

Coder et partager le rythme

35 min

Espace numérique sur
[LLS.fr/MCM1Musique](https://lls.fr/MCM1Musique)

Pluridisciplinarité

Socle commun : Les représentations du monde et l'activité humaine ; Les langages des arts et du corps.

Musique : Explorer, imaginer, créer : Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.

Objectif de la séance

Comprendre et utiliser un graphique simple comme outil de codage et de lecture d'informations.

Matériel de la séance

- Manuel p. 90
- Ressources numériques à projeter

1 Lancement de la séance

Collectif 5 min

« Aujourd'hui, nous allons nous intéresser à la manière dont les mathématiques peuvent être mises en relation avec la musique. En particulier, nous allons nous demander comment faire pour écrire la musique. Avez-vous une idée de solution ? »

Noter au tableau le vocabulaire musical utilisé par les élèves. Certains élèves peuvent avoir quelques notions de solfège qu'ils souhaitent partager.

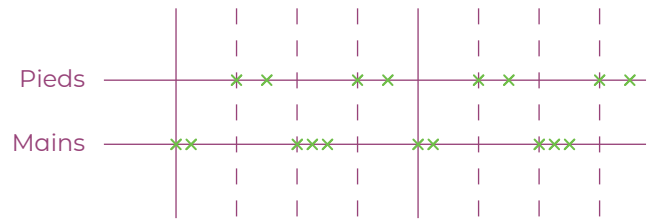
2 Activité

En binômes, puis collectif 20 min

« Dans l'activité que nous allons faire, nous nous intéressons uniquement au rythme et aux instruments utilisés. »

En binôme, faire réaliser l'exercice 1 de l'activité. Après un temps d'entraînement, chaque binôme est écouté par la classe.

Faire écouter le morceau de l'espace numérique permettant de répondre à l'exercice 2. Faire réécouter régulièrement. Corriger collectivement.



Faire réaliser l'exercice 3.

Projeter l'outil « Banque de rythme ». Faire une première écoute des quatre morceaux en cliquant dessus. Faire réécouter plusieurs fois et collecter les réponses par un vote. Pour l'exercice 4, former des groupes de trois à quatre élèves. Il est possible de proposer des instruments de musique si la classe en dispose.

Ramasser les tableaux et les répartir entre les groupes pour qu'ils les jouent. Le groupe ayant écrit l'ostinato doit reconnaître son morceau.

3 Mise en commun et échanges

Collectif 10 min

« Vous venez de transmettre une musique à l'aide d'un codage sous la forme d'un tableau de données. Selon vous, ce format permet-il de transmettre toutes les musiques ? »

Il est possible d'utiliser un bâton de parole afin de réguler les échanges.

À l'aide d'exemples et du vocabulaire noté au tableau, guider les échanges pour faire émerger les limites de ce codage (pas d'indication de la vitesse, de la durée, de la hauteur, de l'intensité, etc.).

Double niveau

Il est possible de choisir une seule activité pour les deux niveaux.



Ressources

Ressources pédagogiques de l'Académie de Rennes :
[LLS.fr/MCM1MathsMusique](https://lls.fr/MCM1MathsMusique)

Escape Game

15 min

Le fantôme de l'opération

Rendez-vous sur [LLS.fr/MCM1Escape2](https://lls.fr/MCM1Escape2) pour retrouver l'activité à projeter et le livret réponse à imprimer et à distribuer aux élèves.

Lancer l'activité en faisant défiler l'histoire. Faire lire les dialogues par les élèves.

Chaque personnage correspond à une activité portant sur une notion vue durant la période. Cliquer dessus pour lancer l'activité.

Double niveau

L'activité se fait en classe entière : l'histoire est la même pour les deux niveaux et le switch permet, à tout moment, de basculer d'un niveau à l'autre.

