

# Histoire des Arts

Séquence pédagogique - CM2

## ***L'utilisation de l'objet dans la sculpture et le théâtre du XXe siècle à aujourd'hui***

### SOMMAIRE

Introduction.....	2
Problématique .....	2
<b>I / Synthèse des fondements scientifiques.....</b>	<b>2</b>
Arts visuels : L'objet récupéré, l'objet détourné, l'objet assemblé .....	3
Arts du spectacle vivant : L'objet animé, l'objet mis en scène.....	4
<b>II/ Description de la séquence pédagogique.....</b>	<b>6</b>
La séquence au cœur d'un projet.....	6
Objectifs de la séquence .....	6
Compétences.....	7
Préalables à la séquence .....	7
Déroulement de la séquence .....	8
Evaluation des élèves .....	10
Conclusion.....	10

## INTRODUCTION

Et si nous arrêtons notre regard sur les objets ? Si nous les utilisons pour autre chose que ce pour quoi ils ont été fabriqués ? Si nous les valorisons pour en faire des pièces uniques ? Si nous les faisons s'assembler, se rencontrer, parler ? Si nous en faisons des œuvres...

Depuis le début du XXème siècle, l'objet est largement utilisé dans l'art : en littérature, en sculpture, en cinéma d'animation, au théâtre... L'imaginaire autour de l'objet dans la création moderne et contemporaine est foisonnant, révélant la place omniprésente que celui-ci occupe dans nos sociétés. En 1968, Jean Baudrillard, dans son ouvrage *Le système des objets*, dénonçait alors les « générations de produits, d'appareils, de gadgets »<sup>1</sup> se succédant à un rythme effréné.

L'entrée dans l'ère de la société de consommation est donc marquée par l'émergence de démarches artistiques qui questionnent la prolifération d'objets dans la vie quotidienne, poursuivant une démarche initiée dès le début du siècle par des artistes comme M. Duchamp.

Nous avons exploré celles engagées dans les domaines des arts visuels et du spectacle vivant, et plus précisément la sculpture et le théâtre, pour concevoir une séquence d'Histoire des Arts dans une classe de CM2 sur la thématique de l'utilisation de l'objet dans l'art. Les œuvres choisies sont issues de la liste de référence<sup>2</sup> pour l'enseignement de l'Histoire des arts à l'école primaire et de références personnelles, notamment pour les œuvres théâtrales contemporaines.

Dans cette séquence, nous proposons donc aux élèves des rencontres d'œuvres d'artistes dans le domaine de la sculpture et du théâtre, tout en tissant des liens avec d'autres disciplines de l'école, comme cela est mis en avant dans les programmes de 2008 relatifs à l'organisation de l'enseignement de l'Histoire des Arts, qui « instaure des situations pédagogiques pluridisciplinaires »<sup>3</sup>.

## PROBLEMATIQUE

A partir des démarches artistiques mises en œuvre autour de l'objet dans le domaine de la sculpture et du théâtre depuis le début du XXème siècle par des plasticiens et des metteurs en scène, nous pouvons nous interroger sur la place et la fonction de l'objet dans l'œuvre.

D'un point de vue historique, nous nous demandons en quoi le détournement d'objets du quotidien est-il révélateur de l'évolution de la place de l'objet dans la société ?

D'un point de vue artistique, comment les artistes utilisent l'objet dans leurs œuvres ? Quelle place leur est accordée ? Et comment invitent-ils, à travers elles, le spectateur à porter un autre regard sur l'objet du quotidien ?

Après avoir présenté, dans une première partie, les fondements artistiques sur lesquels nous nous appuyons pour construire une séquence pédagogique dans une classe de CM2, nous décrirons les modalités d'organisation pour la mise en œuvre de cette séquence en fonction des objectifs définis.

---

<sup>1</sup> Le système des objets, Jean Baudrillard, Gallimard, 1968

<sup>2</sup> Liste d'exemples d'œuvres – Histoire des Arts - Ressources pour faire la classe – EDUSCOL - 2009

<sup>3</sup> Préambule BO n°32 du 28 août 2008

## I / Synthèse des fondements scientifiques

Dans cette partie, nous verrons comment l'objet du quotidien peut être utilisé par des artistes modernes et contemporains à travers une sélection d'œuvres dans le domaine des arts du visuel (sculpture) et des arts du spectacle vivant (théâtre).

