

Niveau :		Séquence N° :	
6		1	
5		2	
4		3	X
3	X	4	
		5	
		6	

**TITRE : Les objets du quotidien sont-ils le plus adapté pour créer de la musique ?**

**COMPÉTENCES VISÉES**

**Capacités, connaissances et attitudes visées et évaluées**

**L'élève pratique, identifie, caractérise, décrit, nomme, compare les matériaux, leurs modulations, leurs combinaisons et l'organisation musicale qui en découle.**

**OBJECTIFS GÉNÉRAUX DE LA SÉQUENCE**

**Percevoir de la musique**

- 08. L'élève apprend à analyser son environnement sonore, à identifier les sources qui le constituent et en comprendre ses significations
- 10. Il apprend que sa capacité à percevoir nourrit sa capacité à produire et réciproquement

**Produire de la musique**

- 13. L'élève apprend à travailler en groupe, à mettre au service d'une expression collective ses envies et ses talents

**Construire une culture**

- 02. L'élève apprend à respecter l'expression de la sensibilité de chacun.

**Voix & geste**

- L'élève est capable de devenir autonome et de prendre des initiatives afin de créer une production musicale.
- L'élève est capable d'écouter le contexte, le modèle et le résultat afin d'apprécier sa qualité au sein du groupe.
- L'élève est capable de mettre en scène un projet musical (en utilisant l'humour)

**Vocabulaire**

- Homorythmie
- Polyrythmie
- Unisson
- Timbre
- Bruits / musiques
- Mise en scène

**Domaine 1 : Temps et du rythme**

- L'élève est capable d'identifier de créer des formules rythmiques simples et structurantes à la fois homorythmiques et polyrythmiques
- L'élève est capable de moduler sa création en apportant des ruptures et/ des décalages temporels

**Domaine 2 : Timbre et espace**

- L'élève est capable de d'organiser divers bruits pour en former une production musicale.
- L'élève est capable d'identifier et de créer des fusions de timbres en mélangeant des attaques et des sons entretenus

**Projet musical**

**Projet de création dans le style de Stomp**

**Œuvre (s) de référence**

**« Basketball & Kitchen » de STOMP**

**Question transversale :**

**Musique et art du spectacle vivant**

**Styles**

- L'élève est capable de comparer une musique à une autre (rapprochement de la création polyrythmique avec la musique de carnaval)
- L'élève est capable de distinguer une musique au service du mouvement et de la scène (lien avec les danses « Hip Hop »).

**Histoire des arts**

- Lien avec l'HDA : « Les arts urbains » (Street art d'Edgar Muller / différentes danses Hip Hop)

## COMPÉTENCES ASSOCIÉES

Capacités, connaissances et attitudes spécifiques aux œuvres travaillées

Domaine : forme

- L'élève comprend que la répétition stricte d'un motif rythmique ne crée pas une forme musicale et que la production peut devenir « lassante » pour l'auditeur

Domaine : Successif et simultané

- L'élève est capable de créer des ruptures et des continuités dans sa production musicale afin d'apporter de la surprise.

Socle commun & B2i

- Socle : Développer l'autonomie et l'initiative. De travailler dans un groupe tout en respectant chacun
- B2i : Création d'un clip vidéo.

## ŒUVRES COMPLÉMENTAIRES

Œuvres complémentaires (au choix)

- 1. The Blue Man Group « Drumbone »
- 2. Zic Zazou « Carmen », interprétation

Evaluation du socle commun

Les élèves s'investissent-ils tous dans le projet ? L'enseignant veille à la participation de tous et au respect des élèves entre eux dans le groupe.

