

Une colonie musicale

Exploitation pédagogique et corrigés

Introduction

Afin de fomentier le travail transversal, nous proposons pour ce mois de mai un travail sur la fête de la Musique et les colonies de vacances musicales.

C'est l'occasion pour les élèves non seulement de découvrir la fête de la Musique, une région de France (la Drôme), mais aussi de connaître un concept différent de colonie de vacances, les colonies musicales.

Ce document semi-authentique a été créé à partir de colonies musicales réelles existant en France.

Objectifs

- Comprendre une publicité de colonies de vacances pour adolescents.
- Situer un endroit sur la carte.
- Préparer le canevas d'un spectacle.

Contenus

- **Civilisation** : la fête de la Musique.
- **Vocabulaire** : les instruments de musique et le spectacle vivant (musique, théâtre, danse), des expressions courantes comme : *tu n'oses pas, ça te tente*, etc.
- **Communication** : négocier pour créer une histoire ensemble, pour créer des paroles de chanson, etc.
- **Phonétique** : les pieds et les rimes dans les chansons.

Critères d'évaluation

- Être capable de situer un endroit sur une carte.
- Être capable d'utiliser ses propres connaissances en géographie et en musique pour mieux comprendre le texte.
- Être capable de négocier en français avec ses camarades.

Développement de l'activité et corrigés

Lecture et compréhension du texte (15 mn)

On demande aux élèves de lire le texte individuellement à voix basse et de répondre aux questions de compréhension et de vocabulaire. Ces questions permettent d'associer des connaissances extralinguistiques à la lecture du texte.

On corrigera à la suite en groupe classe les questions de compréhension et vocabulaire.

Compréhension

1. Lis le texte et coche la (ou les) bonne(s) réponse(s).

a) Normalement, en France, la fête de la Musique, c'est le...

- 21 juin. 14 juillet. 17 juillet.

b) Dans le village de Saillans, il y a une fête de la Musique le...

- 21 juin. 14 juillet. 17 juillet.

c) Qui participe à cette fête ?

- Les habitants de Saillans seulement.
 Les ados de la colonie musicale.
 Les habitants de Saillans et les ados de la colonie musicale.

d) Lors de la colonie musicale, quand on est débutant, on fait 3 heures de...

- atelier vocal et théâtre.
 atelier vocal et danse.
 atelier vocal et initiation instrumentale.

e) Si on veut jouer un rôle dans la comédie musicale, on doit faire...

- l'atelier théâtre.
 l'atelier danse.

f) En plus des activités artistiques, on peut...

- faire des promenades à pied.
 faire un clip vidéo.
 faire des jeux.
 nager.
 jouer au billard.
 jouer à la pétanque.

Vocabulaire

2. Relie les expressions de sens proche.

- Je n'ose pas.
- Je n'hésite pas.
- Ça me tente.
- Une randonnée
- Un échauffement

- Je n'ai pas le courage.*
- Je n'ai pas de doute, je fonce !*
- Ça me plaît, ça me fait envie.*
- Une promenade dans la nature*
- Un exercice pour chauffer les muscles*

