

# 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**


## Le chef d'orchestre

**Problématique transversale : « En quoi l'interprétation est-elle source de liberté ? »**

Domaine	Voix et geste
Domaines complémentaires	<ul style="list-style-type: none"><li>- Temps et rythme</li><li>- Dynamique</li></ul>

Œuvre de référence :

 *Symphonie n°40*, 1er et 3e mouvement, Mozart (versions de Dudamel, Harnoncourt et Fricssay).



### Œuvres complémentaires :

-  5e et 7e *Symphonies*, Beethoven.
-  Vidéo Ouverture *Don Giovanni*, Mozart, dirigée par Riccardo Muti.
-  Extraits vidéos « *Au milieu de l'orchestre* » avec Jean-Claude Casadesus.



### Champs de compétences :

Ecouter, comparer et commenter.

### Compétences ciblées :

Identifier et nommer ressemblances et différences dans 2 extraits musicaux.  
Identifier le rôle de l'interprétation

## Vocabulaire de référence

- orchestre
- symphonie
- tempo
- nuances
- crescendo / decrescendo
- accelerando / rallentando
- silence
- familles instrumentales et placement dans l'orchestre.

# Projet Musical 1

Chant : *La mélodie du bonheur*

Etape 1 : Apprentissage du chant.

Etape 2 : Proposer différentes interprétations en variant les domaines du temps et des dynamiques.

Etape 3 : Un élève prend le rôle de chef d'orchestre et propose à travers ses gestes son interprétation du chant.



## Champs de compétences

Chanter et interpréter.

## Compétences ciblées

Interpréter un chant avec expressivité et en jouant sur les paramètres du son (tempo et intensité).

# Projet Musical 2

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

## Activité :

Etape 1 : Prise en main d'OVISIR : découverte des différents timbres instrumentaux proposés, variation de l'intensité et du tempo grâce au gamepad « temps »

Etape 2 : 1 élève joue le rôle de chef d'orchestre. Les autres élèves jouent le rôle des musiciens de l'orchestre, leur instrument étant le gamepad. Ils suivent les indications du chef (départ, silence, ralenti, accélération, nuances...).



## Champs de compétences

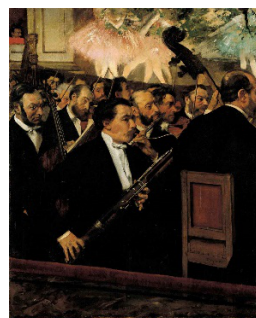
Explorer, imaginer, créer.

## Compétences ciblées

- Expérimenter les paramètres du son.
- Découvrir les exigences de la musique collective : écoute de l'autre et respect de ses propositions.
- Concevoir, réaliser une pièce à l'aide d'outils numériques.

## Histoire des arts

La représentation de l'orchestre dans la peinture (Dufy, Kandinsky, Degas, Sempé...).



## Parcours :

- **Parcours Avenir** : découverte du métier de chef d'orchestre.
- **PEAC** : Assister à une répétition publique / Assister à un concert symphonique / Rencontrer un chef d'orchestre...