

Ordre des jeux conseillé :

- ♪ Jeu des timbres
- ♪ Jeu des ballons
- ♪ Jeu de soliste
- ♪ Memory musical

Les instruments dans l'application



Avant de commencer, l'élève peut se familiariser avec les instruments de musique en se rendant sur la page « Les instruments dans l'application ». L'utilisateur peut cliquer sur les différents instruments, rangés par familles, pour entendre leur son (**timbre**) et en lire la description.

Jeu de reconnaissance des timbres



Concentration	Identification audio-visuelle	Reconnaissance des timbres	Mémoire	Développement de l'écoute
*	**	***	***	***

Notions abordées :timbre, mélodie, thème, accompagnement, instrument à vent, instrument à cordes.

Situation : des personnages sans têtes sont alignés. En cliquant sur chacun d'eux, on entend une phrase musicale jouée par un instrument. Des instruments tombent au sol ; on peut les toucher pour les écouter.

But du jeu : reconnaître à l'oreille l'instrument joué par le personnage et lui rendre sa tête, c'est-à-dire l'instrument correspondant.

1) Première partie du jeu : *qui joue ?*

Pour travailler la **reconnaissance des timbres** : cliquer sur chaque personnage et toucher chaque instrument au sol. Les élèves ne doivent pas voir l'écran de la tablette. Fermer les yeux pour mieux écouter et recommencer. Demander :

- de décrire le timbre (aigu, clair, grave, nasillard, sourd, lointain, cristallin, grinçant...) ;
- de deviner comment le son est produit (souffle, archet, pincement, frappe) ;
- de déduire la famille à laquelle l'instrument appartient (bois, cuivres, cordes, percussions) ;
- d'imaginer une description visuelle de l'instrument ;
- de nommer l'instrument. Prendre garde aux instruments qui se ressemblent, comme la flûte et le piccolo, ou encore le violon et l'alto.

Vents		Cordes	Percussions
Bois	Cuivres		
Piccolo, flûte traversière, hautbois	Cor	Violon, alto, violoncelle, banjo	Cymbale, triangle, tambourin, timbale

Pour développer l'**identification audio-visuelle** et la **reconnaissance des timbres**. Diviser la classe en groupes de 4-5 personnes.

- Course de rapidité : associer le plus vite possible tous les instruments aux personnages. Le groupe qui arrive le premier à reconstituer le tableau est le gagnant.
- Quiz : l'enseignant clique sur un personnage pour faire écouter attentivement le son et demande aux élèves quel instrument ils entendent. Chaque groupe dispose d'une ardoise (ou d'une feuille de papier) sur laquelle il écrit le nom de l'instrument qui correspond au personnage touché par le professeur. Si nécessaire, rejouer le son plusieurs fois. Émettre un signal au bout de 10 à 20 secondes : les groupes montrent alors leur réponse.

Rappeler les différentes familles d'instruments (*cf. tableau ci-dessus*). Une fois les instruments disposés sur les personnages, écouter la pièce en entier en sélectionnant les instruments par famille. Il suffit de cliquer sur un instrument pour l'« allumer » ou l'« éteindre ».

- Qui suis-je ? : un élève décrit l'instrument de son choix sans le nommer et la classe doit deviner de quel instrument il s'agit. Écouter son timbre pour vérifier si la description correspond.

2) Deuxième partie du jeu : *quel rôle joue chaque instrument?* Autour de « La Danse du roi de Dovre »

Ces activités permettent d'aborder les **différents plans sonores de la pièce** et d'introduire les notions de **mélodie, accompagnement, rythme**. On peut « allumer » ou « éteindre » chaque instrument en cliquant dessus. Ainsi, les timbres peuvent être isolés et combinés. Attention : tous les instruments ne jouent pas tous au même moment.



- Faire écouter l'ensemble des personnages, puis **revenir au début en supprimant la flûte traversière et le banjo après quelques secondes**. Les élèves ne doivent pas voir l'écran car il s'agit pour eux d'identifier les instruments manquants.
- Lors d'une autre écoute, « **allumer** » **le triangle et la timbale (jumelles en bas à droite)** au cours de la pièce et demander quels instruments viennent d'entrer.

