TRAAM 2020-2021

Académie de Créteil – GREID Éducation Musicale

Qui a volé le Boléro ?

Escape Game pédagogique

INDICATIONS POUR LA MISE EN OEUVRE DE L'ESCAPE GAME



L'objectif est de mettre les élèves en groupes (de trois environ) et de leur attribuer une activité afin que chacun soit actif.

Sur chaque activité, l'icône "maison" sert à revenir à la page des énigmes ; les "clés" donnent des indices pour avancer si les élèves sont dans une impasse ; les "cadenas" donnent accès aux cadenas à débloquer en entrant le code.

=> attention, impossible d'arrêter les extraits sonores, il faut attendre jusqu'au bout, à moins de revenir sur le tableau des énigmes.

=> lien direct: https://view.genial.ly/6013e06fa770380d0a7d46e2/interactive-image-gui-a-vole-le-bolero

AVANT DE COMMENCER

Avant de commencer le jeu, vous pouvez expliquer l'intrigue du Boléro : c'est une œuvre composée par Maurice Ravel, qui a eu un grand succès et pour lequel les héritiers de Ravel ont tenté de s'accaparer les droits de l'œuvre et de la repousser la date d'entrée dans le domaine public (expliquer ce que ça implique au niveau financier...). Il y a eu la guerre (années supplémentaires), mais aussi des lois votées et des procès. L'argent généré par cette œuvre a permis de construire des fortunes, qui n'ont pas toujours été déclarées avec précision... Bref, le Boléro a représenté un trésor qu'il fallait protéger le plus longtemps possible.

Sur un premier cours, vous pouvez expliquer comment se déroulera le jeu, mettre les élèves par groupes (2 ou 3) et faire choisir les activités. Entre les deux cours (en devoir à la maison), vous pouvez leur proposer d'écouter le début du Boléro, (et de faire une petite recherche sur Maurice Ravel) de répondre à d'éventuelles questions pour guider. Sur le cours suivant, reprenez vos groupes et laissez les élèves travailler en autonomie, en intervenant quand ils le demandent. Il faut bien expliquer qu'il doivent trouver par eux-mêmes ce qu'il faut faire et surtout prendre le temps de bien lire tout ce qu'ils trouvent.

DESCRIPTION DES ACTIVITÉS

- Activité 1 "Découvrez les héritiers du Boléro" : pas d'activité, mais à inspecter en classe entière : il y a des consignes sur les objectifs : retrouver une date (la date d'entrée dans le domaine public qui servira tout à la fin, "01mai2016") qui servira à débloquer la dernière vidéo sur la dernière étape à laquelle on accède en cliquant sur l'étoile blanche en bas à droite de la diapo avec toutes les activités.

Sur chaque carte seront caché 2 élements (<u>lettre + chiffre</u>, ex : J0 avec J pour "jour" ; ou A2 avec A pour "année" ; ou 2 chiffres, pour les mois avec Mi, M pour "mois" et i pour "Mai") qui permettront de découvrir un élément de cette date 0, 1, m, a, i, 2, 0, 1, 6). Attention car certaines cartes donnent le même code (il y a plus d'activités que d'éléments dans la date). En mettant les personnages dans l'ordre chronologique de l'histoire du Boléro (grâce au texte qui accompagne la carte), la date sera apparaîtra automatiquement, mais si il y a des erreurs de chronologie (effectivement, ce n'est pas si facile), il faudra tâtonner avec la

classe pour mettre les chiffres dans le bon ordre. Par exemple pour 2016, il est difficile de trouver une date postérieure au Boléro avec ces 4 chiffres ; donc un peu de logique. ;)

- Activité 2 Le mystérieux thème : l'objectif de ce jeu est d'identifier les 2 thèmes (A et B) et leurs deux phrases A1, A2, B1, B2). Après avoir identifié et mémorisé les phrases des thèmes, les élèves devront donner leur ordre d'apparition en complétant un tableau de 4x4 dans (comme une "grille jazz"). Pour réussir, il suffit juste de placer le thème A et le thème B, sans différencier les phrases. Ce sera le code à débloquer : 1 pour A, en bleu ; et 0 pour B, et qui donnera accès à la carte de Jeanne Taverne.

Α	Α	В	В
Α	Α	В	В
Α	Α	В	В
Α	Α	В	В

- Activité 3 Le percussionniste espion : compétence rythmique ; il faut s'entraîner à écouter puis à rejouer l'ostinato afin de bien le maîtriser : c'est d'ailleurs plus facile de commencer en comptant, puis en le frappant. Une fois acquis, 4 extraits sonores sont proposés. Une erreur peut se cacher ; il s'agit de repérer l'emplacement de l'erreur en comptant chaque répétition de l'ostinato.

