

GRILLE D'OBSERVATION EN THÉÂTRE

Cycles 2 et 3



Objectifs de la grille

Cette grille permet d'observer l'élève dans :

- Sa **présence scénique** (ancrage, regard, disponibilité)
- Son **écoute** des partenaires et sa réactivité
- Son **engagement corporel et vocal**
- Sa **capacité à coopérer** avec le groupe
- Sa **capacité à interpréter** une intention, une consigne, une situation

Principe d'utilisation

Cette grille propose une version exhaustive des observables. Pour chaque projet, sélectionnez 4 à 6 critères essentiels en fonction de vos objectifs pédagogiques. L'évaluation en théâtre vise à reconnaître et valoriser les démarches de création tout en encourageant une réponse personnelle et expressive.

Les trois piliers de l'observation



ÉCOUTE ET COMPRÉHENSION

- Qualités d'écoute et d'attention
- Compréhension de la situation ou du texte à jouer



ENGAGEMENT ET IMPLICATION

- Investissement dans le jeu
- Création et expression personnelle
- Oser entrer en scène, s'impliquer dans le projet, prendre des initiatives

VOCABULAIRE THÉÂTRAL

- Connaître quelques mots du théâtre relatifs au plateau (scène, coulisses, face, dos, côté cour/jardin...)
- Connaître des mots relatifs au jeu (personnage, rôle, improvisation, réplique, adresse au public...)

Suggestions d'utilisation selon les projets

► **Projet d'improvisation**

Privilégiez : *Engagement dans le jeu, Écoute & réactivité, Créativité/imagination, Gestion des émotions*

► **Représentation théâtrale (avec texte)**

Privilégiez : *Présence scénique, Expression vocale, Mémoire/reproduction, Compréhension /interprétation, Coopération*

► **Atelier découverte ou initiation**

Privilégiez : *Engagement dans le jeu, Présence scénique, Expression corporelle, Gestion des émotions*

► **Travail sur le corps et l'espace**

Privilégiez : *Présence scénique, Expression corporelle, Écoute & réactivité, Coopération*

Niveaux d'acquisition

1 – En découverte

Ose parfois participer, besoin d'être guidé, s'engage peu en autonomie

2 – En progression

Commence à proposer, écoute irrégulière, implication variable

3 – Maîtrise satisfaisante

Présence stable, propositions adaptées, coopération efficace

4 – Très bonne maîtrise

Engagement fort, propositions riches, écoute fine et investissement constant

Nom de l'élève : _____ Projet : _____ Date : _____

Domaines et critères observables	1 Découverte	2 Progrès	3 Maîtrise	4 Expert (cycle 3)
ENGAGEMENT DANS LE JEU				
Ose entrer en scène, s'implique dans l'activité, prend des initiatives	<input type="checkbox"/> Ose participer ponctuellement ; a besoin d'être fortement guidé.	<input type="checkbox"/> Implication variable ; commence à participer sans sollicitation directe.	<input type="checkbox"/> Présence stable ; s'implique dans le projet et prend des initiatives adaptées.	<input type="checkbox"/> Engagement fort et constant ; stimule le groupe par son investissement.
PRÉSENCE SCÉNIQUE				
Regard présent, posture ancrée, disponibilité corporelle	<input type="checkbox"/> Posture fermée ou fuyante ; oublie parfois son corps en scène.	<input type="checkbox"/> Commence à tenir son regard ; corps partiellement disponible.	<input type="checkbox"/> Présence stable et ancrée ; corps disponible et en éveil.	<input type="checkbox"/> Maîtrise l'espace scénique ; canalise l'énergie pour servir son jeu.
EXPRESSION CORPORELLE				
Varie gestes/attitudes, utilise l'espace, adapte ses mouvements à la situation	<input type="checkbox"/> Gestes peu variés ; utilise l'espace avec hésitation.	<input type="checkbox"/> Commence à varier les mouvements pour signifier l'action.	<input type="checkbox"/> Utilise l'espace et les attitudes pour exprimer l'intention.	<input type="checkbox"/> Geste précis et expressif ; le corps enrichit la situation de jeu.
EXPRESSION VOCALE				
Parle de manière audible, articule, varie l'intonation selon l'intention	<input type="checkbox"/> Volume et débit irréguliers ; peu d'articulation.	<input type="checkbox"/> S'efforce d'être audible ; commence à nuancer sa voix.	<input type="checkbox"/> Voix audible et articulée ; varie l'intonation selon son intention.	<input type="checkbox"/> Voix projetée avec justesse ; l'intention vocale est riche et claire.
ÉCOUTE & RÉACTIVITÉ				
Est attentif aux partenaires, répond au jeu des	<input type="checkbox"/> Écoute irrégulière ; joue seul ou coupe la parole.	<input type="checkbox"/> Devient plus attentif aux partenaires ; réagit	<input type="checkbox"/> Est attentif aux propositions ; répond de façon	<input type="checkbox"/> Écoute fine et constante ; soutient le jeu des autres de

