

LE SCÉNARIO DE LA SÉQUENCE SPECTACLE D'OMBRES AU CE2

Séances de 0 à 4

	SÉANCE 0 Découverte de l'univers de référence et du projet	SÉANCE 1 Découverte du dispositif technique	SÉANCE 2 Expérimenta- tion des effets produits	SÉANCE 3 Expression d'émotions par l'ombre	SÉANCE 4 Reproduction d'un moment familier
Aperçu de la séance	Découvrir plusieurs formes de jeux d'ombres et comprendre la production finale attendue.	Produire une ombre corporelle nette et entièrement visible sur l'écran.	Faire varier distance, orientation et position pour transformer une silhouette.	Rendre une émotion lisible sans utiliser le visage ni la parole.	Observer puis reproduire sans parole une courte situation de la vie quotidienne.
Objectif de la séance	Identifier les caractéristiques communes des œuvres observées et formuler le projet de création.	Comprendre le rôle et l'ordre de placement de la source lumineuse, du corps et de l'écran.	Comprendre l'effet de chaque variable sur la taille, la netteté, la déformation, l'apparition et la disparition.	Choisir et accentuer des postures, gestes et déplacements correspondant à une émotion.	Sélectionner et ordonner de trois à six actions essentielles pour rendre une situation compréhensible.
Connaissances visées par la pratique Trace écrite	Un spectacle d'ombres associe une source lumineuse, un écran, des silhouettes, des mouvements, des transitions et parfois un fond sonore. Trace : schéma simple du dispositif et contrat de la séquence.	L'ombre apparaît lorsqu'un corps opaque se place entre la lumière et l'écran. Pour être lisible, la silhouette doit rester dans le faisceau et ne pas masquer la source. Trace : lumière puis acteur puis écran.	Plus le corps se rapproche de la lumière, plus l'ombre grandit et peut devenir floue ; plus il se rapproche de l'écran, plus elle se réduit et se précise. L'orientation modifie la forme. Trace : tableau variable-effet.	En ombres, l'émotion se lit dans l'ouverture ou la fermeture du corps, le niveau, la direction, l'amplitude, la tension et la vitesse. Trace : répertoire corporel des émotions.	Un moment devient lisible si l'on retient ses actions indispensables, dans l'ordre, avec un début et une fin marqués. Trace : début puis actions essentielles puis fin.
Contrat de travail	Apprendre à créer, par groupes de 2 à 4, un spectacle d'ombres en deux ou trois tableaux racontant un moment de vie, avec une silhouette collective et une transformation progressive.	Installer son corps pour obtenir une silhouette complète, nette et stable.	Modifier un seul paramètre à la fois et décrire précisément l'effet obtenu.	Faire reconnaître une émotion choisie en utilisant au moins deux indices corporels.	Reproduire en groupe un moment familial en trois à six actions, sans parole.

