LE JEU MUSICAL DE L'OIE

Cycle 4

☑ numérique

☐ traditionnel

☑ hybride

Problématique

Est-il possible de reconnaître les instruments de musique ?

Présentation de l'activité ludique

Il s'agit d'un jeu de l'oie revisité qui peut être joué soit de façon uniquement numérique soit de façon hydride.

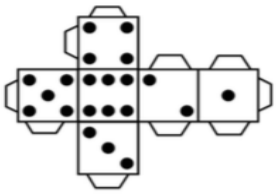
Cette activité permet de réviser en îlot et en autonomie les notions travaillées lors de la séquence.

Règle du jeu

Le but du jeu est d'être le premier à arriver au concert en lançant le dé et en répondant correctement aux questions posées en rapport avec la séquence.

Si l'élève se trompe, il repart à la case précédente.

Matériel



- **Version Hybride :**

Un plateau de jeu + 1 Dé + 4 Pions (à imprimer)

+ Une tablette ou un ordinateur avec un duplicateur et des écouteurs pour accéder aux 60 cartes interactives via une page Genial.ly :

https://view.genial.ly/60509d9a9000fe6f4f40af60

- **Version Numérique :**

Le plateau de jeu existe aussi en version dématérialisée et interactive sur une page Genial.ly

https://view.genial.ly/6050902218efdb0d8dc8675c

Détails techniques

1. Le jeu se joue à 2, 3 ou 4 élèves. Si l'enseignant n'a pas d'équipement informatique, on peut imaginer une partie par équipe en demi-classe. Quoi qu'il en soit, il faudra un moyen de diffusion pour les extraits audio.

2. Il y a plusieurs catégories de questions : Vocabulaire, instruments, reconnaissance de timbres, du classement, des défis (Learningapps, audios, images, définitions, etc.).

3. Les Learningapps ne contiennent pas d'extraits audio car ils sont dépendants de Youtube (bloqués dans certains établissements sur les comptes élèves)

4. Pour plus de suspens, il est possible d'ajouter un chronomètre en ligne ou un sablier.

5. Les extraits audio sont directement intégrés dans le Genial.ly pour ne pas dépendre des plateformes de streaming (type Youtube, Soundcloud, etc.) qui sont souvent bloquées dans les établissements scolaires.

6. Il y a deux versions hybrides possibles :
    a. Plateau et cartes en version numérique + Le dé (à imprimer ou vrai objet)
    b. Cartes en version numérique + Plateau et pions (à imprimer) + Le dé (à imprimer ou vrai objet)

7. Les cartes ne sont pas imprimables pour des questions :
    a. Techniques : Il faudrait des QR codes pour intégrer les audios et un système pour les lire (tablette, smartphone…)
    b. De temps : 25 cartes, en plus d'une présentation numérique, serait réellement chronophage pour l'enseignant à réaliser, imprimer, plastifier…
    c. Ecologiques : Un lot de 25 cartes par jeu, à multiplier par le nombre de groupes…
    d. Logistiques : À la fin de l'activité, le professeur devra veiller à récupérer les 25 cartes par jeu + les 4 pions + les dés… Le tout à nettoyer, désinfecter, ranger.

8. Si plusieurs parties sont envisagées, les règles peuvent évoluer d'un tour à l'autre pour complexifier le jeu. Cette stratégie peut également permettre d'adapter le niveau de difficulté à la classe ou un groupe de joueur (Différenciation).

Exemple :

- Partie 1, **Niveau 1 (facile)** : Retour case précédente si échec à la question.
- Partie 2, **Niveau 2 (intermédiaire)** : Retour case précédente si échec à la question + Chiffre juste pour entrer dans la salle de concert sinon on recule.
- Partie 3, **Niveau 3 (expert)** : Retour à la case départ si échec à la question. Vous avez eu le temps de mémoriser les bonnes réponses aux tours N°1 et N°2 !

- Une fois qu'on a bien profité du concert, ne faudrait-il pas rentrer à la maison et donc réussir à faire le chemin inverse ?

Exemple d'organisation :

TOUR N°1 : Gagnants						
GROUPE 01	GROUPE 02	GROUPE 03	GROUPE 04	GROUPE 05	GROUPE 06	GROUPE 07
Liloo	Lalie	Eva	Louane	Tyméo	Ylona	Raphaël

Départ vers l'Orchestre. Si on se trompe, on retourne sur la case précédente !

TOUR N°2 : Gagnants						
GROUPE 01	GROUPE 02	GROUPE 03	GROUPE 04	GROUPE 05	GROUPE 06	GROUPE 07
Liloo	Lalie	Paul	Tyméo S	Tyméo	Enzo	Hamza

On recommence dans le sens inverse : de l'Orchestre vers le départ. Si on se trompe, on retourne sur la case précédente !