3) Pour aller plus loin : le rôle de chaque instrument et développer l'écoute

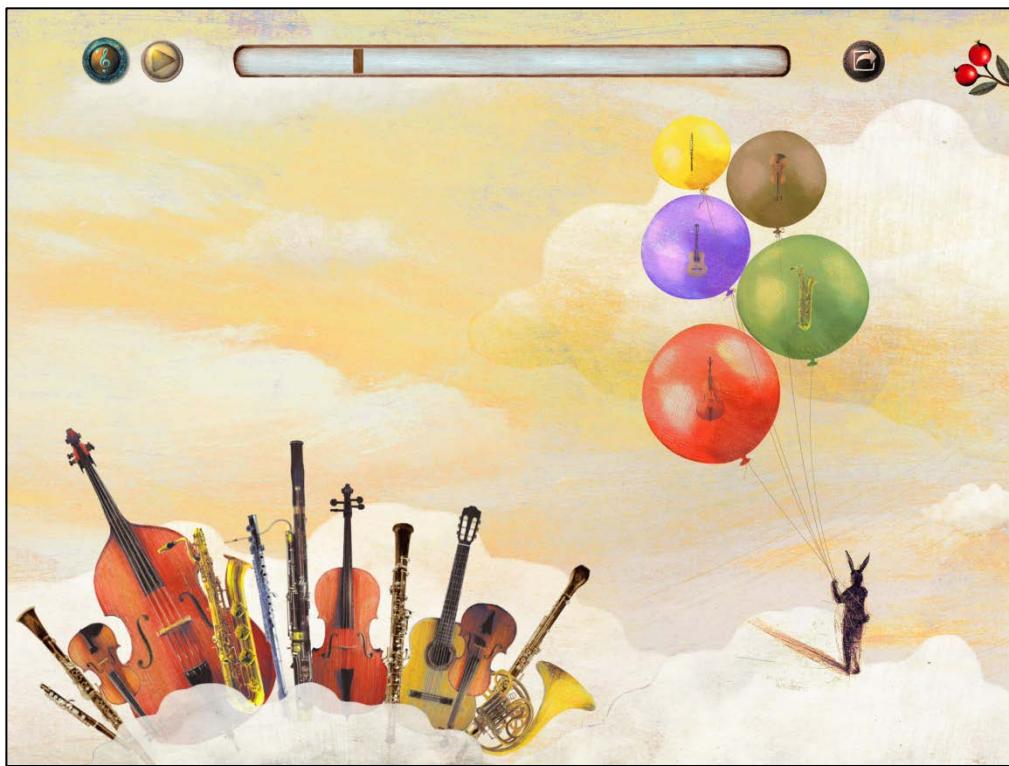
- Quel rôle ont la flûte traversière, le piccolo, le banjo, le hautbois et les deux violons ? → Ils ont un **rôle mélodique**. Certains instruments, comme la flûte et le banjo, jouent le **thème principal** au début, puis les violons le reprennent tandis que le hautbois joue un **contrechant**.
- Quel est le rôle du cor, du violoncelle et de l'alto ? → Ces instruments **soutiennent** les instruments mélodiques.
- À quoi servent les timbales, le triangle et le tambourin ? → Ils ont un **rôle rythmique**. Différencier la **figure décorative** du tambourin et le rôle fondamental des timbales et du triangle qui **assurent la stabilité du tempo** ou de la pulsation.

À la suite de ces questions/réponses, demander aux élèves d'« **allumer** » :

- **x** instruments mélodiques ;
- **x** instruments rythmiques ;
- **x** instruments qui accompagnent.

