

Pierre et le Loup

Les timbres au service de la narration

Cycle 3

numérique

traditionnel

hybride

Problématiques envisageables

La musique peut-elle traduire un contenu narratif ?

Comment rendre la musique descriptive ?

Sans parole, la musique peut-elle être narrative ?

Quels moyens musicaux pour susciter l'imaginaire des jeunes (et moins jeunes) auditeurs ?

De quelles façons le langage musical peut-il devenir conte ?

Présentation de l'activité ludique

Ce petit jeu permet de familiariser les élèves de 6^{ème} aux activités numériques en salle pupitre. Il permet de réinvestir des connaissances, reconnaître quelques timbres tout en mobilisant des principes de logique.

Son format assez court et accessible permet une première approche immersive et motivante pour les élèves. En effet, la résolution est imminente, quel que soit le niveau de l'élève.

Cette activité peut être considérée comme une évaluation formative (identifier les besoins) ou formatrice (leviers pour progresser et mémoriser).

Règle du jeu

Le but du jeu est de répondre aux questions des 4 étapes afin d'aider le personnage (l'écureuil) à apprendre et progresser. Sont abordés :

- Les thèmes de *Pierre et le Loup*
- Les familles d'instruments
- La reconnaissance de timbres
- La connaissance d'instruments (fabrication/lutherie)

L'élève récupère un chiffre à la fin de chaque mission réussie afin de reconstituer un code qui lui permettra d'accéder à des ressources complémentaires.

Matériel

Un ordinateur ou une tablette (par élève ou binôme)

Une paire d'écouteurs (par élève)

Un duplicateur si les élèves sont en binôme (peu d'ordinateurs ou de tablettes disponibles, élèves en difficulté ou BEP, volonté de développer le « travailler ensemble, coopérer »)

Le lien : <https://view.genial.ly/63fd06831092750013b20a6d>

A transmettre via :

- L'ENT : mail ou blog
- Pronote
- Un document sur le réseau : Commun ou Public.

Éléments didactiques

Les objectifs du professeur

Réviser de façon ludique, instaurer les règles de la salle pupitre et familiariser les élèves aux jeux pédagogiques du type escape games.

Les compétences travaillées

Éducation musicale et chant choral

- **Écouter, comparer, commenter**
 - « Repérer et nommer une organisation simple dans un extrait musical : répétition d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème, d'une partie caractéristique, etc. ; en déduire une forme simple. »
 - Vocabulaire simple pour décrire la musique.
 - Quelques grandes œuvres du patrimoine.
 - Formes de production variées : vocales, instrumentales, solistes.
- **Les attendus de fin de cycle**

- « Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques. »

Si binôme :

- **Echanger, partager et argumenter**
 - « Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité. »

Socle commun

- **D5 : Les représentations du monde et de l'activité humaine.**
Mobiliser des connaissances pour décrire, caractériser et comprendre quelques documents, textes ou œuvres témoignant d'organisations humaines du passé ou du présent.
- **D3 : La formation de la personne et du citoyen.**
Formuler une opinion, prendre de la distance avec celle-ci, la confronter à celle d'autrui et en discuter.

Compétences déjà développées et situations de travail précédentes

- Les élèves ont préalablement identifié les *leitmotiv*, compris les liens entre la musique et la narration, manipulé les notions de timbres, registre, caractère, travaillé sur les familles d'instruments.

L'évaluation

Feedback nécessaire pour prendre conscience du chemin parcouru, des progrès réalisés et des nouveaux acquis (notamment gestion matérielle)

Pas d'évaluation finale.

Lors du feedback :

- Je suis capable d'être autonome dans la gestion du matériel (après explications).
- J'ai identifié des caractéristiques musicales.
- J'ai retrouvé le vocabulaire spécifique pour décrire le matériau musical.
- J'ai établi des liens entre musique et contenu narratif.
- J'ai utilisé mon sens logique pour retrouver les chiffres du code.

- J'ai été capable de travailler dans le respect des règles, du matériel et des autres.
- J'ai été capable de coopérer (Si binôme).

HDA

- Dégager d'une œuvre d'art, par l'observation ou l'écoute, ses principales caractéristiques techniques et formelles
 - Identifier des matériaux, y compris sonores, et la manière dont l'artiste leur a donné forme.
 - Dégager d'une forme artistique des éléments de sens.
 - observation et description d'une œuvre en deux dimensions, d'un volume, d'un objet d'art, de design ou d'artisanat, d'un instrument de musique ;
 - écoute d'un extrait musical avec relevé des événements musicaux (changements de timbres, de mouvements ou de thèmes)

Les parcours

Interdisciplinarité & EPI

Français

- « lire »

Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter. Contrôler sa compréhension et devenir un lecteur autonome. (Domaines 1, 5)

(Si binôme)

- « Participer à des échanges dans des situations diverses »

Présenter une idée, un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés (approbation, réfutation, apport de compléments, reformulation, etc.).