### ARTS DU VISUEL : L'objet récupéré, l'objet détourné, l'objet assemblé

Au XX<sup>ème</sup> siècle, l'intérêt artistique pour les objets, de plus en plus nombreux et variés dans la vie quotidienne, est grandissant. Deux artistes peintres-sculpteurs, Marcel Duchamp et Pablo Picasso, proposent à travers leurs installations faites à partir d'assemblages d'objets récupérés de porter un nouveau regard sur l'objet. L'objet est détourné de sa fonction première. Il est tourné, retourné, assemblé à un autre, et installé de telle sorte que le regard porté sur lui en est modifié.



Roue de bicyclette - 1913 / 1964  
Marcel Duchamp  
Métal, bois peint - 126,5 x 31,5 x 63,5

L'assemblage d'une roue de bicyclette et d'un tabouret, objets du quotidien détournés de leur utilité originale, par Marcel Duchamp au début du XX<sup>ème</sup> siècle (1913) questionne la place de l'objet dans la société. Définie par Duchamp comme une sculpture sur un socle<sup>4</sup>, elle précède les « ready made » c'est-à-dire, ces objets (tel que le *Porte-bouteilles*) déjà tout faits et revendiqués comme œuvres par l'artiste du seul fait de les avoir choisis.

La *Roue de bicyclette* était, selon lui, destinée à être mise en mouvement : « J'aimais la regarder, juste comme j'aime regarder les flammes danser dans une cheminée »<sup>5</sup>, énonce l'artiste qui apprécie le mouvement de la roue favorisé par sa position sur le tabouret. Cette sculpture semble alors répondre à un « réel intérêt pour l'objet en mouvement »<sup>6</sup>.

A partir d'objets récupérés : « une vieille selle de vélo » et « un guidon rouillé de bicyclette » trouvés « dans un tas d'objets pêle-mêle »<sup>7</sup>, l'artiste espagnol Pablo Picasso réalise la *Tête de taureau* en 1942. Il explique : « En un éclair ils se sont associés dans mon esprit ».

En opérant un assemblage entre ces deux objets, il les utilise dans un autre contexte que celui dans lequel ils avaient été créés : la selle et le guidon sont ainsi détournés de leurs fonctions premières. La manière dont l'artiste a choisi d'assembler les deux objets donne à voir une tête de taureau, animal emblématique chez Picasso, qui deviendra le titre de son œuvre.



Tête de taureau – 1942  
Pablo Picasso  
Cuir, métal - 33.5x43.5x19cm

<sup>4</sup> Ressources éducatives en ligne – Marcel Duchamp - Centre Pompidou  
<http://mediation.centrepompidou.fr/education/ressources/ens-duchamp/ens-duchamp.htm>

<sup>5</sup> [https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR\\_R-fd78df987fc83b42e9d24caa48afe4f2&param.idSource=FR\\_O-229b0bf96d73e49ba836ea4474633f0](https://www.centrepompidou.fr/cpv/ressource.action?param.id=FR_R-fd78df987fc83b42e9d24caa48afe4f2&param.idSource=FR_O-229b0bf96d73e49ba836ea4474633f0)

<sup>6</sup> Ressources éducatives en ligne – Marcel Duchamp - Centre Pompidou

<sup>7</sup> Conversations avec Picasso - Brassai - Gallimard - 1964



En 1960, dans le contexte de la société de consommation, naît le groupe des Nouveaux réalistes composé d'artistes, dont le peintre et sculpteur Jean Tinguely. Ils revendiquent alors leur « singularité collective ». En effet, au-delà de « la diversité de leur langage plastique, ils perçoivent un lieu commun à leur travail, à savoir une méthode d'appropriation directe du réel »<sup>8</sup>, tel que l'utilisation d'objets de la vie quotidienne à l'image de M. Duchamp.

