

# Monopolyphonie

---

Cycle 3 ou 4

numérique

traditionnel

hybride

## Problématique

La culture générale : est-ce réellement important ?

## Présentation de l'activité ludique

Et si les créateurs du jeu étaient les élèves eux-mêmes !

Répartis en 7 groupes, les élèves créent, imaginent des questions pour leur classe ou pour une autre.

On vous propose une dynamique de jeu, la forme du jeu mais **ce sont les élèves qui créent le contenu du jeu** en inventant des énigmes, des questions. L'idée est que le jeu puisse s'adapter en fonction des élèves, de leur vécu dans la discipline et s'approprier par l'ensemble des collègues.






## Règle du jeu

### Phase 1 – Réalisation du jeu

1. Par groupe et en utilisant leurs connaissances, leurs compétences et leur portées, **les élèves inventent des questions** à partir de fichiers moules disponibles sous le format powerpoint ou openoffice dans les catégories suivantes (Projets musicaux, Œuvres de référence, Production, Perception, mes goûts, Mon point de vue, Vocabulaire de référence, Les grandes figures de la musique).
2. Pour l'intégration de fichiers Audio ou vidéo, vous pouvez créer un padlet commun dans lequel les élèves pourront retrouver les extraits ou alors créer des QR code qui amènent directement aux extraits souhaités via une plateforme de diffusion (youtube, daylimotion...). Des exemples vous sont proposés dans les fichiers moules.

## Phase 2 – La règle du MONOPOLYPHONIE

4 joueurs (ou équipes) par plateau.

|   |            |   |                  |                  |                                   |                                   |                                   |                     |            |  |
|---|------------|---|------------------|------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|-----------------------------------|---------------------|------------|--|
|  | Production | Production  | Production       | ?                | Les grandes figures de la musique | Les grandes figures de la musique | Les grandes figures de la musique | ?                   | Perception |   |
|   | +          | +   | +                |                  | +                                 | +                                 | +                                 |                     | +          |  |
| Mes goûts, mon point de vue   | +          | <p>Lancez le dé</p>  <p>4 équipes</p>                      |                  |                  |                                   |                                   |                                   |                     | +          | Perception   |
| Mes goûts, mon point de vue   | +          | <p>La culture générale: est-ce réellement important?</p>  |                  |                  |                                   |                                   |                                   |                     | +          | Perception   |
| Mes goûts, mon point de vue   | +          |   |                  |                  |                                   |                                   |                                   |                     | +          | ?  |
| Aux voleurs! volez une carte de votre choix à une autre équipe                    |            |   |                  |                  |                                   |                                   |                                   |                     |            |  |
| C'est (re)parti!  | +          | Projets musicaux  | Projets musicaux | Projets musicaux | ?                                 | Oeuvre de référence               | Oeuvre de référence               | Oeuvre de référence | ?          | Vocabulaire de référence   |
|   | +          | +   | +                |                  | +                                 | +                                 | +                                 |                     | +          |  |

### But du Jeu :

Le premier joueur qui réussit à gagner 7 cartes de couleurs différentes gagne la partie.

Chaque joueur lance le dé, celui qui réalise le plus petit score commence.

Le joueur 1 lance le dé : il avance sur le plateau de jeu d'un nombre de cases équivalent au score du lancer. Le joueur suivant pioche une carte correspondant à la catégorie ou couleur et lui pose la question qui y figure. Si le joueur 1 répond correctement, il garde la carte, c'est alors au joueur suivant de lancer le dé et ainsi de suite.

### Les cases spéciales :

La case « ? » permet au joueur de se rendre sur la case de son choix (uniquement les cases « couleurs »).

La case « Chef d'Orchestre » oblige le joueur tombé dessus à déposer une de ces cartes au centre du plateau.

La case « Guitare électrique » permet au joueur qui tombe dessus de pouvoir récupérer la totalité des cartes déposées par les autres joueurs à l'occasion de la case « Chef d'Orchestre ».

La case « Piano » vous oblige à relancer le dé et à reculer du nombre de cases correspondant à la valeur du dé.

La case « Aux Voleurs » vous autorise à voler la carte du joueur de votre choix.

Plusieurs tours seront peut-être nécessaires pour remporter la partie.

## Matériel

Pour la phase 1

Fichiers moules prêts à l'emploi. Les élèves ouvrent les fichiers et rédigent leurs propres questions, insèrent des QR code avec Unitag par exemple, des photos...

Pour la phase 2

Un plateau de jeu numérique (genial.ly) ou physique à imprimer (fichier joint)

Les cartes créées en phase 1, imprimées et réunies en tas face visible par domaine. (Sur la face recto, il y a les réponses)

Tablette, Smartphone (avec lecteur de QR code ou lien vers le mur de ressources) pour écouter les extraits. Multiplicateur de casque (\*5).

## Éléments didactiques

### Les objectifs du professeur

Par un travail individualisé (travail de groupe), et basé sur une pédagogie curriculaire et spiralaire (*feed back* des séquences déjà étudiées) d'une part et active d'autre part (création du jeu par les élèves), l'enseignant fait prendre conscience aux élèves qu'ils ont retenu et ont acquis des connaissances, des compétences qui leur permettent de développer leur culture générale.

### Les compétences travaillées

#### Éducation musicale et chant choral

#### **Écouter, comparer et construire une culture musicale commune**

- Décrire des éléments sonores – (*Perception / Œuvre de référence / vocabulaire de référence*) - Situer des musiques de styles proches ou éloignés dans l'espace et dans le temps pour construire des repères techniques et culturelles (*Perception, les grandes figures de la musique*)

## Réaliser des projets musicaux d'interprétation et/ou de création

Interpréter des projets musicaux devant les autres élèves (*Projets musicaux*)

**Explorer, imaginer, créer et produire** (*Production*)

**Échanger, partager, argumenter et débattre** (*Mes goûts, mon point de vue*)

## Compétences déjà développées et situations de travail précédentes

Les élèves ont préalablement suivi plusieurs séquences d'éducation musicale.

### L'évaluation

*Feedback* nécessaire pour prendre conscience du chemin parcouru, des progrès réalisés.

Évaluation finale :

Par groupe, les élèves répondent à la problématique : « La culture générale : est-ce si important ? »

Ouverture possible : Que peut bien nous apporter la culture générale ? (Ouverture d'esprit, estime de soi, compréhension des autres, du monde qui nous entoure...)

Quelques observables possibles :

- Je crée une ou plusieurs questions dans mon domaine
- Je participe activement au jeu
- Je valorise le travail de mes camarades
- Je m'insère dans une présentation collective (alternance des prises de paroles)
- Je sais donner mon avis (*Mes goûts, mon point de vue*)
- J'ai du vocabulaire précis pour décrire la musique
- Je reconnais quelques extraits des œuvres entendues
- Je sais produire, interpréter de la musique devant mes camarades
- J'ai des repères historiques et culturelles

### HDA

Les élèves peuvent faire référence aux projets Histoire des arts, aux parcours (PEAC, santé, avenir) ou encore aux EPI, projets interdisciplinaires dans leurs questions.