

CINEZIK

ATELIER + JEU DE PISTE THEMATIQUE

Un gorille s'est échappé du zoo et a kidnappé Minnie chez elle. Mickey tente de la sauver.

Ensemble les élèves font le lien entre l'image et la bande-son d'un dessin animé en sonorisant un extrait de film grâce à des jouets musicaux et des instruments de musique.

En équipe, ils parcourent ensuite le musée à la recherche des jouets sonores et optiques des collections.

>> *Thèmes associés : Musique, TIC, image animée, rythme, instruments de musique*



I. Déroulé de la séance

L'atelier Cinezik nécessite un effectif maximum de 15 élèves afin que chacun puisse participer. Un jeu de piste en autonomie autour des jouets musicaux complète donc l'atelier et peut se réaliser en parallèle de celui-ci.

1. L'atelier (1h00)

L'atelier se déroule en 4 temps :

- Présentation rapide de l'histoire et de l'évolution du cinéma et des dessins-animés. L'objectif est de comprendre ce qui constitue une bande-son : la musique, la voix, les bruitages.
- Echauffement collectif.
- Découverte de l'extrait (la bande-son originale a été volontairement supprimée) et analyse.
- Manipulation puis sonorisation de l'extrait par les élèves réalisée à partir de jouets musicaux, du corps, de la voix.

Le dessin-animé sonorisé est un extrait de *The Gorilla Mystery* de Walt Disney (1930).

>> Film complet sur You Tube : <https://www.youtube.com/watch?v=8toW3eCN0Vg>

2. Le jeu de piste (1h00)

Cette visite en autonomie peut se dérouler avant ou après l'atelier « Cinezik ».

Les élèves sont répartis en 5 équipes. Chacune reçoit une pochette contenant :

- 15 cartes-objets présentant le détail d'un jouet sonore ou optique à retrouver (l'ordre est différent pour chaque équipe), et une présentation de l'objet.
- un plan,
- une règle du jeu
- (un crayon à papier et une gomme),
- (une feuille de route à remplir et conserver).

Ils ont 1h00 pour retrouver les objets et répondre aux questions associées.

NB. Penser à définir un point et une heure de ralliement avant le départ le départ.

Les équipes sont en autogestion durant le jeu. Cela ne dispense pas de la présence d'au minimum un responsable « volant » pouvant aider les équipes et devant faire respecter les règles de conduite dans un musée (déplacements sans courir, pas de cris, faire attention aux vitrines...).

NB : Il peut y avoir plusieurs jouets à retrouver dans un même espace ! Le numéro au dos des cartes indique l'espace où chercher sur le plan.

Le jeu de recherche peut être complété par une feuille de route à remplir. Chaque objet découvert donnera donc lieu à une réponse à y inscrire.

II. Objectifs pédagogiques

- ✓ Développement de l'esprit de coopération à travers un projet d'équipe
- ✓ Expérimentation de jouets musicaux
- ✓ Découverte de l'informatique,
- ✓ Coordonner le son produit à l'image.
- ✓ Comprendre et sonoriser le hors-champs.
- ✓ Se repérer dans l'espace grâce à un plan.

III. A prévoir :

Nous vous proposons de regarder en classe, le premier dessin animé sonorisé : *Steamboat willie* (1928) de Walt Disney.

>> Film complet sur You Tube : <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>

- Imprimer les fiches de route du jeu de piste envoyées par mail.
- Consulter les 15 cartes-objets du jeu de piste.
- Amener une clef USB pour récupérer l'enregistrement réalisé.

IV. Pour préparer : zoom sur la thématique de l'atelier

Parmi l'ensemble des jouets, certains sont sonores. Ces sont généralement les premiers jouets offerts aux tout-petits, et ceux depuis des millénaires. En effet, les hochets, calmant les pleurs des bébés, étaient autrefois réputés pour éloigner les mauvais esprits et protéger les enfants. Désormais, ils sont vus comme des atouts favorisant l'éveil multisensoriel.

Selon les spécialistes de l'enfance, un éveil à la musique constitue un apport essentiel dans le développement des enfants. Ce type d'apprentissage contribuerait au développement de la personnalité de l'enfant, permettrait à celui-ci d'acquérir une plus grande maîtrise de lui-même et le préparerait à de nouvelles acquisitions sur le plan sensori-moteur.

La maîtrise d'un instrument peut également passer par sa fabrication (plus ou moins complexe) grâce à des éléments naturels ou de récupération. Toutefois, l'arrivée du plastique a considérablement démocratisé le jouet musical.

V. Pour aller plus loin :

- ➔ Rendez-vous dans l'espace consacré aux jouets musicaux (chapitre 2, Fêtes et Rituels) pour découvrir un autre objet pouvant être relié à cette thématique.



Xylomatic, Congost, entre 1965 et 1970, A95I615

La maison Congost a été fondée dans les années cinquante à Barcelone. Elle s'est déplacée plus tard dans la ville de Tarragone. Tout au long de ses quarante années d'existence, elle a conçu une variété de jouets éducatifs désormais très prisé par les collectionneurs.

Ce jouet est un xylophone automatique qui utilise le principe des boîtes à musique. Le rouleau actionné manuellement par une manivelle permet aux pivots de soulever un levier qui tombe alors sur des lames de métal. Le code couleur aide les enfants à créer des mélodies.

➔ Atelier associé : Eveille-toi, en musique (éveil musical) – cycle 1.