

<p><b>COMPÉTENCE CYCLE 2</b> Reconnaître et le cas échéant décrire des œuvres visuelles ou musicales préalablement étudiées.</p> <p><b>COMPÉTENCE CYCLE 3</b> Utiliser à bon escient le vocabulaire qui permet de décrire une œuvre d'art visuelle ou musicale et de rendre compte des sensations, émotions et jugements de goût qu'elle suscite.</p> <p><b>CONNAISSANCES VISÉES</b> Temps, tempo, accordéon, violon, flûte, gigue.</p>
---

Carte d'écoute	
00.00	« 1 et 2 et 3 et 4 »
00.03	Thème principal joué à l'accordéon (A)
00.11	Reprise (A)
00.19	Thème 2 (B)
00.27	Reprise (B)
00.36	Reprise du thème avec violon

### Découvrir le support musical

<b>Écouter pour ressentir et évoquer</b>	Une première écoute permettra de faire émerger les impressions spontanées des élèves.
<b>Écouter pour percevoir des éléments musicaux</b>	<p><u>La pulsation</u> Que compte le musicien au début du morceau ? [4 temps.] À quoi sert ce comptage ? [À commencer tous ensemble et à indiquer le tempo ou la vitesse de l'extrait.]</p> <p><u>Les phrases musicales</u> Comment repérer les différentes phrases musicales ? [Le morceau est constitué de 2 phrases musicales qui s'enchaînent. Il suffit de compter 16 temps par phrase dès le commencement de la musique pour percevoir leur succession.]</p> <p><u>Les instruments</u> Quels instruments interprètent tour à tour la mélodie ? [L'accordéon interprète chaque phrase. Il est ensuite relayé par le violon. Une flûte orne ment les mélodies principales.]</p>
<b>Pour en savoir plus...</b>	Qu'elle soit de bambou, d'or ou d'argent, son corps est percé de trous ou pourvu de clés : quel est cet instrument dont le fifre est un proche cousin ? [La flûte.]
<b>Liens vers d'autres œuvres</b>	Le cercle circassien est originaire de Grande-Bretagne (Northumberland). Il s'agit d'un air de gigue. Son titre originel est « Good humour ». À l'origine, la gigue est une danse caractérisée par des frappements alternés de talons et de pointes. Cet air suggère aussi la musique d'influence celtique comme <i>The Bridge of Athlon</i> .

### Tirer parti des repères musicaux pour mieux danser

#### Écouter pour prendre des repères

##### Les phrases musicales

Le morceau est constitué d'une suite de phrases musicales de 16 temps chacune.

#### Prendre des repères pour mieux danser

**Étape 1 :** Individuellement, marcher en s'appuyant sur la pulsation du morceau. Compter à voix haute des séries de 16 temps, en se déplaçant.

**Étape 2 :** Marquer le changement de phrase musicale par un demi-tour et un frappé, au premier des 16 temps.

**Étape 4 :** En rondes de 10 à 12 élèves, tous les 16 temps, imaginer une figure différente (par exemple, marche, pivot à deux, allers et retours au centre...).