Jean Tinguely crée, à partir de 1961 une série d'œuvres, les Baluba, dans lesquelles il « emploie toutes sortes d'objets quotidiens, tels que des jouets en plastique, des fourrures d'animaux ou des déchets de ferraille. »<sup>9</sup> Assemblés entre eux, ces objets forment une sculpture, que l'artiste décide d'animer. Dans l'œuvre ci contre, « le spectateur agit sur la pédale de commande » de telle sorte que « la sculpture se met en branle, il assiste à une fête joyeuse où tous ces éléments suspendus sont secoués en tous sens. » L'inanimé devient alors animé.

Baluba – 1961-1962  
Jean Tinguely  
Métal, fil de fer, objets en  
plastique, plumeau, baril, moteur  
187 x 56,5 x 45 cm

## ARTS DU SPECTACLE VIVANT : L'objet animé, l'objet mis en scène

À partir des années 1970, l'objet trouve une place particulière dans la création artistique dans le domaine du spectacle vivant. Un nouveau genre théâtral apparaît en réaction à la multitude d'objets, issus de la société de consommation. L'expression « théâtre d'objets » naît en 1980 à Marseille, lors d'une rencontre entre plusieurs compagnies de théâtre (le Théâtre de Cuisine, le Vélo théâtre, le Théâtre Manarf) se revendiquant de cette nouvelle forme artistique.

Sur scène, l'objet devient le centre de l'attention d'une narration, et non plus un simple accessoire utilisé pour les besoins du spectacle. Ainsi, selon Michel Laubu, directeur artistique de la compagnie Turak Théâtre, « il est un partenaire de l'acteur, un déclencheur de l'imagination, un vecteur d'histoires ».<sup>10</sup> Partenaire de l'acteur car « le Théâtre d'objet affirme fortement la présence de l'interprète » contrairement à certains spectacles mettant en scène des marionnettes où le manipulateur peut "disparaître"<sup>11</sup>. Déclencheur de l'imagination et vecteur d'histoires car le langage entre en jeu dans la plupart des spectacles de théâtre d'objets. Ainsi, des objets banals, de l'ordinaire, peuvent devenir de véritables « boîtes à fabriquer des épées »<sup>12</sup>.

Les objets utilisés par les compagnies de théâtre d'objets sont parfois bruts, parfois assemblés entre eux, mais ils ne sont pas « fabriqués exprès pour la scène. »<sup>13</sup> selon C. Carrignon, directeur artistique du Théâtre de Cuisine. Michel Laubu, lorsqu'il associe les objets entre eux, apprécie « cette confrontation entre l'objet étrange créé et la quotidienneté des éléments qui le composent. »<sup>14</sup>

<sup>8</sup> Dossier pédagogique « Le nouveau réalisme » – Centre Pompidou

<sup>9</sup> L'œuvre Baluba de Jean Tinguely – Centre Pompidou <https://www.centrepompidou.fr/cpv/resource/cxx5qe9/rpgExAr>

<sup>10</sup> «Le jeu et l'objet », Michel Laubu et Jean-Luc Mattéoli, *Agôn*, n°4, 2012

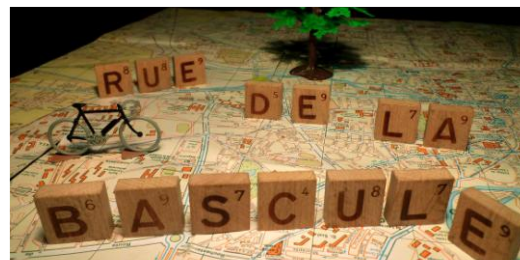
<sup>11</sup> Article « Le parti pris des choses » Justine Duval <http://www.lintermede.com/theatre-objet-marionnettes-isabelle-bertola-paris-cuisine-manarf-analyse-critique-interview-piece.php>

<sup>12</sup> Site de la compagnie Théâtre de Cuisine : <http://www.theatredecuisine.com/la-compagnie/presentation>

<sup>13</sup> Christian Carrignon, «Le théâtre d'objet : mode d'emploi»,

<sup>14</sup> [http://www.turak-theatre.com/turak.html#/spectacles\\_expos/](http://www.turak-theatre.com/turak.html#/spectacles_expos/)

Dans le spectacle *Rue de la bascule*, créé par la comédienne Marina Le Guennec, les objets sont utilisés de manière brute (ni transformés ni assemblés) et mis en scène dans une histoire dans laquelle ils sont les protagonistes. Chaque objet représente donc un personnage : un vélo pour le facteur, une paire de lunettes pour un petit garçon myope... Une ancienne carte de la ville sert de décor, de « terrain de jeu à l'histoire »<sup>15</sup> racontée.