Domaines et critères observables	1 Découverte	2 Progrès	3 Maîtrise	4 Expert (cycle 3)
autres sans couper ou surjouer		mais parfois en décalage.	efficace et constructive.	manière pertinente.
COOPÉRATION				
Respecte les consignes, travaille avec le groupe, soutient le jeu d'autrui	<input type="checkbox"/> Ne respecte les consignes que sous supervision ; travaille peu avec le groupe.	<input type="checkbox"/> Respecte les consignes principales ; cherche le soutien du groupe.	<input type="checkbox"/> Coopération efficace et constructive ; soutient activement les partenaires.	<input type="checkbox"/> Est un moteur de la coopération ; gère les tensions et valorise le groupe.
CRÉATIVITÉ / IMAGINATION				
Propose des idées, invente des situations de jeu, s'autorise l'exploration	<input type="checkbox"/> Reproduit des idées connues ; propose peu ou pas d'exploration.	<input type="checkbox"/> Propose des idées simples ; s'autorise l'exploration avec hésitation.	<input type="checkbox"/> Propose des solutions adaptées et des idées personnelles.	<input type="checkbox"/> Propositions riches et singulières ; insuffle une véritable <i>touche personnelle</i> au rôle.
COMPRÉHENSION / INTERPRÉTATION				
Reformule si besoin, joue l'intention donnée, s'adapte aux retours	<input type="checkbox"/> A du mal à saisir l'intention ; reproduit sans nuance.	<input type="checkbox"/> Comprend l'intention après reformulation ; adapte son jeu sur demande.	<input type="checkbox"/> Joue l'intention avec clarté ; intègre les retours pour affiner son jeu.	<input type="checkbox"/> Interprète l'intention et y ajoute une nuance ; s'auto-régule.
MÉMOIRE / REPRODUCTION (si texte ou partition gestuelle)				
Retient et restitue, adapte au contexte scénique	<input type="checkbox"/> Retient et restitue le contenu principal avec aide.	<input type="checkbox"/> Retient l'ensemble mais hésite sur la restitution scénique.	<input type="checkbox"/> Retient et restitue le contenu dans le contexte scénique donné.	<input type="checkbox"/> Retient le contenu et l'adapte avec aisance aux changements de contexte.
VOCABULAIRE THÉÂTRAL				
Connaît et utilise des mots relatifs au plateau et au jeu.	<input type="checkbox"/> Utilise très peu de vocabulaire technique ou théâtral.	<input type="checkbox"/> Nomme quelques éléments de base (scène, personnage...).	<input type="checkbox"/> Nomme les éléments du plateau et du jeu ; utilise un vocabulaire précis.	<input type="checkbox"/> Intègre le vocabulaire spécifique de manière pertinente dans les échanges.

Domaines et critères observables	1 Découverte	2 Progrès	3 Maîtrise	4 Expert (cycle 3)
GESTION DES ÉMOTIONS				
Accueille le regard des autres, dépasse la timidité, régule l'excitation	<input type="checkbox"/> Est bloqué par la timidité ou facilement distrait par l'excitation.	<input type="checkbox"/> Commence à maîtriser ses émotions pour entrer dans le jeu.	<input type="checkbox"/> Gère ses émotions pour se rendre disponible au jeu.	<input type="checkbox"/> Transforme son émotion en énergie positive au service du rôle.

Observations et remarques

Points forts de l'élève :

Axes de progrès à encourager :

Bonus : Indicateurs très concrets à observer en classe

Ces petits signes du quotidien peuvent vous aider à repérer les progrès !

- ✓ Entre dans l'espace scénique sans se cacher derrière les autres
- ✓ Garde un corps disponible (présent, mains libres)
- ✓ Ose parler devant le groupe
- ✓ Improvise en tenant compte de ce que proposent les partenaires
- ✓ Varie le rythme de sa voix (pas monotone / pas trop rapide / pas « récitée »)
- ✓ Intègre un retour (peut recommencer avec une autre intention)
- ✓ Montre qu'il prend plaisir à jouer

Document créé pour faciliter l'observation et l'évaluation bienveillante en théâtre - Cycles 2 et 3.