- Le tableau vivant: 5 élèves se mettent devant en ligne (côte à côté). Ils jouent le rôle des musiciens. Attribuer à chacun un instrument différent parmi ceux du jeu (par exemple, l'élève A représente le hautbois). Sur la tablette, un sixième élève « allume » et « éteint » les cinq instruments choisis. À l'oreille, les musiciens doivent reconnaître le timbre de leur instrument. Si l'élève A entend le hautbois, fait semblant de jouer. Lorsque le hautbois ne se tait, il reste immobile. À la fin de la partie, les élèves peuvent échanger les rôles.

Jeu d'orchestration



Concentration	Imagination	Créativité
**	**	***

Notions abordées : plan sonore, timbre, intensité, volume, nuances, orchestration.

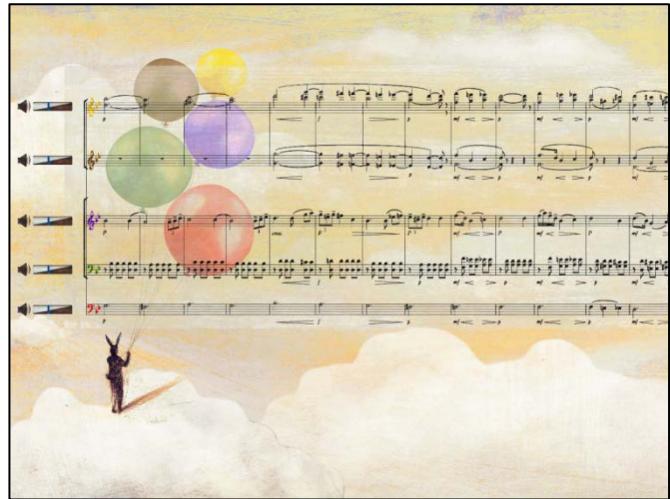
Situation : les instruments doivent trouver leur place dans les ballons qui sont disposés de bas en haut, du plus gros au plus petit, c'est-à-dire du grave vers l'aigu. Du bas vers le haut :

- le ballon **rouge** représente la ligne de basse, caractérisée par des notes tenues ;
- le ballon **vert** représente l'accompagnement ;
- le ballon **violet** représente le thème principal, tandis que les ballons **marron** et **jaune** sont consacrés au thème subordonné (**contrechant**).

Pour placer un instrument dans un ballon, le faire glisser vers le ballon. Pour le retirer, cliquer sur le ballon (qui va alors s'agrandir), puis faire glisser l'instrument vers l'extérieur du ballon.

Attention : **tous les instruments n'entrent pas dans tous les ballons**. Pour voir si un instrument peut rentrer dans un ballon, il suffit de voir quels ballons s'allument lorsque l'on reste appuyé sur un instrument. Il est possible de mettre un même instrument simultanément dans plusieurs ballons.

Pour voir la partition, cliquer sur la clé de sol en haut à gauche de l'écran. Afin de partager son arrangement sur Facebook ou l'envoyer par e-mail, appuyer sur la touche « Flèche » en haut à droite.



But du jeu : choisir les instruments qui vont interpréter « La Lamentation d'Ingrid » et essayer d'attribuer un adjectif à l'ensemble créé.

L'ensemble des bois est
plus/moins
..... que
l'ensemble de cordes.

Lorsque le cor joue le thème principal, le caractère de la pièce semble

Si la clarinette joue le thème et qu'elle n'est accompagnée que de la guitare (ballon vert), j'imagine

La pièce paraît plus lorsque la contrebasse joue toute seule. Afin de le caractère, on peut rajouter

1) Pour entraîner l'écoute : *Jacques a dit*

- Niveau 1 – L'enseignant glisse un instrument dans un ballon. À l'aide de leurs tablettes, les élèves identifient l'instrument. L'enseignant rajoute un instrument (soit le même instrument dans un autre ballon, soit un autre instrument dans un autre ballon, soit un autre instrument dans le même ballon). Les élèves font de même. Enfin, ajouter un troisième instrument que les élèves identifient.
- Niveau 2 – L'enseignant glisse un instrument dans un ballon. Sur leurs tablettes, les élèves doivent trouver à quelle portée la mélodie se rattache. Remplir un deuxième ballon et faire le même exercice.
- Niveau 3 – L'enseignant glisse un instrument dans un ballon. Les élèves doivent identifier à la fois l'instrument et le ballon dans lequel il se trouve. Faire de même avec deux instruments glissés dans deux ballons différents, puis trois instruments dans trois ballons différents.