Visuel de l'affiche du spectacle *Rue de la bascule*  
Collectif Les becs verseurs - 2013



Photo du spectacle *L'avare*  
Compagnie Tabola Rassa - 2003

En 2003, la compagnie franco espagnole Tabola Rassa, dans son spectacle *L'avare* adapté de l'œuvre de Molière, utilise des objets et matériaux assemblés entre eux. Des robinets sont utilisés pour la tête des personnages, auxquels sont fixés des morceaux de tissus pour les vêtements. Ces objets sont judicieusement choisis en termes de formes, couleurs, textures, matériaux... pour évoquer des traits caractéristiques des personnages : un robinet en cuivre courbé pour un vieillard, un robinet droit et brillant pour un homme jeune.

Dans ces deux spectacles, les objets sont animés par le/ les comédiens, et la place du texte théâtral est une composante majeure de l'œuvre. Dans le domaine du spectacle vivant, certaines formes contemporaines sont parfois associées au genre du « théâtre d'objets », bien que les objets ne soient pas manipulés par les comédiens et que le texte théâtral soit absent.



Photo du spectacle *L'après midi d'un foehn*  
Compagnie Non Nova - 2010

C'est ce que nous donne à voir la compagnie Non Nova dans son spectacle *L'après midi d'un foehn*, où le mouvement des sacs plastiques transformés en personnages par un habile découpage- collage est rendu possible grâce à des ventilateurs disposés autour de l'espace scénique. La parole est remplacée par une musique de Debussy, qui renforce l'aspect poétique de ce spectacle, situé à la croisée du théâtre, de la danse et du cirque.

A travers ces différentes propositions artistiques, plusieurs éléments de réponse émergent par rapport aux questionnements posés en introduction, notamment celle de : *Comment les artistes intègrent l'objet dans leurs œuvres ?*

Si les metteurs en scène, dans les spectacles présentés, semblent placer l'objet au centre de leur œuvre : le spectacle, les sculpteurs semblent quant à eux utiliser uniquement des objets dans leurs œuvres : l'objet même devient une œuvre d'art.



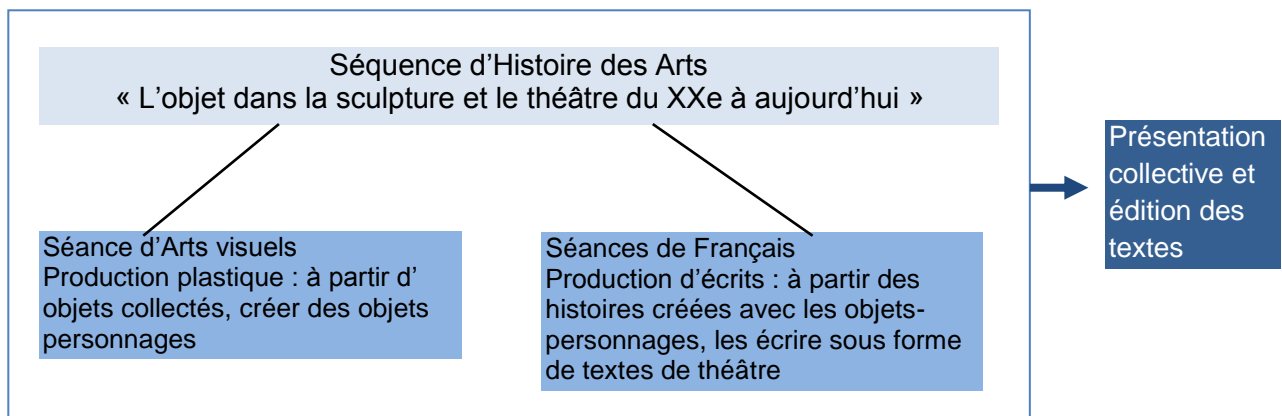
## II/ Description de la séquence pédagogique

L'aspect interdisciplinaire de l'enseignement de l'histoire des arts est préconisé dans les programmes de 2008 relatifs à l'organisation de cet enseignement : les situations pédagogiques mises en place doivent en effet favoriser « le dialogue entre les disciplines »<sup>16</sup>.