Critères de réussite	Les élèves décrivent ce qu'ils voient, entendent et ressentent. Ils repèrent au moins trois composantes du spectacle. Ils reformulent la production finale attendue.	La silhouette apparaît entièrement sur l'écran. Elle est nette et tenue trois secondes. L'élève respecte les règles de sécurité.	Une seule variable est modifiée. L'effet est visible et correctement nommé. Le groupe sait reproduire l'effet choisi.	L'émotion est reconnue par les spectateurs. Deux indices corporels au moins sont visibles. La posture est tenue ou le mouvement suffisamment accentué.	Les actions essentielles sont présentes et ordonnées. Le moment est reconnu. Les rôles et déplacements sont coordonnés.
Lexique des émotions	Étonné, surpris, amusé, émerveillé, ému.	Surprise, curiosité, satisfaction.	Étonné, amusé, impressionné.	Joie, tristesse, colère, peur, surprise ; heureux, abattu, furieux, inquiet, stupéfait.	Content, pressé, fatigué, inquiet, contrarié, soulagé.
Lexique du mouvement, du jeu d'ombres et du son	Ombre, silhouette, écran, source lumineuse, acteur, spectateur, tableau, transition, fond sonore.	Se placer, s'orienter, avancer, reculer, entrer dans le faisceau, s'immobiliser, net, flou, contour.	Agrandir, rétrécir, déformer, apparaître, disparaître, se rapprocher, s'éloigner, pivoter, profil, face.	S'ouvrir, se redresser, bondir, se recroqueviller, s'affaïsser, se raidir, reculer, sursauter ; lent, rapide, ample, retenu.	Début, fin, action essentielle, ordre, simultané, succès, pause, entrer, sortir, porter, poser, attendre.
Situation d'enseignement-apprentissage et supports	Question : « Comment raconter un moment de vie sans parole et sans montrer les acteurs ? » Supports : extraits de théâtre d'ombres traditionnel chinois, d'ombromanie, de théâtre de silhouettes et de Shadowland de la compagnie Pilobolus.	Essais devant une toile avec un projecteur ou une lampe stable. Observation alternée depuis l'espace des acteurs et celui du public.	Ateliers : distance lumière-corps ; distance corps-écran ; orientation ; entrée et sortie. Un élève agit, un autre observe, un troisième note ou photographie.	Cartes-émotions ; essais individuels puis en petits groupes ; identification par un groupe spectateur ; photographie des postures efficaces.	Courte vidéo ou démonstration d'un moment familial : se préparer, prendre un repas, ranger, attendre ou jouer. Captation des essais.
Tâche de l'élève	Observer, comparer les extraits, formuler des hypothèses sur les procédés et comprendre le projet.	Faire apparaître puis disparaître une silhouette ; la rendre complète, nette et stable.	Produire un effet imposé, expliquer comment il a été obtenu, puis le reproduire.	Construire puis jouer une courte phrase corporelle qui fait reconnaître l'émotion tirée au sort.	Observer la situation, retenir trois à six actions, répartir les rôles et la reproduire en ombres.

Procédure explicite de l'enseignant	1. Annoncer : « Je vais chercher comment le spectacle est fabriqué. » 2. Regarder un court extrait et penser à voix haute : « Je vois une silhouette ; je cherche ce qui produit l'ombre ; j'écoute le son ; je repère ce qui change. » 3. Classer les observations : ce que je vois, ce que j'entends, ce que je ressens. 4. Relier les indices au dispositif lumière-acteurs-écran-public. 5. Reformuler le projet et vérifier que les élèves peuvent le redire.	1. Montrer volontairement une installation incorrecte et constater l'absence ou la mauvaise qualité de l'ombre. 2. Dire : « Je repère la lumière et l'écran ; je me place entre les deux. » 3. Avancer lentement dans le faisceau, regarder l'écran de contrôle ou écouter l'observateur. 4. Ajuster l'orientation pour obtenir un contour complet et net. 5. Tenir la posture trois secondes, puis sortir du faisceau. 6. Faire reformuler l'ordre des actions avant la pratique guidée.	1. Annoncer l'effet recherché : « Je veux agrandir mon ombre. » 2. Fixer les autres paramètres : même posture, même orientation, même lumière. 3. Modifier seulement la distance en avançant par petits pas vers la lumière. 4. Observer et verbaliser : « Mon ombre grandit ; je vérifie sa netteté. » 5. Revenir au point de départ et reproduire l'essai pour valider. 6. Reprendre la même démarche pour réduire, déformer, apparaître ou disparaître.	1. Tirer une émotion et nommer l'intention : « Je veux faire comprendre la peur. » 2. Chercher deux indices : corps fermé et recul, par exemple. 3. Montrer une version peu lisible, puis expliquer ce qui manque. 4. Refaire en accentuant niveau, amplitude, tension et vitesse : « Je me recroqueville, je recule, je marque un arrêt. » 5. Demander aux spectateurs ce qu'ils reconnaissent et sur quels indices. 6. Ajuster un seul paramètre, puis rejouer sans commentaire.	1. Regarder une première fois pour comprendre la situation entière. 2. Regarder à nouveau et nommer les actions dans l'ordre. 3. Choisir les trois à six actions indispensables : « Si je retire celle-ci, comprend-on encore ? » 4. Associer à chaque action une posture, un déplacement et un repère d'espace. 5. Dire les actions en les réalisant lentement, puis les enchaîner sans parler. 6. Filmer, vérifier la compréhension et modifier l'action la moins lisible.
Verbalisation attendue de l'élève	« J'observe... » ; « Je pense que l'effet est produit par... » ; « Je ressens... parce que... » ; « Notre projet sera de... »	« Je me place entre... » ; « Ma silhouette est nette quand... » ; « Pour la voir entièrement, je dois... »	« Je veux obtenir... » ; « Je ne change que... » ; « Quand je..., l'ombre... » ; « Je vérifie en... »	« Je veux montrer... » ; « Je choisis cette posture parce que... » ; « Le public reconnaît l'émotion grâce à... »	« Le moment raconte... » ; « Les actions indispensables sont... » ; « Nous les avons placées dans cet ordre parce que... »
Plan de la séance	1. Situation-problème et hypothèses 2. Visionnage des références 3. Modelage de l'observation 4. Comparaison et échanges 5. Présentation du projet et des critères 6. Trace et bilan	1. Rappel du projet et sécurité 2. Essai-problème 3. Modelage du placement 4. Pratique guidée en binômes 5. Essais autonomes acteur-observateur 6. Trace et bilan	1. Rappel du dispositif 2. Question-problème 3. Modelage d'une expérimentation contrôlée 4. Ateliers guidés 5. Défis autonomes et mise en commun 6. Trace variable-effet et bilan	1. Rappel des effets d'ombre 2. Observation de postures 3. Modelage d'une émotion 4. Pratique guidée 5. Recherche autonome et présentation 6. Répertoire et bilan	1. Rappel des connaissances 2. Observation globale puis détaillée 3. Modelage de la sélection des actions 4. Reproduction guidée 5. Enchaînement autonome et captation 6. Retour réflexif et bilan
Activité ritualisée 5 minutes plusieurs fois dans la semaine	Le détective des ombres : identifier sur une image la source, l'écran, les acteurs et le public.	Ombre éclair : entrer, stabiliser une silhouette trois secondes et sortir sans couper le faisceau inutilement.	Défi transformation : produire rapidement l'effet annoncé par l'enseignant.	Statue émotion : prendre une posture, la tenir, puis faire nommer les indices observés.	Trois images : enchaîner trois postures pour faire deviner un moment de vie.

