

Le musée

Scénario pédagogique en musique

Modifié le : 09 septembre 1999

Niveau

2e année, primaire

Objectifs

- Dominante corps-espace : (révision et intégration de notions dans les différentes dominantes)
- Dominante temps
- Dominante énergie

Préalables

Aucun.

Description de l'activité

N.B. Cette leçon se déroule sur plusieurs cours et constitue une bonne occasion d'intégrer les différentes notions travaillées durant l'année.

As-tu déjà visité un musée de cire? T'a-t-il semblé parfois que les personnages étaient réels? Fais-moi une démonstration d'un tel personnage.

Nous allons visiter un musée très spécial où les personnages et les objets sont animés.

Cours 1 : Comment se déplace-t-on quand on visite un musée? Explorer différentes façons de le faire. Chaque élève conserve sa façon préférée. Faire ensuite entendre la partie de la séquence appropriée et demander aux élèves d'adapter le déplacement choisi au caractère de la musique.

Au cours de notre visite, nous verrons un tableau vivant intitulé «Jeux d'enfants». Montrez-moi comment vous imaginez les mouvements des personnages de ce tableau. Explorer les différents mouvements puis donner du temps pour que les élèves transforment ensuite leurs mouvements préférés en mouvements dansés. Faire entendre la partie appropriée de la séquence et demander aux élèves d'adapter les mouvements retenus au caractère de la musique.

Faire jouer la séquence musicale jusqu'au second tableau exclusivement et demander aux élèves de transformer si nécessaire leurs mouvements pour que le tout s'enchaîne bien. Reprendre jusqu'à ce que la danse soit mémorisée puisqu'on y reviendra à la prochaine leçon.

Le musée

Scénario pédagogique en musique

Modifié le : 09 septembre 1999

Demander à quelques élèves s'ils ou elles ont dû adapter certains de leurs mouvements et si oui, de quelle façon. Leur faire exécuter les mouvements en question.

Cours 2 : Faire un retour sur la danse du cours précédent. Donner suffisamment de temps pour la répéter.

Trouvons maintenant des positions qui pourraient représenter les personnages du musée quand ils sont au repos et le personnage du visiteur quand il observe les tableaux. Travailler ces positions en insistant pour que les élèves recherchent l'originalité et le confort. Dans notre musée, nous verrons maintenant un tableau animé qui s'appelle «Les machines». Comment imagines-tu ce tableau? Faire entendre la partie appropriée de la séquence et demander aux élèves de fermer les yeux pour «voir» les machines.

Diviser le groupe en équipes de cinq et faire jouer l'accompagnement pour que les élèves dansent les mouvements de la machine. Il serait intéressant que les élèves se donnent un ordre d'entrée afin de bouger chacun leur tour, comme une machine dont les rouages se mettent en branle l'un après l'autre.

Faire jouer la séquence complète et réviser avec les élèves le déroulement de la visite au musée.

Faire exécuter à quelques équipes leur danse de la machine et prendre en note le nom des élèves qui semblent le plus à l'aise dans ce tableau.

Cours 3 : Faire un retour sur la danse des deux cours précédents. Donner suffisamment de temps pour la répéter.

Le musée

Diviser le groupe en trois : les visiteuses et visiteurs, les personnages du premier tableau et les machines. Se référer au cours précédent pour déterminer qui sera dans l'équipe des machines.

Chaque équipe pratique la partie de la danse qui est la sienne. Chaque élève enchaîne, au début et à la fin de sa danse, sa position préférée lors du travail sur les pauses, dans le cours précédent. Les équipes ont chacune leur espace dans le local. Déterminer avec les élèves où ils et elles situent, dans le local, l'entrée et la sortie du musée.

Faire jouer la séquence complète. La danse se déroulera donc de la façon suivante :

1. Position.
2. Les visiteuses et visiteurs se déplacent vers l'endroit du local où est situé le premier tableau. Pause.
3. Le premier tableau s'anime. Pause.
4. Les visiteuses et visiteurs se déplacent vers l'endroit du local où est situé le second tableau. Pause.
5. Les machines se mettent en mouvement. Pause.
6. Les visiteuses et visiteurs se déplacent vers la sortie du musée et prennent une position finale.

N.B. À la fin de chacun des tableaux, la musique décroît. C'est à ce moment que les visiteuses et visiteurs quittent leur position afin d'être prêts à se déplacer quand leur thème commence.

Le rôle que tu as joué t'a-t-il plu? Les pauses t'ont-elles semblé trop longues quand ce n'était pas ton tour de danser?

Recommandation d'outils

Dispositif MIDI

Matériel requis

Aucune suggestion de l'auteur.

Compétences à développer

Les compétences liées aux capacités intellectuelles

- ☒ Aucune suggestion de l'auteur.
- ☐ La compréhension des phénomènes et des situations et le développement du sens critique.
- ☐ La capacité d'analyse et de synthèse.
- ☐ L'aptitude à résoudre des problèmes.
- ☐ La capacité d'entreprendre et de mener des projets à terme.
- ☐ Le développement et l'utilisation de la mémoire.
- ☐ La créativité et l'exercice du sens esthétique.
- ☐ L'aptitude à la communication.

Autres Compétences liées aux capacités intellectuelles

sans objet

Les compétences méthodologiques

- ☒ Aucune suggestion de l'auteur.
- ☐ La capacité de comprendre les règles, de les appliquer et de faire ses propres règles.
- ☐ La capacité d'identifier et d'utiliser les sources d'information appropriées.
- ☐ La capacité d'utiliser les méthodes appropriées de traitement de l'information (avec accés).
- ☐ La capacité d'organiser le travail en fonction des échéances.

Autres Compétences Méthodologiques

sans objet

Les compétences liées à la socialisation

- ☒ Aucune suggestion de l'auteur.
- ☐ L'application, dans la vie quotidienne, des règles de vie en société.
- ☐ L'éducation interculturelle et le respect des différences.
- ☐ Le développement d'un sens éthique et moral.
- ☐ L'application des règles liées à la conservation de la santé.
- ☐ L'éducation à l'environnement.
- ☐ L'ouverture à la compréhension internationale.
- ☐ L'éducation aux médias.

Autres Compétences liées à la socialisation
sans objet

Les compétences dans le domaine de la langue

Aucune suggestion de l'auteur.

Interdisciplinarité

Aucune suggestion de l'auteur.

Auteurs

Hélène Béchar, Commission scolaire des Découvreurs.

Courriel de l'auteur

Commentaires

sans objet