

L'ESCAPE GAME PLATÉE

Cycle 4

- numérique
- traditionnel
- hybride

Problématique

Est-il possible d'illustrer la folie à l'opéra ?

Présentation de l'activité ludique

Il s'agit d'un « escape game » où la résolution se fait en autonomie et en groupe. Dans celui-ci, on retrouve les notions travaillées lors de la séquence. Il peut servir comme outil de révision au cours de la séquence ou comme tâche finale car sont mobilisées de nombreuses connaissances sur l'œuvre et son contexte.

La fiche d'activité de ce jeu n'a d'intérêt et d'utilité que si des extraits significatifs de l'opéra *Platée* ont été préalablement écoutés et travaillés dans une séquence, notamment « L'Air de la Folie ».

Le travail est basé sur la version de **Mireille Delunsch, Marc Minkowski & Les Musiciens de Louvre** (2003) : <https://youtu.be/ZK4KMXTw58Y>

En complément : <https://view.genial.ly/5ba2423a60da9743512882c6>

Règle du jeu

Il faut sauver l'opéra *Platée* !

Le but du jeu est de sauver la représentation de la comédie lyrique *Platée*. En effet, le théâtre a été cambriolé et tout est sans dessus dessous. Les élèves vont devoir venir en aide aux différents corps de métiers : chanteurs, chef d'orchestre, musiciens, metteur en scène...

Matériel

- **Version Numérique :**

L'utilisation de nombreux fichiers audio nécessite l'usage d'un format numérique.

<https://view.genial.ly/60daceba61dbed0dd1bd43ee>

Détails techniques

1. L'échappée game peut se faire seul ou à plusieurs. La piste du groupe est à privilégier pour des raisons matérielles (moins d'ordinateurs ou de tablettes à fournir) mais aussi pédagogiques (compétences sociales).
2. L'activité est scénarisée et répond à un objectif final : que la représentation puisse avoir lieu. Les élèves vont donc devoir relever 4 défis qui se décomposent en plusieurs étapes.
3. A la fin de chaque défi, ils récupèrent un chiffre. Un code à 4 chiffres (égal au nombre de missions) sera nécessaire pour l'étape ultime : ouvrir les portes du théâtre au public.
4. Si une mission est trop difficile, le groupe peut décider de passer à la suivante et y revenir après : il n'y a pas d'ordre chronologique.
5. Il est possible de proposer une fiche « mémo » aux élèves afin qu'ils notent au fur et à mesure les codes dont ils auront besoin pour débloquer les différentes étapes.
6. Les musiques de certaines pages ne sont pas nécessaires à la résolution des énigmes mais elles permettent d'avoir un environnement sonore immersif (musique baroque, Rameau...)

Éléments didactiques

Les objectifs du professeur

Réviser en autonomie les notions travaillées lors de la séquence : les élèves se testent, se corrigent, mémorisent tout en travaillant des compétences sociales... OU en tâche finale / évaluation de fin de séquence.

> Une réappropriation de la structure par les collègues est possible.

Le scénario, assez simple, est divisé en 4 missions. L'échappée game est donc facilement transposable sur d'autres œuvres.

Les compétences travaillées

1. Ecouter, comparer, construire une culture musicale et artistique :

- a. Situer et comparer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et/ou dans le temps pour construire des repères techniques et culturels.
- b. Mettre en lien des caractéristiques musicales et des marqueurs esthétiques avec des contextes historiques, sociologiques, techniques et culturels.

2. Échanger, partager, argumenter et débattre

- a. Respecter la sensibilité de chacun.
- b. S'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.

Socle commun

1. Les langages pour penser et communiquer

- a. Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit
- b. L'élève parle, communique, argumente à l'oral de façon claire et organisée ; il adapte son niveau de langue et son discours à la situation, il écoute et prend en compte ses interlocuteurs.

2. La formation de la personne et du citoyen

- a. Expression de la sensibilité et des opinions, respect des autres
- b. L'élève apprend à résoudre les conflits sans agressivité, à éviter le recours à la violence grâce à sa maîtrise de moyens d'expression, de communication et d'argumentation.

