. Quel outil utilises-tu ? – Une poulie.
- Tu es dans la salle d'exercices, pour muscler tes bras. Tu **soulèves** des poids. Quel outil utilises-tu pour t'aider ? – Une poulie.
- Tu **étends** la lessive sur la corde à linge dans le jardin. Tu **pousses** la corde. – Une poulie.
- Tu **hisses** le drapeau vert et blanc, le jour des Franco-ontariens. On chante *Mon beau drapeau* ensemble. – Une poulie.
- Tu es une horloge géante. Tu **bouges** les bras pour montrer l'heure. Tic-tac, tic-tac. Est-ce que le mécanisme d'une horloge est une poulie ? – Non, c'est un engrenage.
- Tu es en voiture avec ta famille et tu as une crevaison. Tu dois **changer** le pneu. Tu vas utiliser un cric et **pousser** sur le levier. Cric-cric-cric. – Un engrenage.
- Tu es en bicyclette et tu **pédales** vite. Fais un mime sans parler. On va montrer qu'on **va** vite par nos jambes et notre visage. Quel outil la bicyclette a-t-elle pour nous aider à **avancer** plus vite ? – Un engrenage.

**Peux-tu venir devant la classe mimer d'autres exemples, utilisant une poulie ou un engrenage, que les autres vont tenter de deviner ?**

### Toile de fond : les métiers du Moyen-Âge

- ✓ Se préparer à projeter le diaporama [SOCIÉTÉ DU MOYEN ÂGE](#), pages 37 et 38. (Images et autres descriptions à partir de la p. 15.)
- ✓ Diviser la classe en 2 groupes – les acteurs et les spectateurs. Choisir un métier sur la liste projetée sur le TBI, penser aux gestes et mimer le métier. Devinons.
- ✓ Inviter les spectateurs à devenir les acteurs. Ceux-ci vont créer un **tableau vivant**. C'est-à-dire, figer le mouvement sur scène pour imiter une peinture ou une sculpture. Au signal, figer le mouvement, puis continuer. Devinons les métiers du Moyen-Âge.

#### Processus de création | l'élève

Le document interactif à l'élève peut être abordé individuellement et en petits groupes sur tablettes ou sur le TBI pour le groupe classe.

## Apprenons - Le personnage

- ✓ Préparer l'élève à être autonome pour consulter le diaporama, [APPRENONS LE PERSONNAGE](#), sur sa tablette et faire les activités dans le **JOURNAL DE BORD**.
- ✓ Organiser la classe et décider des activités qui se feront individuellement et celles qui seront faites en groupe classe.

### APPRENONS

- ✓ Encadrer les élèves pour créer le portrait d'un personnage (Voir aussi ANNEXE 2 - Fiche d'un personnage);
  - Caractéristiques observables du personnage;
  - Caractéristiques internes du personnage.

## Apprenons - Les éléments-clés : lieu, temps, espace et situation dramatique

- ✓ Préparer l'élève à être autonome pour consulter le diaporama, [APPRENONS ELEMENTS-CLES](#), sur sa tablette et faire les activités dans le **JOURNAL DE BORD**.
- ✓ Organiser la classe et décider des activités qui se feront individuellement et celles qui seront faites en groupe classe.
- ✓ Consulter l'Histoire de l'art, dans [HISTOIRE DES ARTS ET SOURCES](#) pour découvrir des notions reliées à l'histoire du théâtre au Moyen-Âge.

### APPRENONS

- ✓ Aborder avec l'élève...
  - l'espace scénique au Moyen-Âge;
  - le temps : de l'action et l'époque où se déroule l'histoire;
  - le lieu et le décor;
  - la situation dramatique : début, élément déclencheur, péripéties et point culminant et dénouement.

## Explorons - Le mime

- ✓ Préparer l'élève à être autonome pour consulter le diaporama, [EXPLORONS LE MIME](#), sur sa tablette et faire les activités dans le **JOURNAL DE BORD**.
- ✓ Organiser la classe et décider des activités qui se feront individuellement et celles qui seront faites en groupe classe.
- ✓ Prévoir 3-4 grands cartons (p.ex., Bristol) installés à hauteur des visages des élèves pour l'activité Jean qui rit, Jean qui pleure.