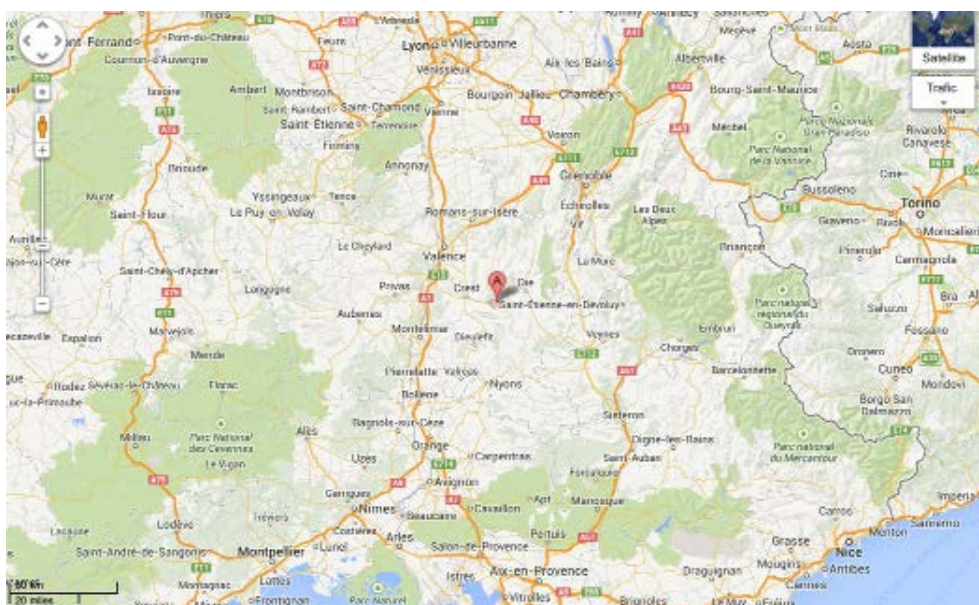
Civilisation

Saillans se trouve dans la Drôme, en Région Rhône-Alpes.

3. Cherche sur la carte où se trouve la Drôme. *En bas de la région Rhône-Alpes, touchant la Provence (26)*



4. Retrouve Saillans sur cette carte. *C'est près de quelle ville ? Ce n'est pas très loin de Crest et Aix-en-Provence.*



Une fois qu'on aura bien compris en quoi consiste la colonie (initier des jeunes à la musique et leur proposer de jouer ce qu'ils ont appris dans un concert ou une comédie musicale, qui a lieu durant une fête de la Musique « à retardement » le 17 juillet. Participer à une fête de la musique d'un village du Sud de la France.)

On pourra se centrer sur l'activité de créativité : la comédie musicale de la classe.

Bien évidemment, il ne s'agit pas de créer de toutes pièces une comédie musicale, mais d'imaginer une comédie musicale à partir d'un simple canevas.

Ensuite, en prolongement, si les élèves le décident, ils peuvent trouver des paroles en français pour les chansons choisies, et jouer cette comédie à la fête de fin d'année !

Expression orale

5. La Comédie Musicale de la classe

Objectif : Faire parler et négocier entre eux les élèves autour d'un projet de Comédie Musicale. On utilisera pour cela plusieurs techniques et types d'interactions.

Votez une des 4 histoires proposées (7 à 10 mn)

Type d'interaction : vote démocratique précédé ou non d'argumentation (4 élèves).

Les élèves lisent les synopsis de chaque histoire (A, B, C, D) et si le professeur le désire, quelques élèves expliquent leur choix (je préfère l'histoire D parce que...), puis le professeur procède à un vote (*Qui vote pour...? Levez le doigt*). L'histoire la plus votée sera l'histoire choisie.

- L'histoire A est un clin d'œil au Magicien d'Oz, dont certains élèves auront peut-être vu la dernière version.
Ce sera l'occasion de revoir le vocabulaire du fantastique (*elfes, gnomes, nains, lutins, fées, sorcières, sorciers, baguette magique, etc.*)
- L'histoire B permet de travailler le nom des instruments et des instrumentalistes : *guitare, guitariste, etc.* Les références des élèves sont bien sûr les films ou séries américaines basées sur des groupes de musique, comme *High School Musical*.
On cherchera néanmoins à ce que l'histoire se passe en pays francophone !
- L'histoire C permet de travailler le thème de l'immigration et de la diversité, ainsi que la francophonie.

- L'histoire D, proche de celle des séries américaines permet de travailler, outre les instruments de musique et les noms d'instrumentalistes, le passé composé et l'hypothèse dans le passé avec l'expression du reproche : *C'est de ta faute ! Si tu avais fait telle ou telle chose ! C'est à cause de toi que...*

Une fois que les élèves ont voté, le professeur les aide à affiner l'histoire en deux temps.