2) Pour entraîner l'écoute : *le joueur est un chef d'orchestre*

Le joueur est un orchestrateur qui met en **couleurs** des mélodies, des accompagnements, des contrechants, une ligne de basse. Choisir un instrument, le déplacer dans le ballon violet (le **thème principal**) et suivre la progression du thème sur la partition. Ce jeu permet d'associer la courbe visuelle d'une partition avec la courbe sonore de la musique même si l'élève ne sait pas lire les notes.

Distinguer les différents plans sonores de la pièce.

Les élèves constituent ensuite de petits groupes. Ils disposent de 5-10 minutes pour proposer leur propre orchestration à l'ensemble de la classe. Comparer ensemble les versions, les commenter et en choisir une. Elle servira pour la suite de l'activité.

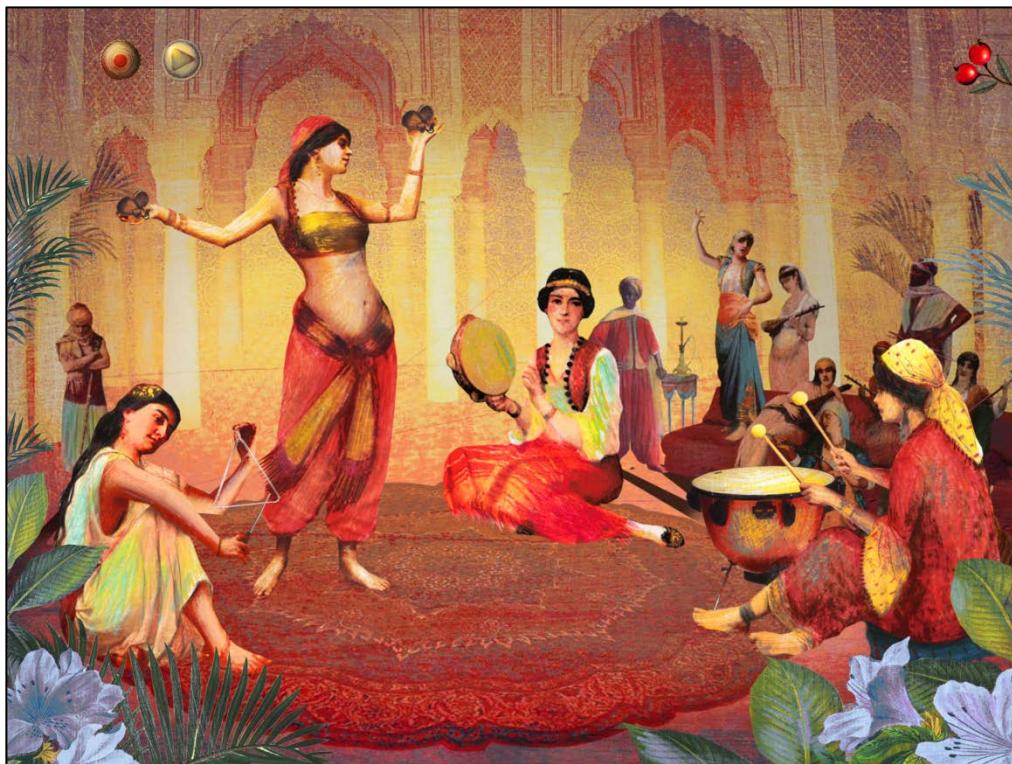
3) Pour développer la concentration : *le joueur est un ingénieur du son*

À partir de la version choisie que tous les élèves auront reproduite sur leur tablette, travailler l'**équilibre sonore** et la **mise en espace** de la pièce. Entrer dans la partition (clé de sol en haut à gauche). À chaque portée correspond un curseur pour augmenter ou diminuer le volume (*cf. image ci-dessous*). Il est possible de diminuer au maximum l'intensité des instruments.