## Fiche de préparation pour l'évaluation continue des élèves

I = Individuel / G = En groupe / C = En collectif / E = Ecrit / O = Oral

Compétences ciblées <i>pratiquer, identifier, caractériser, décrire, nommer, comparer</i>	Situation d'évaluation			Types d'évaluations / penser au niveau des critères d'évaluation
	I	G	C	
<b>C1</b> - L'élève est capable de devenir autonome et de prendre des initiatives afin de créer une production musicale.				Evaluation lors du projet musical  Les élèves constituent des groupes de 6 maximums afin de créer une production musicale  Le suivi des consignes valide les compétences perçues dans les œuvres.  <u>Le projet doit :</u> * utiliser des objets de la vie courante * comporter de la polyrythmie. * comporter au moins 4 timbres différents. * Etre mis en scène
<b>C2</b> - L'élève est capable d'écouter le contexte, le modèle et le résultat afin d'apprécier sa qualité au sein du groupe.				
<b>C3</b> - L'élève est capable de mettre en scène un projet musical (en utilisant l'humour)				
<b>C4</b> - L'élève est capable d'identifier et de créer des formules rythmiques simples et structurantes à la fois homorythmiques et polyrythmiques				
<b>C5</b> - L'élève est capable de moduler sa création en apportant des ruptures et/ des décalages temporels				
<b>C6</b> - L'élève est capable de d'organiser divers bruits pour en former une production musicale.				
<b>C7</b> - L'élève est capable d'identifier et de créer des fusions de timbres en mélangeant des attaques et des sons entretenus				
<b>C8</b> - L'élève est capable de comparer une musique à une autre				
<b>C9</b> - L'élève est capable de distinguer une musique au service du mouvement et de la scène				

<b>FICHE DE PREPARATION POUR LA MISE EN ŒUVRE IN SITU</b>			<b>Difficultés / obstacles</b>
Amener progressivement les élèves de	- pratiquer, - identifier, - caractériser, - décrire, - nommer, - comparer...	<ul style="list-style-type: none"> <li>• les matériaux,</li> <li>• leurs modulations,</li> <li>• leurs combinaisons et</li> <li>• l'organisation musicale qui en découle.</li> </ul>	Faire comprendre aux élèves l'importance de la répétition. Gestion de groupe. Inclusion de tous les élèves dans le projet. Apporter une diversité des rythmes et des timbres.
	- Construire leur intelligence de l'histoire des arts et de la musique		

<b>Séance Date</b>	<b>Activité</b>	<b>Compétence travaillée</b>	<b>Action du professeur Rôle dans la classe / évaluation...</b>	<b>Situation d'apprentissage Que fait l'élève ?</b>	<b>Travail donné pour la séance suivante</b>
S.01	Œuvre de référence	C4 + C7	Faire écouter l'œuvre de référence. Mise en avant des notions de rythmes et de timbre	Les élèves analysent l'environnement sonore et le procédé de création de cette œuvre.	
			Visionnage de la vidéo	Vérification visuelle des notions abordées. Remplissage de la fiche de cours	
			Jeu rythmique afin de créer une polyrythmie. Complexifier en ajoutant un autre timbre	Création en classe d'une polyrythmie simple. Recherche de différents timbre à partir d'objets de la salle.	Revoir le vocabulaire
S.02	Œuvre complémentaire 1	C8	Comparer l'œuvre de référence avec « Drumbone ». Ecoute + visionnage.	L'élève, par comparaison, identifie l'ajout d'un paramètre musical : la hauteur	
			Evoquer la notion de mise en scène	Questionner l'élève sur l'importance de l'image.	
S.03	Œuvre complémentaire 2	C8	Caractériser trois façons différentes de créer (stomp : rythme+ timbre / Blue Man Group = rythme + timbre + hauteur / Zic Zizou = réinterprétation)	L'élève compare les œuvres et caractérise la méthode de création. Il identifie également l'utilisation de l'humour dans la mise en scène de toutes ces œuvres	
S.04	Projet musical	toutes	Explication des consignes du projet	Questionnement de l'élève	Création du projet

		toutes	L'enseignant veille à ce qu'aucun élève ne soit exclu des groupes	Mise en place des groupes	
		C1	Laisser les élèves en autonomie / intervenir dans les groupes	Début de réflexion du projet, mise en commun des idées	
S.05	Projet musical	Toutes	Premiers passages des groupes devant la classe	Comprendre la difficulté de la création et de sa mise en scène	Créer la mise en scène
		C2	Visionnage rapide des œuvres	L'élève compare le modèle à sa production	
S.06 et 07 (si besoin)	Projet musical	Toutes	Création du clip vidéo	Passage des groupes	