LE SCÉNARIO DE LA SÉQUENCE SPECTACLE D'OMBRES AU CE2

Séances de 5 à 9

	SÉANCE 5 Enrichissement de la production	SÉANCE 6 Rencontre avec une œuvre de référence	SÉANCE 7 Choix du moment de vie et conception du récit	SÉANCE 8 Création du premier tableau	SÉANCE 9 Création des tableaux suivants
Aperçu de la séance	Améliorer la lisibilité d'un moment familier et expérimenter un premier fond sonore.	Découvrir Shadowland de la compagnie Pilobolus et repérer comment les artistes assemblent puis transforment leurs silhouettes.	Choisir un moment de vie et organiser le récit en deux ou trois tableaux.	Construire et stabiliser la première image du récit.	Construire les autres étapes du récit et travailler leur cohérence.
Objectif de la séance	Accentuer les gestes utiles et adapter vitesse, amplitude et pauses à un support sonore.	Analyser comment plusieurs corps composent une forme, puis comment une modification progressive des postures fait apparaître une nouvelle image.	Définir l'intention, les actions essentielles, les émotions, les rôles et le fond sonore du groupe.	Transformer le storyboard en une composition corporelle lisible et coordonnée.	Créer les tableaux suivants et préparer une transformation progressive entre au moins deux images.
Connaissances visées par la pratique Trace écrite	Le son peut guider le rythme du jeu et modifier la perception d'une même action. Les gestes doivent rester lisibles et coordonnés. Trace : « Pour suivre le son, nous... »	Pilobolus crée des formes composites en assemblant les corps. Une métamorphose devient lisible quand les artistes modifient progressivement leurs appuis, leur orientation, leur hauteur ou leur écartement. Trace : répertoire illustré des procédés observés dans Shadowland.	Un projet clair précise ce que le public doit comprendre et ressentir. Chaque tableau correspond à une étape utile du récit. Trace : synopsis ou storyboard du groupe.	Une image d'ombre lisible organise les silhouettes, les niveaux et les plans. Dans une forme collective, chaque corps remplit une fonction précise et conserve des appuis sûrs. Trace : photographie annotée du premier tableau.	Les tableaux successifs montrent une évolution compréhensible. Une métamorphose reste lisible lorsque les élèves conservent certains points de contact et modifient progressivement leurs postures. Trace : storyboard complété par les placements et les étapes de la transformation.

