

SEANCE 6

Objectif : Evaluer l'expression de l'aisance et de l'originalité.

Situation référence

Le jeu des planètes

1. Rôle de l'enseignant :

1^{er} temps

- Il annonce aux élèves qu'ils doivent s'exprimer en se déplaçant sur une planète imaginaire : soit la planète où

- tout est mou,
- tout colle
- tout roule
- tout vieillit
- tout refroidit,...
- tout le monde nage

2^{ème} temps

- Il annonce aux élèves qu'ils doivent s'exprimer en se déplaçant sur une planète imaginaire à partir de musiques porteuses.

Matériel : supports musicaux :

Caractéristiques	Exemples de supports musicaux
tout colle	Musique du film « La 4ème dimension »
tout roule	Musique du film « Cosmos 1999 »
tout vieillit	Musique du film « Rencontre du 3ème type »
tout refroidit	Musique du film « Cocoon »
tout nage	Musique du film « Le grand bleu »

2. Rôle de l'élève :

Les élèves s'expriment sur la planète imaginaire.

3. Critères d'évaluation

Aisance : Utilise différentes parties du corps
Occupe tout l'espace scénique.

Varie sa gestuelle, en fonction des caractéristiques du déplacement demandé et/ou de la musique support.

Originalité : Réponses motrices variées en relation du thème ou la musique.