



## FICHE PEDAGOGIQUE MUSEE MUSIQUE MECANIQUE

### ATELIER INVITATION A LA MUSIQUE MECANIQUE

#### I : ACTIVITES PREALABLES A LA VISITE

**Points du programme de cycle 3, Bulletin officiel N°3 du 19 juin 2008 :**

- Identifier les principales périodes de l'histoire : fin du XIX<sup>e</sup> siècle et XX<sup>e</sup>.
- Mémoriser quelques repères chronologiques pour situer les uns par rapport aux autres les instruments de musique mécanique de la fin du XIV<sup>e</sup> au XX<sup>e</sup> siècle.
- Distinguer les grandes catégories de la création artistique : musique, arts de la rue
- Les progrès techniques et scientifiques au XX<sup>e</sup> siècle

**Déroulement des activités :****Objectifs :**

- Reconnaître des instruments de musique, les nommer
- Se repérer dans le temps
- Ecoute de morceaux choisis : orgues et carillons
  - Litanies de Jehan Alain (XX<sup>e</sup> siècle)
  - Plein-Jeu de Louis Marchand (XVIII<sup>e</sup> siècle)
  - Toccatà de Jean-Sébastien Bach (XVIII<sup>e</sup> siècle)
  - Prière à Notre Dame de Léon Boëllmann (XIX<sup>e</sup> siècle)
- Histoire de la musique mécanique rapportée à la frise historique de la classe

**Remarques complémentaires :**

Lier les instruments mécaniques aux arts de la rue, à la fête foraine

Fichiers « Ecoute que coûte », Histoire de la Musique

<http://www.ac-grenoble.fr/educationartistique.isere/spip.php?rubrique57>



## II : CE QUI SE FAIT DANS L'ATELIER

### Points du programme de cycle 3, Bulletin officiel N°3 du 19 juin 2008 :

- Maîtrise de la langue : Utiliser un vocabulaire spécifique
- Pratiques artistiques et histoire des arts : Acquisition de savoirs et de techniques spécifiques, distinction de la valeur d'usage de la valeur esthétique des objets étudiés.
- Identifier, notamment par l'étude d'œuvres d'art les transformations de la société.

### Objectifs :

- Catégoriser des instruments de musique mécanique.
- Se repérer sur le plan du musée.
- Se repérer dans le temps sur une frise chronologique

### Déroulement :

A la découverte du Musée ; comment :

- inventer de nouvelles techniques
- adapter les instruments de musique pour enregistrer et restituer les sons,
- multiplier les possibilités sonores sous les doigts d'une même personne,
- imaginer les machines musicales les plus audacieuses capables à la limite de se passer des hommes,

De la musique de salon à la fête foraine :

- Salon à musique
- Salle des boîtes de musique
- Salle de concert
- Salle de musique de rue
- Salle de cabaret

### Remarques complémentaires :

Utilisation du jeu des 7 familles produit par le musée pour l'exploitation en classe, la partie II de la fiche élève est destinée au cycle III., mais peut être travaillée en classe par le cycle II.

## III : AUTRES ACTIVITES POSSIBLES EN CLASSE

### Points du programme de cycle 3 :

- Mobiliser ses connaissances dans des contextes scientifiques et des activités de la vie courante
- Pratiquer une démarche d'investigation : savoir observer, questionner
- Exercer des habiletés manuelles, réaliser certains gestes techniques

**Objectif :** Inventer et réaliser des instruments sonores

[http://perso.nnx.com/dferment/pedago/musique\\_eolienne.htm](http://perso.nnx.com/dferment/pedago/musique_eolienne.htm)

### Remarques complémentaires :

Utilisation du jeu des 7 familles édité par le musée.