### La séquence au cœur d'un projet

La séquence proposée autour du thème de l'objet dans l'art depuis le début du XX<sup>e</sup> siècle, s'inscrit dans le cadre d'un projet plus large où se croisent différentes disciplines : Français, Arts visuels et Histoire des Arts.

Les élèves créent des objets-personnages (production plastique), écrivent une histoire courte dans laquelle les objets sont les personnages (production d'écrits) et la mettent en scène (production théâtrale) dans le cadre d'un travail de groupe, en vue de la tâche finale : présenter l'histoire créée avec les objets-personnages et éditer les textes produits.



### Objectifs de la séquence

La séquence proposée vise à faire découvrir aux élèves des œuvres modernes et contemporaines mettant en scène des objets, dans les domaines artistiques de la sculpture et du théâtre.

Les objectifs d'apprentissages de cette séquence s'appuient sur des objectifs d'ordre esthétique, méthodologique et de connaissance (comme le préconisent les documents d'accompagnement des nouveaux programmes entrant en vigueur à la rentrée 2016<sup>17</sup>).

- *Observer, décrire et comprendre une œuvre (rencontre « réfléchie » des œuvres)*
- *Exprimer son avis personnel face à une œuvre (rencontre « sensible » des œuvres)*
- *Mettre en lien des œuvres (extraits de spectacles de théâtre d'objets et sculptures d'objets détournés et assemblés)*
- *Stimuler sa créativité, notamment en lien avec une pratique sensible (production plastique puis théâtrale)*
- *Situer les œuvres dans le temps et dans leur contexte historique*

<sup>16</sup> Organisation de l'enseignement de l'histoire des arts – Bulletin officiel n° 32 du 28 août 2008

<sup>17</sup> <http://eduscol.education.fr/cid99018/ressources-accompagnement-programme-histoire-des-arts-cycle.html>

## Compétences

Par rapport aux objectifs définis, les compétences travaillées visent à développer des connaissances, des capacités et des attitudes chez les élèves dans différents domaines définis par le Socle Commun de Connaissances et Compétences<sup>18</sup> :

### Culture Humaniste

- Etre capable de situer dans le temps les œuvres artistiques et les mettre en relation avec des faits historiques ou culturels utiles à leur compréhension
- Adopter une attitude de curiosité pour les œuvres

*A la fin du Cycle 3, l'élève doit être capable de<sup>1</sup> :*

- *Reconnaître et décrire des œuvres visuelles préalablement étudiées : savoir les situer dans le temps, identifier le domaine artistique, en détailler certains éléments constitutifs en utilisant quelques termes d'un vocabulaire spécifique*
- *Exprimer ses émotions et préférences face à une œuvre d'art, en utilisant ses connaissances*

### Maitrise de la langue française

- Connaître un vocabulaire juste et précis pour désigner des objets réels, des sensations, des émotions
- Prendre part à un dialogue, un débat : prendre en compte les propos d'autrui, faire valoir son propre point de vue
- Ouverture à la communication, au dialogue, au débat

### Maitrise des techniques de l'information et de la communication

- Maitriser les bases des techniques de l'information et de la communication
- Produire un document numérique

### Les compétences sociales et civiques

- Communiquer et travailler en équipe
- Respecter les autres

### L'autonomie et l'initiative

- S'impliquer dans un projet collectif
- Respecter des consignes simples en autonomie
- Commencer à savoir s'auto évaluer dans des situations simples

## Préalables à la séquence

La réalisation de cette séquence suppose que certains outils d'enseignement soient mis en place dès le début de l'année scolaire (voire dans les classes précédentes, assurant ainsi une continuité du parcours de l'élève en termes de formation artistique et culturelle) :

- La création d'un port folio numérique d'Histoire des Arts pour chaque élève
- L'affichage d'une frise historique dans la classe, à enrichir au long de l'année avec les images et cartels des différentes œuvres rencontrées
- La création de fiches outils :
  - Les six grands domaines artistiques
  - Le lexique utile à la description des œuvres (outils, matériaux, supports...)
- La conception d'une grille d'évaluation permettant aux élèves de s'auto évaluer

La séquence suppose également qu'une séance d'histoire sur le thème de « la société de consommation » soit réalisée en amont afin que les élèves puissent ensuite situer les œuvres sélectionnées pour la séquence dans leur contexte historique.