3. Les représentations du monde et l'activité humaine.

Pour mieux connaître le monde qui l'entoure comme pour se préparer à l'exercice futur de sa citoyenneté démocratique, l'élève pose des questions et cherche des réponses en mobilisant des connaissances sur :

- les expressions artistiques, les œuvres, les sensibilités esthétiques et les pratiques culturelles de différentes sociétés.

Compétences déjà développées et situations de travail précédentes

Les élèves ont préalablement travaillé sur la séquence « MUSIQUE ET ARTS DU SPECTACLE VIVANT : Est-il possible d'illustrer la folie à l'opéra ? ». Les notions d'opéra, de mise en scène, d'orchestre à cordes, d'instruments baroques, de modes de jeux vocaux, de vocalises, de classification des voix, etc. ont été travaillées ainsi qu'une partie du livret de la tragédie lyrique Platée.

Les œuvres de la séquence :

- La folie comme personnage dans Platée de Rameau
« L'Air de la Folie »
- La folie comique dans Candide de Bernstein
« Glitter and be gay »
- La folie meurtrière dans Lucia di Lammermoor de Donizetti
« L'Air de la folie »

Propositions pour la pratique vocale :

- *L'Assasymphonie*, extrait de Mozart, opéra rock, 2009.
- *Debout les fous*, extrait de Mozart, opéra rock, 2009.
- *Le jour où je suis devenu fou*, Rodrigue, 2008

Les élèves connaissent l'environnement numérique dans lequel il évolue, que ce soit au niveau matériel (gestion du duplicateur, des écouteurs, de l'ordinateur) comme de l'outillage (Genially, Learningapps).

Ils ont déjà travaillé en autonomie avec du matériel à plusieurs reprises et connaissent les règles à respecter concernant les équipements et les savoir-être.

L'évaluation

Feedback nécessaire pour prendre conscience des acquis et des lacunes.

Activité de révision / d'évaluation formative / d'évaluation diagnostique / de remédiation.

Évaluation finale : À faire après le compte-rendu collectif d'activité.

Quelques éléments possibles :

- Pourquoi n'ai-je réussi à déverrouiller les portes ?
- Pourquoi n'ai-je pas mené à bien une des missions ?
- Quelles ont été mes lacunes ? Mes connaissances étaient-elles suffisantes ?
- Comment puis-je y remédier ?
- Ai-je été bienveillant et respectueux envers mes camarades ?

- Le jeu s'est-il déroulé dans de bonnes conditions ?
- La séance de travail a-t-elle été agréable ? Y a-t-il des points à améliorer ?

Histoire Des Arts

Thématiques :

- Formes et circulations artistiques (IXe-XVe s.)
- État, société et modes de vie (XIIIe-XVIIIe s.)

Les parcours

- [Parcours citoyen](#) :

Adossé à l'ensemble des enseignements, en particulier l'enseignement moral et civique, l'éducation aux médias et à l'information, et participant du socle commun de connaissances, de compétences et de culture, le parcours citoyen concourt à la transmission des valeurs et principes de la République et de la vie dans les sociétés démocratiques.

- [la culture de l'égalité entre les sexes et du respect mutuel](#)

Interdisciplinarité & EPI

1. [Français : Cycle 4 - Niveau 5eme](#)

5e : Littérature du Moyen Âge et de la Renaissance, romans d'aventures, (romans de chevalerie, chansons de gestes, extraits d'œuvres évoquant les Grandes Découvertes), poésie, théâtre (comédie du XVIIème).

2. [Histoire géographie](#)

L'art et le pouvoir – Versailles, Louis XIV et sa cour.