## EXPLORONS

- Le jeu de l'acteur, ses expressions faciales et corporelles;
- Le contraste dans l'expression des émotions par le mime;
- La prise d'images photo ou vidéo.

## Imaginons - Un personnage

- ✓ Préparer l'élève à être autonome pour consulter le diaporama, [IMAGINONS UN PERSONNAGE](#), sur sa tablette et faire les activités dans le **JOURNAL DE BORD**.
- ✓ Organiser la classe et décider des activités qui se feront individuellement et celles qui seront faites en groupe classe.
- ✓ Animer une imagerie guidée :
  - inviter l'élève à choisir à quelle époque se situera son personnage;
  - poser des questions comme celles présentées aux pages 5 et 6 du document, IMAGINONS UN PERSONNAGE.
- ✓ Expliquer aux élèves que les caractéristiques physiques (vêtements et accessoires) du personnage sont liées à la place dans la société et au lieu de vie qu'il habite;
- ✓ Questionner l'élève :
  - Pourquoi les gestes et les paroles sont-ils si importants dans l'interprétation d'un personnage ?
  - Qu'apprend-on au sujet d'un personnage d'après ses gestes, ses paroles, ses habits ?

## PRODUISONS

- Personnage du Moyen-Âge ou d'aujourd'hui;
- Caractéristiques physiques et internes.

## Préparons - Une saynète

- ✓ Préparer l'élève à être autonome pour consulter le diaporama, [PREPARONS UNE SAYNETE](#), sur sa tablette et faire les activités dans le **JOURNAL DE BORD**.
- ✓ Organiser la classe et décider des activités qui se feront individuellement et celles qui seront faites en groupe classe.

## PRODUISONS

- Les personnages et le dialogue;

- La situation dramatique :
  - le problème et l'élément déclencheur;
  - les péripéties et le point culminant;
  - le dénouement.
- Le jeu de scène :
  - répétitions et présentation.
- La prise de vidéos;
- La rétroaction.

## POUR ALLER PLUS LOIN

La production de la saynète peut être simple ou plus complexe. Divers éléments peuvent y être intégrés.

- Écrire l'histoire avec ou sans narrateur qui décrit les scènes.
- Présenter une histoire racontée et mimée.
- Insérer des dialogues chantés.
- Présenter un personnage muet qui ferait des mimes.
- Utiliser le TBI pour projeter l'illustration du lieu choisi de l'histoire – image de château, de forêt ou de cour d'école...
- Intégrer les 3 autres arts : ajouter de la musique, de la danse, des décors, des masques et des costumes...

## LIENS INTERDISCIPLINAIRES AVEC LE CURRICULUM DE FRANÇAIS.

### PRODUISONS

- Un conte à partir de la saynète. (Voir ANNEXE 3 : De la saynète au conte);
- Caractéristiques du conte;
- Schéma narratif du conte.

## Évaluons-nous

- ✓ Préparer l'élève à être autonome pour consulter l'outil interactif, [QUIZ ART DRAMATIQUE](#), sur sa tablette.

Ce jeu/quiz, sous forme de textes à trous, lui permettra de faire un survol rapide de la matière présentée et de mesurer ce qu'il ou elle a appris.

## CORRIGÉ DU QUIZ D'ART DRAMATIQUE

Comment choisir les **personnages** de notre histoire ? Inspirons-nous des gestes pratiqués lors de l'échauffement. La **force** nécessaire au fonctionnement d'une ou deux **poulies** imaginaires a guidé nos mouvements. Puis nous avons mimé les gestes de métiers du Moyen-Âge : le bras levé du **forgeron** qui martèle le métal de manière répétitive pour fabriquer des armures, ou le bras levé de la **blanchisseuse** qui, à genoux, lave le linge au lavoir.