Le but de cet exercice et de repérer ce qui, selon l'élève, doit figurer au **premier plan** et donc être le plus audible. Inversement, les parties secondaires sont à placer en **arrière-plan**, plus en retrait.



Jeu de soliste



Mémoire	Concentration	Coordination psychomotrice	Jouer et composer en groupe	Développement de la sensibilité musicale
**	**	***	***	***

Notions abordées : temps fort, temps faible, rythme, percussions, hauteur du son (aigu, grave), soliste, masse sonore, tempo.

Situation : en appuyant sur la touche « Play » en haut à gauche, on peut écouter la « Danse d'Anitra ». Les quatre musiciennes au centre de l'image jouent chacune d'un instrument à percussions : de gauche à droite, le triangle, les castagnettes, le tambourin et la timbale. Distinguer le son émis lorsque l'on clique sur un personnage et celui émis lorsque l'on clique sur l'instrument.

But du jeu : compléter la musique en y ajoutant les percussions tout en restant dans le tempo et le caractère de la pièce. Jouer des percussions avec l'orchestre. Ajouter la dimension rythmique.

1) Pour travailler la concentration et l'écoute : familiarisation avec la « Danse d'Anitra »

Avant de commencer le jeu, écouter les instruments et les caractériser : le triangle a un son cristallin, la timbale possède un timbre grave qui résonne, le son des castagnettes ressemble à un claquement, et le tambourin émet à la fois un son sec de tambour et de clochettes.

Les élèves peuvent essayer de dessiner les instruments avant de les voir sur l'écran.

Faire ensuite écouter l'extrait. La danse est à trois temps ; ce sont plutôt les premiers temps qui sont accentués et qui donnent un effet circulaire.

Pour s'entraîner, écouter la pièce en comptant à voix haute : **1-2-3 | 1-2-3 | 1-2-3** etc.

Une fois que les élèves ont bien compris le principe, utiliser la tablette pour ajouter des accents rythmiques en appuyant sur les personnages ou les instruments correspondants. Veiller à rester bien en rythme et à jouer au bon moment.

- Dans un premier temps, tous les élèves peuvent jouer les 3 temps sur leurs tablettes ;
- dans un second temps, un premier groupe appuie le premier temps, et un deuxième groupe joue sur les deuxième et troisième temps. Échanger les rôles.

2) Pour développer la sensibilité musicale

Lancer la pièce à partir de la tablette reliée à l'enceinte. Ainsi, les élèves peuvent jouer tous en même temps à partir de la même musique.

Un élève peut ensuite se placer au centre, bien en vue de ses camarades rassemblés dans 4 groupes ; chaque groupe représente une percussion. L'élève au centre joue le rôle du chef d'orchestre ; les autres jouent le rôle des percussionnistes. Le chef d'orchestre donne un signe pour faire démarrer et arrêter les différents groupes de musiciens.

Si l'on ne dispose que d'une seule tablette, associer chaque instrument du jeu à un son corporel : claquement de doigts pour imiter les castagnettes, frappé dans les mains pour le tambourin, battement du pied pour reproduire le son des timbales, son « tsss » pour le triangle.

Expliquer la fonction des différentes percussions dans l'orchestre en général : les petites percussions permettent d'apporter une couleur à l'œuvre, tandis que les grandes percussions (les timbales, ou la grosse caisse) aident à marquer la pulsation et permettent d'appuyer le point culminant de la pièce ou soutenir les accents importants. Réessayer de jouer le jeu du soliste en variant les percussions en fonction de la dynamique de la pièce. Enregistrer sa version et l'écouter avec les autres.