I. Créez les éléments de l'histoire.

a) Affinez l'histoire en négociant tous ensemble. (10 mn)

Type d'interaction : négociation en grand groupe, avec modérateur.

Dans un premier temps, c'est l'histoire en elle-même qu'on affine, tous ensemble.

Le professeur est un modérateur qui par ses questions aide les élèves à se mettre d'accord. C'est lui qui tranche en cas de désaccord.

Le professeur peut utiliser les fiches complètes proposées ci-joint, et les projeter au tableau, afin d'aider les élèves à visualiser les questions.

Un élève pourra prendre note, sur l'ordinateur de la classe ou bien au tableau, des choix de cette première partie.

b) Donnez corps à l'histoire, nommez les lieux et les personnages. (10 mn)

Type d'interaction : le premier qui parle a raison.

Intervention alternée de chacun des élèves avec écoute active afin de donner cohérence à l'ensemble.

Dans cette partie on ne négocie plus, non seulement parce que cela prendrait trop de temps, mais aussi pour apprendre aux élèves un autre type d'interaction : « le premier qui dit a raison ».

Chaque élève, désigné par le professeur, dit une chose et une seule. L'élève qui suit donne la suite de l'information, mais toujours en tenant compte de ce que les élèves précédents ont dit : c'est ainsi que les choses restent cohérentes.

Exemple avec l'histoire C :

- Professeur : *d'où vient le jeune garçon ?*
- Élève 1 : *du Maroc*
- Professeur : *Est-il pauvre, riche?*
- Élève 2 : *pauvre*

- Professeur : *Que font ses parents ?*
L'élève 3 doit choisir un métier qui corresponde à l'état de pauvreté.
- Élève 3 : *Ils n'ont pas de travail.*
(ou Le papa est mort, la maman est couturière)
Idem pour le nom : si le jeune garçon vient du Maroc, il ne va pas s'appeler *Pedro* o *Max*, il va s'appeler *Ali, Noureddine, Zinedine, Ahmed...*

Au fur et à mesure que les informations sont données, le professeur ou un autre élève écrit au tableau.

À la fin des questions, un élève relit et récapitule pour voir s'il ne manque pas une information importante.

En principe, à ce niveau-là du projet, on a déjà bien avancé la préparation.
Si on le peut, dans ce même cours, on procèdera au vote des chansons. Sinon, on demandera aux élèves de penser à des chansons qui iraient bien pour la comédie musicale, et on continue le travail au cours suivant.

On peut aussi décider que la tâche est réalisée à ce niveau-là, et que le travail est fini.

II. Trouvez les chansons de la comédie musicale (30 mn)

a) Choisissez 4 chansons que vous connaissez pour accompagner chaque acte. (15 mn)

Type d'interaction : négociation en petit groupe, puis argumentation et explication du choix par un rapporteur du groupe, puis vote.

Par groupes de 3 ou 4, les élèves doivent choisir au moins **une chanson** connue correspondant à un acte de la comédie musicale.

- On rappelle aux élèves que si la chanson proposée n'est pas en français (le plus probable) ce n'est pas grave puisqu'on changera les paroles pour les adapter à la comédie musicale.

- On rappelle aux élèves que le **style de musique** doit correspondre au style que l'on a attribué aux personnages de l'histoire, bien que l'on puisse adapter beaucoup de mélodies au style de musique adapté.

Le professeur met toutes les chansons au tableau selon l'acte auquel elles correspondent. Puis il procède au vote, acte par acte. La chanson la plus votée est la chanson choisie.

Par exemple :

Acte I	Acte II	Acte III	Acte IV
<i>Papaoutai</i> <i>One direction</i> <i>A prueba de ti</i>	<i>La vie en rose</i> <i>Changer</i> <i>Vivir mi vida</i>	<i>Unconditionally</i> <i>The monster</i> <i>Thriller</i>	<i>Waka waka</i> <i>Happy</i> <i>Llegará</i>

b) Par groupes, inventez les paroles des chansons en français. (15 à 20 mn)

Type d'interaction : négociation en petit groupe avec rapporteur en grand groupe.