Dans quel **lieu** se déroule notre histoire? À l'intérieur de la salle des banquets du château, quand le **troubadour** distrait le seigneur et sa cour avec chansons et jolis mots, dans les champs avec les **paysans** ou sur le site d'un tournoi? Pour décider, choisissons qui seront les personnages principaux.

Toi, tu aimerais être un roi? Moi, je veux jouer une **commerçante** pour parler fort et me déplacer avec de grands gestes. Est-ce possible? La société **médiévale** rigide permet-elle au roi ou au seigneur de côtoyer les habitants du bourg, les bourgeois? Non! ...

Et si le chevalier et la fille du seigneur étaient les personnages principaux? D'accord! À quel **temps** se passe l'histoire? Le soir? Est-elle brève ou étalée sur plusieurs jours? Pensons aux **péripéties** et aux actions de chacun des personnages.

Dressons maintenant le portrait du chevalier : éducation, vécu, expériences, valeurs, sentiments, idées, relations avec les autres. Précisons son aspect physique. Est-il vêtu d'une **cotte de mailles** ou habillé d'une armure? Et la fille du seigneur? Elle est jolie, elle assiste au **tournoi** et recevra le bouquet de fleurs du chevalier. Ce sera le début de l'histoire : l'élément **déclencheur**.

Il nous manque encore les personnages **secondaires**! Prenons le troubadour et le seigneur. Le personnage du troubadour apporterait la **variété** dans la saynète, tantôt en récitant des poèmes, puis en exécutant des **chansons**. La mauvaise humeur du seigneur fait **contraste** avec la joie du chevalier. Pourquoi? Que s'est-il passé? Pensons maintenant au **point culminant**, puis rédigeons notre histoire!

## Évaluons l'élève : évaluation formelle basée sur la GRILLE D'ÉVALUATION

- ✓ Photocopier le document [GRILLE D'ÉVALUATION – ART DRAMATIQUE](#) au nombre d'élèves.

**Toutes les attentes et tous les contenus d'apprentissages sont abordés dans les activités.**

Pour satisfaire aux attentes, l'élève doit pouvoir :

A1.1 recourir au processus de création artistique pour réaliser diverses productions dramatiques.
A1.2 produire plusieurs formes de représentation (p. ex., création collective, théâtre d'ombres, saynète) inspirées de son imagination et de textes (p. ex., biographie pour faire connaître des héros canadiens [Terry Fox, Jeanne Mance, Dr Frederick Banting]).
A1.3 incarner un personnage imaginaire ou inspiré d'une source littéraire (p. ex., conte, poème, fable) en misant sur des éléments clés pour le rendre authentique (p. ex., indiquer l'époque ou le contexte avec un costume, préciser avec un décor le lieu où se déroule l'action) et lui faire présenter son opinion sur un sujet précis (p. ex., environnement, exercice physique, recyclage).
A1.4 expérimenter plusieurs formes de représentation (p. ex., théâtre d'ombres pour présenter une biographie, saynète pour réaliser une annonce publicitaire) et choisir la meilleure pour communiquer un message. + conte
A2.1 recourir au processus d'analyse critique pour analyser et apprécier diverses productions dramatiques.
A2.2 analyser, à l'aide des fondements à l'étude, plusieurs formes de représentation en art dramatique (p. ex., en création collective, reconnaître le message à partir de l'interaction entre les personnages, du lieu et de la situation dramatique).
A2.3 exprimer de différentes façons (p. ex., oralement, par écrit, avec un collage) son appréciation de présentations de créations collectives ou d'autres productions dramatiques – les siennes, celles de ses pairs ou celles d'artistes –, tout en faisant des liens avec ses propres expériences.
A3.1 identifier les péripéties et le point culminant dans des productions dramatiques
A3.2 différencier les formes de représentation utilisant l'expression verbale (p. ex., théâtre de marionnettes, saynète, récitation) de celles utilisant l'expression non verbale (p. ex., mime, tableau vivant, théâtre d'ombres).
A3.3 décrire le lien entre une forme de représentation en art dramatique et son contexte historique et géographique (p. ex., marionnettes dans le théâtre ambulant d'autrefois et marionnettes dans des émissions télévisées d'aujourd'hui, conteurs d'autrefois et récitations d'aujourd'hui).
A3.4 interpréter divers indices socioculturels, y compris des référents culturels de la francophonie relevés dans les œuvres étudiées. Analyse et appréciation Connaissance et compréhension Production et expression C



### Le personnage

- Personnage principal
- Personnage secondaire

Son nom? \_\_\_\_\_

Son âge? \_\_\_\_\_

À quelle époque vit-il? Dans le passé, le présent ou l'avenir?