<sup>18</sup> Socle Commun de Connaissances et de Compétences – Décret du 11 juillet 2006

## Déroulement de la séquence

<b>Séance 1</b>	<p><b>Classer les objets</b> A partir d'objets collectés par les élèves<sup>19</sup>, classer ces objets (travail en groupes). Justifier son classement et répertorier les différents critères mis en évidence (formes, matériaux, couleurs, texture...)</p> <p><b>Détourner les objets</b> Choisir deux objets et les assembler pour en faire un nouvel objet (travail individuel). Donner un nom à ce nouvel objet et le photographier (objets + étiquette nom).</p> <p><b>Lexique :</b> « objet détourné »</p>
<b>Séance 2</b>	<p><b>Décrire puis mettre en lien deux œuvres</b> <u>Œuvres étudiées:</u> <i>Roue de bicyclette</i> (Duchamp) et <i>Tête de taureau</i> (Picasso)</p> <p>Observer et comparer les techniques, les objets utilisés<sup>20</sup>, le type d'œuvres, le domaine artistique, l'époque. Travail en groupes à l'aide d'un tableau de comparaison des œuvres. Aide : fiches outils</p> <p><b>Situer les œuvres sur la frise historique de la classe</b> Nommer l'époque, mettre en relation la date des œuvres avec les événements historiques de la frise (première moitié du XXème siècle, contexte de la première et seconde guerre mondiale)</p> <p><b>Lexique :</b> « récupération d'objets », « objet détourné », « sculpture », « technique de l'assemblage »</p>
<b>Séance 3</b>	<p><b>Analyser une œuvre au regard de celles de Duchamp et de Picasso</b> <u>Œuvre étudiée :</u> <i>Baluba</i> (Tinguely)</p> <p>Observer et repérer les techniques, les objets utilisés<sup>21</sup>, le type d'œuvres, le domaine artistique, l'époque. Mettre en lien l'œuvre avec celles de Duchamp et Picasso. Observer l'originalité de l'œuvre Baluba : œuvre animée (le mouvement est déclenché par la pédale).</p> <p><b>Situer l'œuvre sur la frise historique</b> Nommer l'époque, mettre en relation la date de l'œuvre avec le contexte de la société de consommation (séance d'histoire effectuée en amont de la séquence)</p> <p><b>Lexique :</b> « objet animé », « récupération d'objets », « objet détourné », « sculpture », « technique de l'assemblage »</p>
<b>Séance 4</b> <b>Pratique plastique</b>	<p><b>Créer des objets personnages</b> A partir des objets collectés fabriquer un ou deux « objets personnages » en réalisant des assemblages. (Travail en groupe de 2 à 4 élèves)</p>

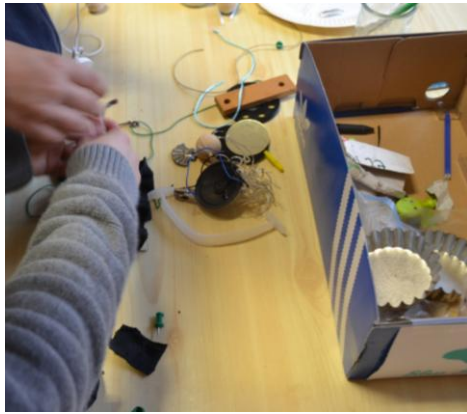
<sup>19</sup> En amont de la première séance, demander aux élèves d' « apporter des objets de petite taille qui ne servent plus »

<sup>20</sup> Description des objets utilisés dans les œuvres à l'aide des critères mis en évidence lors de la séance 1 (formes, matériaux, couleurs, texture...)

<sup>21</sup> Idem



Productions d'élèves réalisées au cours du stage de pratique :



## Séance 5

### Pratique théâtrale

#### Créer une histoire et animer l'objet personnage

Inventer une histoire courte (2 minutes maximum) mettant en scène l'objet personnage créé. Contrainte de l'espace scénique : une table de salle de classe

L'histoire intègre un monologue (groupes ayant réalisé un seul objet- personnage) ou un dialogue (groupes ayant réalisé deux objets-personnages).