Contrat de travail	Rejouer la même situation sur deux fonds sonores contrastés et observer les transformations.	Repérer au moins trois procédés dans Shadowland, puis créer en groupe une silhouette collective qui se transforme progressivement en une autre.	Concevoir, à 2, 3 ou 4, un récit simple en deux ou trois tableaux comprenant une silhouette collective et une transformation progressive.	Créer le premier tableau, y intégrer si possible la silhouette collective prévue et le faire reconnaître par un groupe spectateur.	Réaliser les deuxième et troisième tableaux, puis prévoir comment une silhouette collective se transforme en une autre image.
Critères de réussite	Le moment reste reconnaissable. Au moins deux paramètres du mouvement changent avec le son. Le groupe suit des repères sonores communs.	Les observations s'appuient sur des indices précis. Les élèves identifient les corps et les parties du corps qui composent la forme. La silhouette collective et sa transformation sont lisibles ; l'effet produit est expliqué.	Le moment choisi est réalisable et compréhensible. Les tableaux ont une fonction distincte et au moins deux images peuvent être reliées par une transformation. Les rôles, émotions, appuis, déplacements et sons sont prévus.	Joie, tristesse, colère, peur, surprise ; heureux, abattu, furieux, inquiet, stupéfait.	Chaque tableau est lisible isolément. L'ordre raconte une évolution et la transformation relie deux images sans rupture. Les rôles, appuis et placements sont mémorisés.
Lexique des émotions	Gai, triste, apaisé, tendu, inquiet, surpris.	Émerveillement, curiosité, surprise, inquiétude, amusement.	Intention, émotion attendue, émotion ressentie, contraste, décalage.	Émotion choisie pour le tableau ; intention, ressenti.	Évolution, intensité, surprise, attente, résolution.
Lexique du mouvement, du jeu d'ombres et du son	Tempo, pulsation, rythme, intensité, accélérer, ralentir, suspendre, reprendre, accentuer, synchroniser.	Assembler, forme composite, appui, contact, orientation, niveau, transformer, métamorphoser, agrandir, réduire, transition, synchronisation.	Synopsis, storyboard, tableau, personnage, rôle, action essentielle, composition, entrée, sortie, transition.	Composer, occuper l'espace, premier plan, arrière-plan, niveau, orientation, signal, immobilité, focus.	Successif, simultané, évolution, continuité, repère spatial, déplacement coordonné, stabiliser.
Situation d'enseignement-apprentissage et supports	Même enchaînement joué sur deux extraits contrastés. Observation depuis le public, comparaison des captations et choix d'améliorations.	Visionnage en trois temps d'un extrait de Shadowland, notamment The Transformation : réception sensible ; description factuelle d'une image arrêtée ; analyse du passage d'une forme à une autre. Réinvestissement corporel guidé.	Cartes de moments de vie ou propositions des élèves ; fiche de conception ; répertoire des procédés et fonds sonores disponibles.	Recherche par groupes à partir du storyboard ; essais de plusieurs compositions ; observation croisée ; photographie et annotation des placements.	Recherche par groupes ; alternance acteurs-spectateurs ; photographies des tableaux ; test de l'ordre sans transition.
Tâche de l'élève	Adapter une suite connue à deux fonds sonores, puis expliquer les effets produits.	Décrire une silhouette, retrouver comment les corps la composent, identifier ce qui change, puis expérimenter une transformation collective différente.	Choisir un moment, formuler l'intention et préparer un storyboard de deux ou trois tableaux.	Créer plusieurs versions du premier tableau, choisir la plus lisible et mémoriser les placements.	Construire les autres tableaux, les mettre dans l'ordre et vérifier que le récit est compris.