Les élèves se mettent par groupe et rédigent un couplet plus un refrain de la chanson.

Pour ce faire, ils doivent décider :

- à quel moment de l'histoire ils se trouvent (à quel moment de l'acte).
- quel personnage va chanter la chanson.

Ils doivent aussi faire attention au nombre de pieds ou syllabes pour chaque vers, qui doivent pouvoir permettre de chanter la chanson.

Le professeur passe dans les rangs pour les aider à trouver des solutions.

Au bout de 15 minutes, chaque groupe propose (en chantant ou pas) ses paroles de chanson. Les autres écoutent et applaudissent ou mettent une note de 1 à 10, comme dans les concours !

Prolongement.

6. Préparez la comédie musicale pour la fête de fin d'année.

Si les élèves sont très motivés par le travail qu'ils ont fait, vous pouvez envisager de les aider à préparer réellement la comédie musicale. Cela peut être un travail transversal avec les professeurs de gymnastique, de musique, de langue et d'anglais (on peut imaginer des chansons dans différentes langues).

Si les élèves en ont eu assez avec l'invention de l'histoire, on peut leur faire visiter les sites proposés sur leur fiche.

LES FICHES DES COMÉDIES MUSICALES

A. Le magicien d'AZ

Synopsis : Une jeune fille *tombe* dans un monde magique, AZ, où les forces du bien (des personnages magiques et des fées) et du mal (un méchant magicien, une méchante sorcière et des personnages maléfiques) livrent un combat. Elle aide les bons à gagner.

I. Affinez l'histoire en négociant tous ensemble.

Imaginez les 4 actes de l'histoire en suivant ce schéma

1. Arrivée de la jeune fille dans le monde magique.
2. Les méchants attaquent, le monde magique est en danger. Comment ils attaquent ?
3. La jeune fille cherche une solution mais ça ne marche pas. Quelle est la solution ?
4. La jeune fille et les bonnes fées triomphent du mal. La jeune fille retourne dans le monde réel.

II. Donnez corps à l'histoire, nommez les lieux et les personnages.

- Décrivez les forces du bien (des elfes, des fées, etc.) et donnez un nom à la fée principale et à 2 personnages magiques.
- Décrivez les forces du mal et donnez un nom au magicien et à 2 de ses acolytes.
- Donnez un nom à la jeune fille.

B. Recherche chanteur / chanteuse

Synopsis : Un groupe de musique cherche un nouveau chanteur / une nouvelle chanteuse. Plusieurs personnes se présentent. Qui sera l'heureux(se) élu(e) ? Qui tombera amoureux (se) ?

I. Affinez l'histoire en négociant tous ensemble.

Imaginez les 4 actes de l'histoire en suivant ce canevas.

1. Le groupe perd son chanteur / sa chanteuse et met son annonce.
2. Plusieurs candidats arrivent, les membres du groupe hésitent surtout entre 2 candidat(e)s. Deux membres du groupe tombent amoureux.
3. Parmi les deux candidat(e)s, l'un(e) est sympathique, l'autre moins. Pour gagner, il / elle est prêt(e) à tout, même à faire du mal. Imaginez ce qu'il / elle fait à l'autre pour devenir le chanteur / la chanteuse du groupe.
4. Le bien triomphe du mal et le / la candidat(e) sympathique gagne : un super concert avec le groupe a lieu. C'est un franc succès.

II. Donnez corps à l'histoire, nommez les lieux et les personnages. Où se trouve-t-on ?

- C'est un groupe de quel type de musique ?
- Comment s'appelle le groupe ?
- Il est composé de combien de personnes ?
- Nom, âge et instrument des membres du groupe.
- Nom et âge des deux candidat(e)s.