#### Filmer l'histoire mise en scène

Afin de garder en mémoire la mise en scène proposée, et comme support à l'activité d'écriture.

*Dans le cadre des heures de Français, les élèves retranscrivent l'histoire inventée incluant le monologue/ dialogue, selon les caractéristiques d'un texte théâtral (mise en page, didascalies...) avec l'objectif d'éditer les textes écrits par les élèves.*

## Séance 6

#### Décrire et comparer deux œuvres théâtrales

Œuvres étudiées: Extraits des spectacles *L'avare* (Cie Tabola Rassa) et *L'après midi d'un foehn* (Cie Non Nova)

Observer et comparer

- le type d'œuvres, le domaine artistique, l'époque
- les objets utilisés, la place de l'objet, le rôle du comédien, le mouvement de l'objet (manipulation de l'homme/ machinerie), le texte/ la musique
- les effets produits sur le spectateur

#### Situer les œuvres sur la frise historique

Les situer dans la continuité des œuvres analysées en Séances 2 et 3

**Lexique :** « théâtre d'objets », « manipulation », « comédien », « mettre en scène »

<b>Séance 7</b>	<p><b>Présentation plastique</b> Chaque groupe présente le/ les objets-personnages créés et justifie le choix des objets et les assemblages opérés pour réaliser ce personnage.</p> <p><b>Lexique relatif aux opérations plastiques</b> : « associer », « superposer », « fixer »</p> <p><b>Présentation théâtrale</b> Chaque groupe présente ensuite son histoire mise en scène sur la scène (une table de salle de classe).</p>
<b>Séance 8</b>	<p><b>Auto évaluation</b> A partir d'une grille d'évaluation, regroupant des critères de réussite propres à l'Histoire des Arts, et d'autres transversaux, chaque élève s'auto évalue.</p> <p><b>Mise en mémoire dans le portfolio numérique</b> Chaque élève choisit deux œuvres parmi les œuvres étudiées : une sculpture et un extrait de pièce de théâtre Il les intègre dans son portfolio numérique d'Histoire des Arts</p>

### Evaluation des élèves

L'évaluation des élèves se fait tout au long de la séquence, afin d'observer le degré de maîtrise des élèves dans les différentes compétences visées :

- Les compétences relatives à l'analyse des œuvres sont évaluées au cours des Séances 2, 3 et 6 pendant les descriptions et les mises en commun des œuvres étudiées. Celles relatives à l'approche sensible des œuvres sont évaluées au cours de toute la séquence et grâce aux écrits des élèves dans le portfolio.
- Les compétences liées à la maîtrise de la langue sont observées tout au long de la séquence et évaluées sur des critères tels que « l'élève est ouvert à la communication et prend part au dialogue », « l'élève utilise un vocabulaire précis pour parler des œuvres », « l'élève s'exprime dans un langage adapté ».
- La maîtrise des technologies de l'information et de la communication est observée à plusieurs niveaux : « l'élève sait utiliser un appareil numérique pour prendre des photos, des vidéos » (lors des séances 1 et 5), « l'élève sait utiliser un document informatique » (lors de la séance 8).
- L'observation de l'implication des élèves dans les activités de production plastique et théâtrale et de leur capacité à travailler en groupe permet d'évaluer le degré de maîtrise des compétences sociales des élèves, ainsi que leur autonomie et prise d'initiative.

### CONCLUSION

La séquence proposée permet de développer des compétences à la fois disciplinaires et transversales, dans le cadre d'un projet plus global, qui vise à susciter la motivation des élèves et à les rendre acteurs de leurs apprentissages.

Dans cette perspective, et afin de proposer une continuité des apprentissages dans le parcours de l'élève, nous pourrions envisager de mettre en œuvre ce projet en lien avec les enseignements du collège afin d'en faire un « objet commun ».

*Dans le CD-rom ci-joint, figurent toutes les illustrations présentes dans ce dossier en format original ainsi que les liens vers les sites des compagnies Non Nova et Tabola Rassa, dont des extraits de spectacles sont visibles en ligne.*