

Fiche pédagogique //// Séquence d'éducation musicale avec la MÉTA-MALLETTE et le projet **OVISIR**

Conçue par : **MARIE PILOT**

CYCLE

NIVEAU

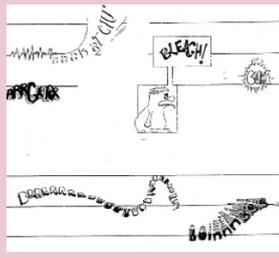
4

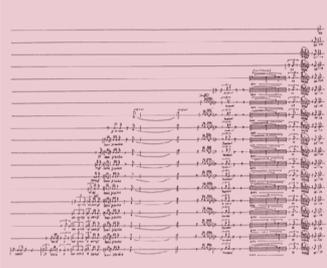
6e

Établissement : **IEM Ellen Poidatz**

« Stripsody »

Problématique transversale : « En musique, la voix peut-elle faire autre chose que chanter ? »

Domaine	Voix et geste	
Domaines complémentaires	- Temps et espace - Dynamique	
Œuvre de référence : 🎵 <i>Stripsody</i> , Cathy Berberian.		

Œuvres complémentaires : 🎵 <i>Récitation n°9</i> , Aperghis 🎵 <i>La Guerre</i> , Janequin 🎵 <i>Dimanche soir</i> , Grand Corps Malade (album Plan B, 2018) 🎵 <i>Le vol du bourdon</i> , interprété par les Swingle Singers		Champs de compétences :
		Ecouter, comparer et commenter.
		Compétences ciblées : Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents et dans un temps historique, contemporain, proche ou lointain.

Vocabulaire de référence

- Registre
- nuances
- partition
- portée
- onomatopées
- slam
- accumulation
- musique contemporaine.

Projet Musical 1

Création dans le style de *Stripsody*.

Choisir les onomatopées, déterminer le registre et la nuance pour chacune, réaliser les dessins, interpréter, enregistrer, réaliser le montage son / image

Champs de compétences

Explorer, imaginer et créer.

Compétences ciblées

Imaginer une histoire sonore et en réaliser sa représentation graphique.

Projet Musical 2

Création dans le style de la *Récitation n°9*.

Choisir son texte, définir le mode de jeu vocal pour chaque mot, l'interpréter en respectant la forme originale (accumulation) et les modes de jeux choisis, réaliser la partition et la légende, enregistrer la production.

Champs de compétences

Explorer, imaginer et créer.

Compétences ciblées

Inventer un texte musical et l'interpréter en variant les modes de jeux vocaux. En imaginer la représentation graphique.

Projet Musical 2

MAO avec la **Méta Mallette**, projet **OVISIR**.

Activité : Explorer l'instrument « voix » et ses 19 thématiques ainsi que les autres instruments pour la thématique « onomatopées ». Puis imaginer la construction d'une pièce vocale contemporaine à partir de ces matériaux.

Champs de compétences

Explorer, imaginer et créer.

Compétences ciblées

Expérimenter les différents modes de jeux vocaux, les différents paramètres du son et la diversité des matériaux sonores et en imaginer en conséquence des utilisations possibles.

Histoire des arts

Les onomatopées dans la publicité. *Calligrammes*, Apollinaire.
La notation musicale au fil des siècles (neumes, chansonniers, jusqu'aux *Archipels* de Bouhourechliev...)

Croisement interdisciplinaire

Réalisation de la partition de *Stripsody* en cours d'Arts plastiques.



Ce projet est cofinancé par le FEDER, la Région Ile-de-France (AIXPE) et le ministère de l'Education nationale.



UNION EUROPEENNE