TOUR N° 3: Gagnants						
GROUPE 01	GROUPE 02	GROUPE 03	GROUPE 04	GROUPE 05	GROUPE 06	GROUPE 07
x	x	Paul et Eva	x	x	x	Hamza

Départ vers l'Orchestre mais interdiction de se tromper sinon on retourne au début car vous avez eu 2 tours pour mémoriser toutes les bonnes réponses !

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.**

Les compétences travaillées (cycle 3)

1. **Ecouter, comparer, commenter :**

    a. Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
    b. Associer la découverte d'une œuvre à des connaissances construites dans d'autres domaines enseignés.

2. **Échanger, partager, argumenter :**

    a. Ecouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.

Socle commun (cycle 3)

1. **Les langages pour penser et communiquer**

Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral

- « Qu'il soit capable de présenter de façon ordonnée des informations et des explications, d'exprimer un point de vue personnel en le justifiant »
- « Qu'il participe à un débat en prenant en compte la parole d'autrui »

2. **La formation de la personne et du citoyen**

Maîtriser l'expression de sa sensibilité et de ses opinions, respecter celles des autres.

- 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 travaillé sur une séquence : « Peut-on distinguer les instruments et les classer ? »

Domaines :

- **Timbre et espace** : Reconnaissance de la densité sonore (formation) la pluralité des timbres
- **Style** : Comparer deux styles de musique savante occidentale chronologiquement éloignées dans le temps : identifier les différences, évolutions et constantes.
- **Successif et simultané** : Reconnaitre un thème et les variations qui y sont issues.

L'évaluation

Feedback nécessaire pour prendre conscience des acquis et des lacunes.

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

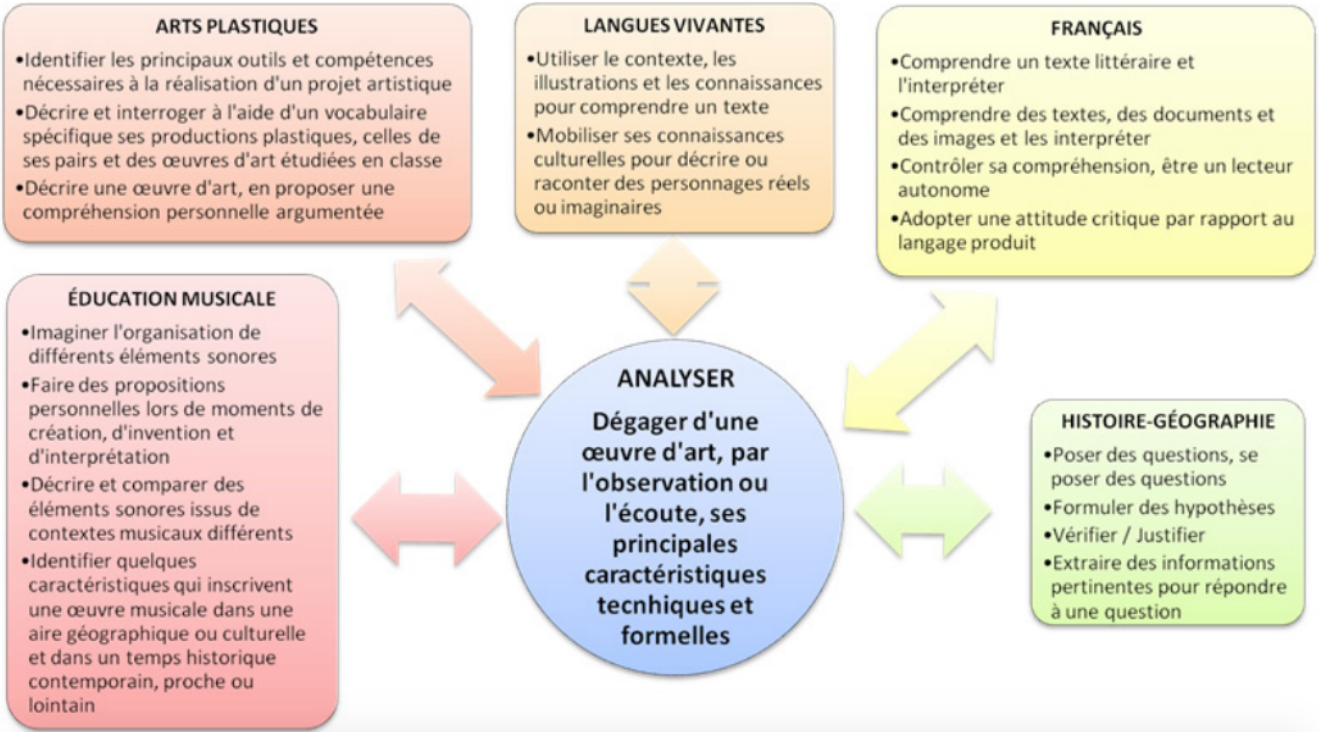
Évaluation finale : À faire après le compte-rendu collectif d'activité.