C. Nouveau départ

Synopsis : Un jeune adolescent doué pour la musique (chanson ou instrument) arrive dans une nouvelle ville, un nouveau pays. Il est remarqué par un professeur de musique, mais il y a aussi des gens qui ne l'apprécient pas. Il *triomphe* grâce à l'aide du professeur et d'une gentille amie... ou plus si affinités...

I. Affinez l'histoire en négociant tous ensemble.

Imaginez les 4 actes de l'histoire en suivant ce canevas.

1. Le garçon étranger arrive au lycée. Il est bien reçu par certains et mal reçu par d'autres.
2. Le professeur de musique découvre son talent. Sa gentille amie le soutient. Il décide de participer à un concert / concours. (choisissez l'événement). Mais il fait des jaloux, en particulier une personne qui le déteste, son ennemi.
3. Son ennemi arrive à liguier plusieurs personnes contre lui, ils essaient de le faire renvoyer du lycée et / ou du concours.
4. Le bien triomphe du mal et le jeune homme participe au concert / concours. C'est un franc succès. Le professeur et la gentille amie sont là. Sa gentille amie deviendra-t-elle une petite amie ? A vous de décider !

II. Donnez corps à l'histoire, nommez les lieux et les personnages.

- D'où vient le jeune garçon ? Est-il pauvre, riche ? Que font ses parents ?
- Dans quel pays (francophone) arrive-t-il ?
- Quel instrument de musique joue-t-il ?
- Nom et âge des personnages :
 - l'ado qui arrive
 - la gentille amie
 - 3 amis
 - le professeur
 - l'ennemi(e)
 - 3 amis de l'ennemi(e)

D. Assez de disputes !

Synopsis : Deux adolescents (2 amoureux, 2 frères, un frère et une sœur, deux meilleurs amis) qui jouent dans un groupe de musique, se disputent tout le temps et empêchent le groupe de bien fonctionner. Les autres membres du groupe préparent un piège pour que les deux ados arrêtent de se disputer. Le piège marchera-t-il ?

I. Affinez l'histoire en négociant tous ensemble.

1. Les deux ados se disputent et cassent quelque chose d'important (un instrument de musique, un appareil). Tout le monde est fâché.
2. Qui sont ces 2 ados : des amoureux ? Des frères (et / ou sœurs) ? De vieux copains ? Pourquoi ils se disputent tout le temps ? Qu'est-ce qu'ils cassent ?
3. Les autres membres du groupe se réunissent en secret et décident du piège... Choisissez le piège : par exemple, les bloquer tous les deux dans une pièce ou un ascenseur pendant 3 heures.
4. Le piège est mis en place, mais quelque chose ne marche pas comme prévu, qu'est-ce que c'est ? Encore une dispute, entre tous les membres du groupe, cette fois-ci ! Imaginez les reproches.
5. Un concert a lieu : réconciliation générale ou bien séparation du groupe ? À vous de décider.

II. Donnez corps à l'histoire, nommez les lieux et les personnages.

- Genre et nom du groupe de musique
- Nombre de personnes dans le groupe
- Noms et âges des membres du groupe
- Nom de la ville et situation géographique (pays francophone)

Une colonie musicale

Le 21 juin, c'est la fête de la Musique, tous les musiciens de 7 à 77 ans sortent dans la rue pour nous faire écouter la musique qu'ils jouent et qu'ils aiment.

Et toi, tu ne sors pas dans la rue ce jour-là ?

Tu ne joues pas d'un instrument ? Tu ne chantes pas ?

Ah, tu n'oses pas ! Alors cet été, viens découvrir que la musique, c'est simple et c'est joyeux ! Viens à la colonie musicale « La fête de la musique » !

Ma fête de la Musique



du 7 au 18 juillet
à SAILLANS - Drôme
Stage de Musique, théâtre et danse
Pour les adolescents de 12 à 17 ans



Le joli village de Saillans, dans la Drôme, accueille la colonie musicale et sa "fête de la musique" qui a lieu le 17 juillet.

C'est agréable de chanter, de faire de la musique, de la danse et du théâtre à l'ombre des grands arbres de la place du village ensoleillé, accompagné par le chant des fontaines et des cigales...

