

NIVEAU : 6eme

SEQUENCE : 4

- OBJECTIFS GENERAUX :**
- L'élève apprend à décrire, identifier et caractériser les éléments constitutifs du phénomène musical
 - L'élève apprend à respecter l'expression de la sensibilité de chacun
 - L'élève apprend à improviser dans les cadres définis et/ou sur des carrures brèves

PROJET MUSICAL :

Fais voir le son - S. WARING

ŒUVRE PRINCIPALE :

Sonate pour violoncelle de LIGETI

ŒUVRES COMPLEMENTAIRES :

Ave Maria par YOYO MA/ Mc Ferrin
Stripsody C. BERBERIAN
Sarabande de la suite n°2 pour vlc de JS BACH
The Star Spangled Banner - J. HENDRIX

COMPETENCES :

VOIX ET GESTES : S'exprimer avec sa voix en variant les paramètres mis en jeu.

ACTIVITES POSSIBLES : Associer un geste vocal à un geste corporel (possibilité d'utiliser l'application MADPAD en groupe)

EVALUATION (modalités et critères) :
Diversité des gestes dans la production
Originalité des sons

1	2	3	4	5	6	7
		●				
		●				

VOIX ET GESTES : S'exprimer en écoutant et en coordonnant son geste vocal avec celui des autres

ACTIVITES POSSIBLES : Sound painting filmé pour se rendre compte du lien meneur >groupe

EVALUATION (modalités et critères) :

1	2	3	4	5	6	7

- **STYLES :** Différents styles et différentes époques dans une même oeuvre

ACTIVITES POSSIBLES : Dans une création collective, citation d'un extrait d'une chanson apprise dans une séquence précédente)

EVALUATION (modalités et critères) :

1	2	3	4	5	6	7

- **DYNAMIQUE :** Diversifier et identifier des modes de jeu.

ACTIVITES POSSIBLES : Exploration sonore d'un objet : passage éventuel à la graphie

EVALUATION (modalités et critères) :
Respect de la carrure, des autres sur le projet mus.

1	2	3	4	5	6	7
				●	●	

QUESTION TRANSVERSALE :

Comment faire du neuf avec du vieux ?

SOCLE :

B2i : 3.2 Créer, produire, traiter, exploiter des données

HDA : autour de la Joconde (par exemple Fernando BOTERO « Mona Lisa, age twelve » ou Fernand Léger « La Joconde aux clés »

VOCABULAIRE : Registres

Voc modes de jeu instrumental (glissando, pizz., double cordes) et vocal (chanter, crier, murmurer, tête ou poitrine)

Musique acoustique/amplifiée

Effets (saturation, distorsion)

Compétences associées :