Quelques éléments possibles :

- Pourquoi ai-je gagné ou pourquoi ai-je perdu ?
- Quelles notions n'ont pas été comprises ?
- Quel vocabulaire m'a t-il manqué ?
- Ai-je été bienveillant avec mes camarades ?
- Le jeu s'est-il déroulé dans de bonnes conditions ?
- Ai-je mémorisé les éléments qui me manquaient ?
- Ai-je compris les éléments qui me posaient problème ?
- La séance de travail a t-elle été agréable ? Y a t-il des points à améliorer ?

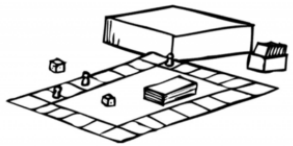
Histoire Des Arts

L’évolution des timbres, des instruments de musique au cours de l’Histoire.



Matériel par équipe

De la version numérique à la plus traditionnelle.

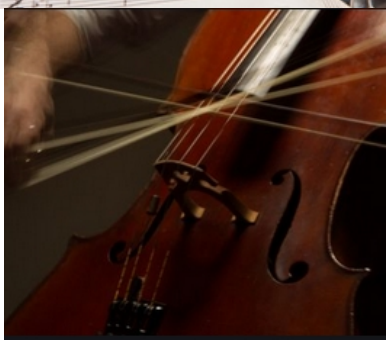
Numérique	Un pc ou une tablette	Un duplicateur	Des écouteurs	Le lien du plateau interactif	X	X	X
Hybride 1	Un pc ou une tablette	Un duplicateur	Des écouteurs	Le lien du plateau interactif	X	Un dé	En +
Hybride 2	Un pc ou une tablette	Un duplicateur	Des écouteurs	Le plateau + les pions à télécharger et imprimer 	Le lien des cartes interactives (ou QR code sur le plateau de jeu)	Un dé	En +

La dernière colonne recense le matériel qui peut être ajouté : feuilles et stylos (pour une prise de note par exemple), un sablier pour chronométrer le temps de réponse aux questions, etc.

JEU DES INSTRUMENTS ET FAMILLES

CYCLE 3 - 6ème

CASE N°1	Extrait audio	Britten : Les percussions
CASE N°2	Image	Anche – Famille des bois
CASE N°3	Extrait audio	Cuivres + Percussions
CASE N°4	Extrait audio	Piano - Cordes frappées
CASE N°5	Extrait audio	Les percussions
CASE N°6	Extrait audio	Britten : Cordes
CASE N°7	Extrait audio	La flûte traversière
CASE N°8	Extrait audio	Pierre et le loup : Les cuivres
CASE N°9	Learningapps	Tri instru tableaux : Vents/Cordes/Percussions
CASE N°10	Learningapps	Paires : instruments et familles
CASE N°11	Extrait audio	Pierre et le loup : Les timbales - Percussions
CASE N°12	Extrait audio	Tri : cordes frappées / frottées / pincées
CASE N°13	Extrait audio	Les cordes (frottées et frappées)
CASE N°14	Extrait audio	Britten : Les cuivres
CASE N°15	Learningapps	Tri instru tableaux : Vents/Cordes/Percussions
CASE N°16	Extrait audio	Pierre et le Loup : Le Hautbois (vents)
CASE N°17	Learningapps	Paires : vocabulaire
CASE N°18	Image	Contrebasson : famille, pourquoi ?
CASE N°19	Image	Hélicon : famille, pourquoi ?
CASE N°20	Image	Une embouchure – Famille des cuivres
CASE N°21	Extrait audio	Britten : Les bois
CASE N°22	Extrait audio	Les cordes pincées (clavecin et harpe)
CASE N°23	Extrait audio	La trompette
CASE N°24	Extrait audio	Les percussions
CASE N°25	Extrait audio	La flûte traversière – Bois (vents)



OBJECTIFS :

Manipulations du matériel numérique à travers des révisions sur le timbre.

- **Compétences déjà acquises : Allumer la tablette, se connecter, accéder au commun de la classe et consulter le document pdf.**
- **Nouvelles compétences : Brancher un duplicateur, les écouteurs, gérer le son.**

LE PLATEAU DE JEU : https://view.genial.ly/6050902218efdb0d8dc8675c
LES CARTES : https://view.genial.ly/60509d9a9000fe6f4f40af60

COMPETENCES EM : Echanger, partager et argumenter
"Ecouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité."

Eulalie Tison

Sois le premier à atteindre l'orchestre en répondant aux questions !
Fin
18
19
20
21
22
23
24
25
17
16
15
14
13
12
11
10
9
8
Départ
1
2
3
4
5
6
7

Sois le premier à atteindre l'orchestre en répondant aux questions !