Description de l'Œuvre

Ca n'est pas la *Grenouille qui veut se faire aussi grosse que le bœuf...* c'est encore mieux! Irrésistible de laideur, la grenouille Platée est pourtant persuadée que le Dieu Jupiter est amoureux d'elle et veut l'épouser : de là découle la série de quiproquos qui insuffle à la comédie de Jean-Philippe Rameau son rythme, son ironie et son mordant – même si l'on finit par prendre en pitié la pauvre nymphe aquatique qui, de scène en scène, se rapproche de l'échec et de l'humiliation. Bijou de l'opéra baroque français, *Platée* se range parmi les « ballets bouffons ». Sur un livret de Valois d'Orville qui est petit chef-d'œuvre de mécanique comique, l'invention musicale de Rameau bouillonne : chaque scène est un mélange iconoclaste d'airs, de chœurs et de danses qui viennent peupler une intrigue truffée de rôles et de péripéties secondaires. Essayons d'imaginer que ce délire organisé fut présenté pour la première fois à la Cour de Versailles lors des noces du Dauphin et de Marie-Thérèse d'Espagne...

Résumé

Dans un prologue qui plante le décor de l'action, Thespis, Momus et Thalie annoncent le sujet de la pièce : une comédie moquant la déraison des hommes... et racontant le piège tendu par Jupiter à Junon pour soigner sa jalousie. Le piège ? Faire croire à la grenouille Platée que Jupiter s'est épris d'elle. Très officielle, la déclaration d'amour de Jupiter à Platée est transmise par Mercure. Quand le Dieu apparaît devant Platée – d'abord sous la forme d'un âne, puis d'un hibou – la nymphe appelle les oiseaux de son marais, mais ceux-ci font fuir Jupiter. Heureusement, le beau Dieu revient aussitôt et avoue sa flamme à la pauvre Platée : il veut même l'épouser. La Folie vient chanter pour la fiancée dans un climat absolument loufoque. Toutefois, en plein préparatif des noces, Junon, furieuse, vient interrompre la mise en scène et presse Jupiter de remonter au Ciel avec elle. Humiliée, Platée comprend alors le jeu dont elle a été l'objet. Elle retourne dans ses marécages, sous les quolibets ironiques du chœur.

Prologue

Un Prologue vient présenter la situation. Thespis, l'inventeur de la comédie, est rejoint par Thalie, Momus et l'Amour : ils vont raconter les stratagèmes déployés par Jupiter pour corriger Junon de sa colère jalouse. Jupiter feindra d'aimer la repoussante Platée, reine des marais, et le spectacle sera aussi l'occasion de montrer la folie des hommes.

Acte 1

Dans un lieu champêtre, Platée apparaît, minaudant.

Lorsque survient Cithéron, Platée cherche d'abord à le séduire. Puis elle le soupçonne de timidité... avant de comprendre que son charme n'agit pas. « *Tu n'es qu'un perfide envers moi, lance-t-elle, dis-donc pourquoi ?* », tandis qu'un chœur de batraciens reprend le « *pourquoi* » de Platée en coassant sur la dernière syllabe...

Extrait : « *Dis-donc pourquoi* »

Acte 2

La ruse se met en place. Alors que Platée pleure, Mercure vient lui annoncer avec beaucoup de solennité que Jupiter est éperdument amoureux d'elle. Les nymphes dansent autour de Platée, mais un orage éclate, qui emporte tout.

Platée jubile : l'amour promis de Jupiter l'a conquise... Elle appelle les oiseaux, chante son bonheur, tandis que le Dieu la rejoint enfin. Ne manque plus que la Folie, qui vient égayer son monde dans une scène délirante : après avoir volé sa lyre à Apollon, la Folie entame un air virtuose, excitant tous les fous qui dansent autour d'elle. Les préparatifs des noces de Jupiter et de Platée battent leur plein !

Acte 3

Le mariage approche, et divers cortèges viennent annoncer la pompe grotesque de l'événement. Tandis que les divertissements se poursuivent, qui font languir Platée en robe de noces, Junon fait son apparition et stoppe la mascarade. Elle remonte au ciel avec Jupiter, laissant la nymphe humiliée. Moquée par tous, Platée promet de se venger et de lancer son courroux depuis sa grotte. Puis elle se jette dans le marais, laissant le chœur entonner ironiquement sa gloire.

<https://www.opera-online.com/fr/items/works/platee-le-valois-dorville-rameau-1745>