3) Pour développer la concentration et la coordination psychomotrice : percussions corporelles

- Le professeur imagine une série de percussions corporelles (frapper du pied sur le premier temps, c'est-à-dire le **temps fort**) et la montre aux élèves. Essayer d'abord sans musique ; puis ajouter la musique et demander aux élèves de reproduire le rythme.

Proposition de séquence. Le terme « Clic » correspond au claquement de doigts. Si certains élèves ne savent pas claquer des doigts, ils peuvent claquer la langue.

1	2	3	1	2	3	1	2	3	1	2	3
Pied	Main	Main									
Pied	Main	–									
Clic	–	–									
Pied	–	Main									
Pied	–	–	–	–	–	–	–	Tsss	Tsss	–	–

Reproduire cette séquence à l'identique vers la fin de la pièce, au moment où les instruments opèrent un léger ralenti avant un retour du thème.

4) Pour aller plus loin

Citer un nom de danse qui est à trois temps (valse, menuet, polonaise).

- <https://www.youtube.com/watch?v=mmCnQDUSO4I> (Dmitri Chostakovitch, *Suite pour orchestre de variété n° 1, « Valse n° 2 »*)
- <https://www.youtube.com/watch?v=Fgn8gZHJZzA> (Edith Piaf, *La Foule*)
- https://www.youtube.com/watch?v=g_R1XblHzUM&index=3&list=PLulX1cre2QPQ-DuwcfnmG7zKspRrwam51 (Danny Elfman, *Les Noces funèbres*, « Victor's Piano Solo »)
- <https://www.youtube.com/watch?v=LgRyKawibF8> (Georges Bizet, *Carmen*, « Séguédille »)
- <https://www.youtube.com/watch?v=oIuCwnnDq8k> (Leonard Cohen, *Hallelujah*)
- <https://www.youtube.com/watch?v=tZUQDzzN9pU> (Paco Ibáñez, *Cancion para un mano*)

Exemple de *body-clapping* (percussions corporelles) à partir d'un motif rythmique simple :Steve Reich, *Clapping Music* (<https://www.youtube.com/watch?v=eu-tRXgOrdg>).

Memory musical



Mémoire	Concentration	Identification audio-visuelle	Développement de l'écoute	Reconnaissance des thèmes musicaux
***	**	***	**	***

Notions abordées : tempo, hauteur, dynamique.

Situation :

- premier niveau de jeu : dans chaque niche habite un oiseau qui chante un extrait de *Peer Gynt*. Pour écouter, appuyer sur la niche ;
- deuxième niveau : dans chaque niche habite une mélodie. Pour l'entendre, appuyer sur la niche.

But du jeu : reconstituer les paires.

1) Premier niveau – identification audio-visuelle

Ce jeu permet de travailler la mémoire. Pour faciliter la reconnaissance des pièces :

- décrire l'oiseau ;
- ou attribuer un adjectif à chaque mélodie jouée (joyeux, triste, gai, festif, dansant, tempétueux...)
- et/ou y associer un prénom de quelqu'un de la classe, un titre de film, une image...

2) Deuxième niveau –développement de l'écoute et reconnaissance des thèmes musicaux

