

COMPÉTENCE CYCLE 3
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.

CONNAISSANCES VISÉES
Timbre, synthétiseur, batterie, aigu, grave, thème, mélodie.

Carte d'écoute

00.00	Introduction
00.06	Thème A au synthé basse
00.20	Thème B avec synthé
00.34	Thème A
00.48	Thème B avec synthé /
01.02	Thème A

Découvrir le support musical

Écouter pour ressentir et évoquer	Une première écoute permettra de faire émerger les impressions des élèves. Ce morceau est-il d'inspiration moderne ou ancienne ? Préciser les éléments musicaux qui confirment la première réponse.
Écouter pour percevoir des éléments musicaux	<p><u>Les instruments</u> Lors du thème A, quels sont les 3 timbres ou instruments présents ? [Le synthétiseur, le synthé basse et la batterie.] Quel est le timbre le plus grave ? [Les notes du synthé basse sont les plus graves alors que l'autre synthé est joué dans un registre plus aigu.] À quel paramètre musical se rapportent les termes « grave » et « aigu » ? [Au paramètre de hauteur.]</p> <p><u>Le rythme</u> Quel est l'instrument qui scande le rythme ? [La batterie.]</p> <p><u>La structure</u> En observant la carte d'écoute vidéo, donner un nom à chaque thème. [Le thème A peut être le « thème basse », par exemple, alors que le thème B peut être le « thème solo ».]</p> <p><u>Les mélodies</u> Lors du retour au thème A (00.34), que remarquer entre la basse et le synthé aigu ? [Les instruments jouent simultanément la même mélodie, mais l'un dans le grave et l'autre dans l'aigu.]</p> <p><u>Le genre musical</u> De quels genres musicaux ce morceau s'inspire-t-il ? [Funk pour la rythmique binaire, rythm'nblues pour les transitions avec cuivres.]</p>
Pour en savoir plus...	Contrairement aux instruments acoustiques, le synthétiseur utilise des composants électroniques pour produire des sonorités. Connaissez-vous d'autres instruments électroniques ou électriques ?
Liens vers d'autres œuvres	Les titres « Samba Mixer » et « Rencontre » utilisent aussi le synthétiseur (notamment pour interpréter le thème).

Tirer parti des repères musicaux pour mieux danser

Écouter pour prendre des repères

La structure du morceau

Elle est composée de la succession invariable de 3 parties : le thème A (32 temps), le thème B comprenant un pont musical (16 temps) et la transition comportant des interventions de cuivres synthétiques (16 temps).

Prendre des repères pour mieux danser

Étape 1 : Dispersés dans l'espace, marcher en rythme sur les 32 temps du thème A.

Étape 2 : Sur place, trouver un pas ou un mouvement collectif sur les 16 premiers temps du thème B (des pas de côté suivis d'une rotation, par exemple).

Étape 3 : Rechercher un autre mouvement collectif durant les 16 derniers temps du thème B transition avec sonorités de cuivre).

Étape 4 : Enchaîner les 3 parties.