Ostinato 1 : erreur à la 3e répétition ; Ostinato 2 : erreur à la 5e ; Ostinato 3 : pas d'erreur (donc 0) et Ostinato 4 : erreur à la 7e => **code : 3507** ; carte d'André Taverne

- Activité 4 Les lieux du Boléro : compétences de recherches documentaires et de géographie. L'objectif est de découvrir les lieux importants pour Maurice Ravel et le Boléro. Un peu de lecture sur chaque point rouge afin de guider les recherches. Puis, pour débloquer un cadenas à 6 chiffres, il suffit de trouver les numéros de département de 3 lieux (par ordre chronologique). Code : 647875 ; carte d'Évelyne Pen de Castel
- Activité 5 Le tempo du Boléro : compétence rythmique ; attention, pour rendre les choses un peu moins faciles, <u>les icônes ne sont pas les mêmes que sur les autres activités</u>. 4 extraits sont cachés dans le salon de musique de la maison de Ravel ; à vous de les retrouver (images avec 2 croches). En cliquant sur les extraits vous pourrez entendre différentes interprétations du Boléro ; à vous de les classer du tempo le moins rapide au tempo le plus rapide. (attention, étant donné que l'activité est assez facile, les indications sont cachées et on des icônes différentes des autres jeux.) **Code 4132** ; carte de René Dommange.
- Activité 6 Thèmes et timbres : Ici, on travaille sur l'identification des timbres de l'orchestre, et la reconnaissance des thèmes est également possible. L'élève écoute d'abord le début du boléro (première partie avec les instruments solistes) puis apprends à identifier les timbres d'instruments en relevant l'ordre d'entrée de chacun. 1 cadenas pour cette activité est à déverrouiller. Code: 91453 (qui correspond aux lettres RAVEL) => carte de Jean-Manuel Scarano . (l'activité scratch est copiable et éditable et peut permettre d'apprendre le codage aux élèves).
- Activité 7 Un Boléro plein d'humour : les élèves doivent écouter la parodie du Boléro de Pierre Dac et Francis Blanche, repérer la phrase qu'ils récitent sur l'ostinato, puis remettre dans l'ordre les propositions pour retrouver la phrase. L'ordre des propositions permet de trouver le code à 4 chiffres permettant de débloquer le cadenas : Code : 3142.
- Activité 8 Le solitaire du Boléro : code : "ida" => carte d'Ida Rubinstein
- Activité 9 Les reprises du Boléro : en associant chaque version à la bonne formation instrumentale et au bon style, on trouve 4 combinaisons de symboles. Ensuite, l'élève doit retrouver les combinaisons sur la grille de symboles pour faire apparaître le code à 4 chiffres. Code : 2016 ; carte de Jean-Jacques Lemoine.

- Activité 10 Tout sur Maurice Ravel (mots croisés): les mots sont faciles à deviner, mais ils nécessitent des recherches précises ce qui n'est pas forcément si facile pour des collégiens. Cette activité peut succéder à une présentation du compositeur faite en classe la semaine précédente et visant à lancer l'Escape Game. À vous de les aider si besoin. 1 : compositeur ; 2 : Ciboure ; 3 : Boléro ; 4 : Moderne ; 5 : Espagne ; 6 : Gerswhin ; 7 : Vines ; 8 : Boléro ; 9 : Belvédère ; 10 : Orchestre ; 11 : Garnier ; 12 : Rubinstein => Réponse = Code : ostinato (tout en minuscule) ; carte d'Ida Rubinstein !
- Activité 11 Qui veut être chef d'orchestre : 2 cadenas pour cette activité (à réaliser par un groupe ou deux).

Cadenas 1 : l'objectif est d'utiliser ses connaissances sur la partition. Il faut être capable d'identifier les différents instruments et le nombre d'instrumentistes, mais aussi les plans sonores (trouver le rôle des instruments : mélodie, accompagnement ostinato). **Code : 8433** => carte d'Angèle Taverne Cadenas 2 : activité facile, il faut identifier les abréviations d'instruments et trouver l'abréviation qui n'existe pas ; il faudra s'organiser pour avoir la partition et les abréviations sous les yeux. **Code : "Troms"** => carte de Georgette Taverne.

- Activité 12 La durée du Boléro : compétences mathématiques requises ; l'objectif est de comprendre la relation entre la durée d'une œuvre et son découpage temporel en mesures. Pour cela, il faut identifier la structure, compter le nombre de mesures du thème et des parties de transition, puis le nombre de pulsations par mesure (mètre à repérer à l'écoute). Ensuite, un travail de conversion sera nécessaire pour obtenir une durée à partir du tempo et du nombre de pulsations.

Intro: 4 mesures; Thèmes (A1, B1...-) 16 mesures + 2 mesures de transition

A9: 16+2 mesures ; **B9**: 16 mesures sans transition ; **Coda**: 14 mesures => **total** 340 mesures Le code de déverrouillage est 1410, soit 14 minutes et 10 secondes ; la carte d'Édouard Ravel sera dévoilée.

FIN DU JEU

Une fois que toutes les activités seront terminées, et que vous avez trouvé la date d'entrée dans le domaine public du Boléro, il faut retourner sur la page des activités et cliquer sur l'étoile blanche en bas à droite. Le code est "01mai2016" (mois en minuscule) ; vous avez accès à la vidéo finale, à regarder avec la classe entière sur vidéo-projecteur, pour une dernière rencontre avec Maurice Ravel ; n'oubliez pas de mettre du son.