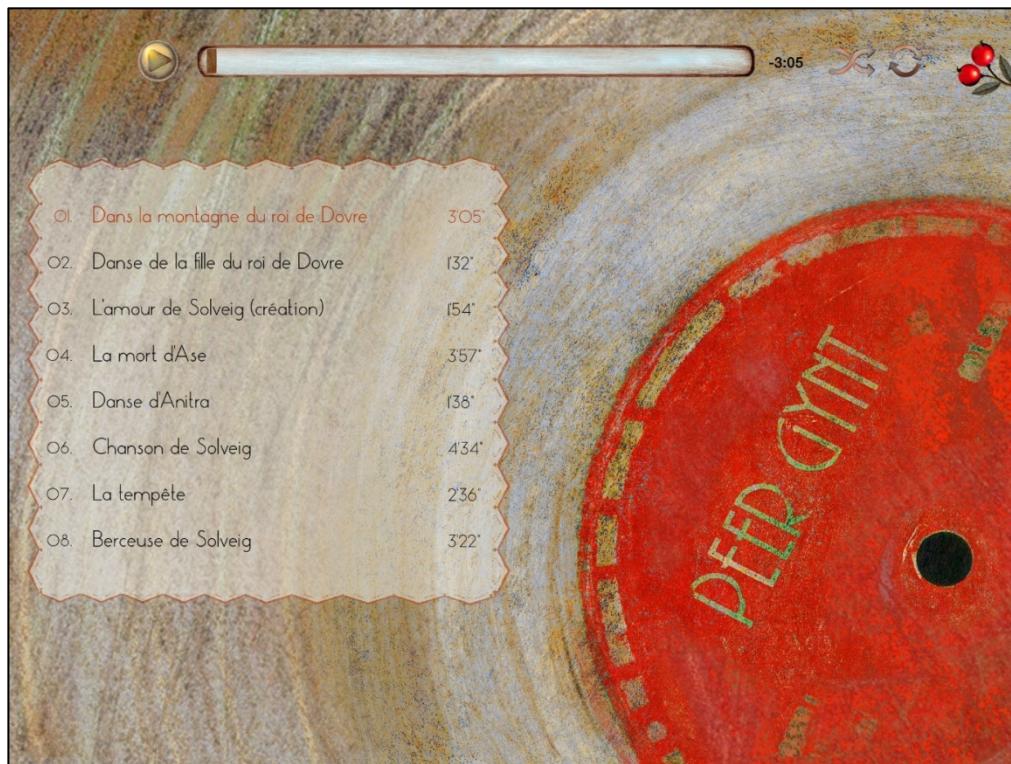
Appuyer sur la niche d'oiseau et essayer de retrouver sa paire. À chaque fois que le joueur a réussi à trouver deux mélodies semblables, lui demander quelle est la différence entre les deux (hauteur, autres instruments utilisés, tempo différent, dynamique).

EN GROUPE

Pour travailler **la mémoire et l'identification audio-visuelle**

Diviser la classe en binômes ou trinômes. Jouer chacun son tour. À chaque fois qu'un joueur trouve une paire, il a le droit de rejouer.

Le CD



- Distribuer des feuilles de papier. Raconter un passage de l'histoire et/ou introduire des personnages de *Peer Gynt* (se référer aux pages de contexte). Puis faire écouter une pièce de musique figurant sur le CD d'application (« Tempête », « Dans la montagne de roi de Dovre ») et demander aux élèves de faire une illustration de la pièce musicale. Les traits et les courbes se rapportent à la mélodie, la texture est associée à l'orchestration, et la couleur renvoie au caractère de la pièce.
- S'il y a plusieurs tablettes, faire le même exercice en utilisant les écouteurs. Mettre sur la tablette de chaque élève une pièce différente. Les élèves s'inspirent de la musique pour faire un dessin. S'ils le souhaitent, ils font deviner à leurs camarades la musique associée à leur illustration.
- Les élèves peuvent également raconter ce qu'ils ont imaginé autour des différentes musiques entendues lors des jeux réalisés en classe.
- À plusieurs ou individuellement, les élèves rédigent une courte histoire sur une pièce de *Peer Gynt* de leur choix ou sur une piste proposée par l'enseignant. Le but de cet exercice est de respecter la forme de la pièce, le changement de caractère.

Autour de *Peer Gynt*



Lire en classe les différentes pages de contexte.

Pistes pédagogiques :

- Proposer des jeux (QCM, mots à relier, mots mêlés, textes à trous...) autour des différents éléments de contexte : histoire de *Peer Gynt*, vie d'Edvard Grieg et d'Henrik Ibsen, mythologie norvégienne.
- Imaginer une mise en scène de l'histoire de *Peer Gynt*. La compléter avec les différentes musiques disponibles dans l'application. Les élèves peuvent introduire leurs propres productions dans la mise en scène : dessins, orchestrations, arrangements...

Exemple de jeu : mot à trouver