Contrat de travail	1. Écouter l'extrait sans jouer et repérer départ, pulsation, accent et arrêt. 2. Choisir les actions qui coïncideront avec ces repères. 3. Compter ou marquer la pulsation à voix haute en réalisant lentement l'enchaînement. 4. Ajuster un paramètre : vitesse, amplitude ou pause. 5. Rejouer sans parler en gardant les mêmes repères. 6. Comparer avec un second son et verbaliser ce qui doit changer ou rester stable.	1. Regarder une première fois sans prise de notes et nommer son ressenti. 2. Arrêter l'image : « Je décris la forme entière avant de chercher comment elle est fabriquée. » 3. Nommer les indices qui rendent la silhouette reconnaissable. 4. Retrouver les corps, les parties du corps, les niveaux, les appuis et les contacts qui composent la forme. 5. Observer la transformation et repérer ce qui change progressivement : orientation, hauteur, écartement ou posture. 6. Nommer le procédé et son effet : assemblage, métamorphose, changement d'échelle ou transition. 7. Montrer avec des formes neutres comment modifier un seul paramètre pour passer d'une silhouette à une autre. 8. Faire reformuler la procédure, guider un premier essai collectif puis retirer progressivement l'aide.	1. Formuler l'intention : « Je veux que le public comprenne... et ressente... » 2. Lister les actions possibles, puis supprimer celles qui ne sont pas indispensables. 3. Regrouper les actions en deux ou trois étapes : situation initiale, événement, issue. 4. Choisir pour chaque tableau une image forte, une émotion et un procédé d'ombre. 5. Répartir provisoirement les rôles et vérifier que chaque élève agit. 6. Choisir un son disponible, dessiner le storyboard et le relire avec les critères.	1. Relire l'intention et sélectionner l'image principale du tableau. 2. Placer un premier corps et vérifier sa projection depuis le public. 3. Ajouter les autres corps un à un en verbalisant leur rôle, leur niveau et leur orientation. 4. Écarter ou déplacer ce qui masque une silhouette importante. 5. Définir un signal commun ; installer l'image, la tenir trois secondes et sortir. 6. Observer la captation, nommer un point réussi et un ajustement, puis refaire.	1. Repartir de la photographie du premier tableau et annoncer la nouvelle image recherchée. 2. Identifier les corps et les points de contact qui peuvent rester en place. 3. Modifier un seul paramètre à la fois : orientation, hauteur, écartement ou posture. 4. Observer l'effet depuis le public et conserver uniquement les étapes utiles à la métamorphose. 5. Répéter lentement le passage, puis stabiliser et photographier la nouvelle image. 6. Présenter les images et leur transformation à un groupe spectateur sans donner le titre. 7. Ajuster une étape si la transformation ou le récit n'est pas compris, puis mémoriser les repères.
Verbalisation attendue de l'élève	« J'entends... » ; « À ce repère, nous... » ; « Avec cette musique, nous avons... » ; « L'effet produit est... »	« Je reconnais... parce que je vois... » ; « Cette partie est formée par... » ; « La silhouette se transforme lorsque... » ; « Nous pourrions réutiliser ce procédé en... »	« Notre récit raconte... » ; « Le public doit ressentir... » ; « Ce tableau est nécessaire parce que... » ; « Nous avons choisi... »	« Je me place... parce que... » ; « Notre image devient plus lisible quand... » ; « Nous devons ajuster... »	« Entre les deux tableaux, il se passe... » ; « Ce personnage se déplace pour... » ; « Le public comprend grâce à... »

Plan de la séance	1. Rappel de l'enchaînement 2. Écoute comparée 3. Modelage de l'adaptation au son 4. Essais guidés sur deux supports 5. Captation et comparaison 6. Trace et bilan	1. Rappel des acquis 2. Réception sensible de l'œuvre 3. Modelage de l'analyse 4. Observation guidée et mise en commun 5. Réinvestissement corporel 6. Trace et bilan	1. Rappel du projet et des critères 2. Présentation des choix possibles 3. Modelage de la conception 4. Recherche guidée en groupes 5. Rédaction du storyboard 6. Validation et bilan	1. Rappel du storyboard 2. Modelage de la composition 3. Recherche guidée 4. Essais autonomes 5. Présentation, captation et ajustement 6. Photographie-trace et bilan	1. Rappel du premier tableau 2. Modelage de l'évolution du récit 3. Construction guidée du deuxième tableau 4. Création autonome du suivant 5. Test de compréhension et ajustements 6. Trace et bilan
Activité ritualisée 5 minutes plusieurs fois dans la semaine	Même geste, deux musiques : modifier seulement la vitesse, l'amplitude ou les pauses.	Métamorphose minute : construire une forme collective, modifier un seul paramètre et faire reconnaître ce qui a changé.	Une histoire en trois images : ordonner rapidement trois postures et justifier l'ordre.	Image fixe : installer une composition en dix secondes et la tenir trois secondes.	Avant-après : montrer deux images successives et faire formuler ce qui a changé.