\_\_\_\_\_

Quel est son métier? Quel est son outil de travail?

\_\_\_\_\_

### Ses caractéristiques physiques et de communication

Grand? Petit? Sportif? \_\_\_\_\_

Marche lentement, rapidement, droit, les épaules voutées? \_\_\_\_\_

Est-il bavard ? Oui, non, peu, avec un langage réfléchi ou parle-t-il sans réfléchir?

\_\_\_\_\_

## Ses traits de caractère, ses relations avec les autres et ses émotions

Quels sont ses traits de caractère?

- courageux
- peureux
- fiable
- influençable
- généreux

Quelles relations entretient-il avec les personnes de son entourage?

- harmonieuses
- conflictuelles
- intéressées
- honnêtes
- dépendantes

Quelles émotions laisse-t-il transparaître?

- joie
- émerveillement
- ennui
- impatience
- fierté

## PRODUISONS UN CONTE

Rédigeons un conte, semblable au fabliau du Moyen-Âge.

### Qu'est-ce qu'un conte?

Voici les caractéristiques d'un conte :

<p>• <b>C'est un récit d'aventures imaginaire</b> qui met souvent en action des êtres surnaturels. C'est une histoire qui a été connue et racontée pendant plusieurs générations avant d'être finalement écrite.</p>	
<p><b>Un univers merveilleux</b> avec des événements surnaturels :</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• de la magie;</li> <li>• des objets ou des personnages qui disparaissent;</li> <li>• des objets, animaux ou personnes qui sont transformés... - un crapaud devient en prince.</li> </ul>	<p><b>Des personnages flamboyants :</b></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• des sorcières, des fées;</li> <li>• des magiciens, des dragons...</li> </ul> <p>On présente leurs traits essentiels : courageuse, beau, méchante, généreux, naïve...</p>
<p><b>Le temps n'est pas précisé...</b> Le conte commence souvent de cette façon : « Il était une fois dans un pays lointain... » On peut indiquer le temps de la journée.</p> <p><b>On présente le lieu :</b> champ, bois, place du village, château...</p>	<p><b>Un but moral :</b> l'histoire sert à donner une leçon. Par exemple, dans <i>Le Petit Chaperon rouge</i>, on montre qu'il faut se méfier de ceux qui disent avoir les meilleures intentions, car ils peuvent être méchants : le méchant loup qui cherche à tromper la fillette.</p>

## Le schéma narratif du conte

La situation dramatique du conte ou le schéma narratif est composé de 5 étapes. Le début a deux parties : la situation initiale et l'élément déclencheur. Et la fin a deux parties également : le dénouement et la situation finale.

Examine bien les éléments de chaque étape et transforme ta saynète en créant un conte fantastique!

Les éléments de ma saynète	Schéma narratif du conte	Les éléments de mon conte
<b>Le début</b> : Les personnages?  Le lieu et le temps?  Que se passe-t-il?  Qu'arrive-t-il?	<b>1. La situation initiale</b> (Qui? Quoi? Où? Quand?)	
	<b>2. L'élément déclencheur</b> (Le problème)	
<b>Les péripéties</b> : Événements et aventures ainsi que paroles et actions des différents personnages.	<b>3. Les péripéties</b> (Les problèmes rencontrés et tentatives de solution.)	
<b>Le dénouement</b> : Le personnage réussit ou échoue sa mission.  Comment se termine l'histoire?	<b>4. Le dénouement</b> (La résolution du ou des problèmes.)	
	<b>5. La situation finale</b> (Le conte a toujours une fin heureuse.)	