Les adolescents (15 à 20 participants) sont accueillis dans une ancienne ferme, avec des chambres à 3 ou 6 lits. Ils rencontrent d'autres ados qui participent à d'autres stages, et bien sûr les ados du village !

Activités

Atelier Musique

3 heures par jour. Tous les niveaux sont acceptés.

Atelier vocal

- Tous les participants font cet atelier.
- Ce sont des jeux vocaux, des chansons, du chant en chorale.

Atelier instrument

- Les musiciens débutants font de l'éveil musical, et de l'initiation instrumentale. Ils découvrent divers instruments de musique : la guitare, la batterie, le violon, le piano, le saxophone, la clarinette, la flûte traversière.

Ils choisissent ensuite un instrument et font leurs premiers pas musicaux.

- Les musiciens confirmés améliorent la pratique de leur instrument et apprennent à travailler en orchestre.

Outre la musique, les participants doivent participer à un autre atelier de leur choix : théâtre ou danse.

Atelier Danse

2 h par jour

Après les échauffements et les jeux d'expression corporelle en rythme, on découvrira le modern jazz, le hip hop, la danse contemporaine, danses du monde.

On prépare des chorégraphies pour une chanson du concert ou pour la comédie musicale de la fête de la Musique.

Atelier Théâtre

2 h par jour

On découvrira différents aspects du théâtre avec des exercices vocaux et corporels, des jeux dramatiques, des techniques d'apprentissage de texte, mais aussi de la mise en scène et de la conception de décors et de costumes pour la comédie musicale.

La fête de la Musique

Tout le monde prépare des activités pour la fête de la Musique de Saillans, qui a lieu le 17 juillet, dans toutes les rues, sur toutes les places. On y retrouve les gens du village. On prépare un concert de chorale avec la chorale du village, un petit concert de musique de chambre, un concert jazz-rock avec chorégraphie, une comédie musicale, etc.

Les loisirs

On ne s'ennuie pas à Saillans, avec un minimum de 5 heures d'activités artistiques par jour, mais on a quand même le temps pour des loisirs : des randonnées en pleine nature, de grands jeux, des baignades à la piscine ou à la rivière, des parties de pétanque avec les gens du village !

Alors, ça te tente ? Tu oses ? N'hésite pas, inscris-toi !

Pour plus d'informations :

<http://www.sejours-educatifs.org/>

Activités

Compréhension

1. Lis le texte et coche la (ou les) bonne(s) réponse(s).

a) Normalement, en France, la fête de la Musique, c'est le...

- 21 juin. 14 juillet. 17 juillet.

b) Dans le village de Saillans, il y a une fête de la Musique le...

- 21 juin. 14 juillet. 17 juillet.

c) Qui participe à cette fête ?

- Les habitants de Saillans seulement.
 Les ados de la colonie musicale.
 Les habitants de Saillans et les ados de la colonie musicale.

d) Lors de la colonie musicale, quand on est débutant, on fait 3 heures de...

- atelier vocal et théâtre.
 atelier vocal et danse.
 atelier vocal et initiation instrumentale.

e) Si on veut jouer un rôle dans la comédie musicale, on doit faire...

- l'atelier théâtre.
 l'atelier danse.

f) En plus des activités artistiques, on peut...

- faire des promenades à pied.
 faire un clip vidéo.
 faire des jeux.
 nager.
 jouer au billard.
 jouer à la pétanque.

Vocabulaire

2. Relie les expressions de sens proche.

- | | |
|---|---|
| Je n'ose pas. <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Une promenade dans la nature. |
| Je n'hésite pas. <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Ça me plaît, ça me fait envie. |
| Ça me tente. <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Je n'ai pas le courage. |
| Une randonnée. <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Un exercice pour chauffer des muscles. |
| Un échauffement. <input type="checkbox"/> | <input type="checkbox"/> Je n'ai pas de doute, je fonce ! |

Activités

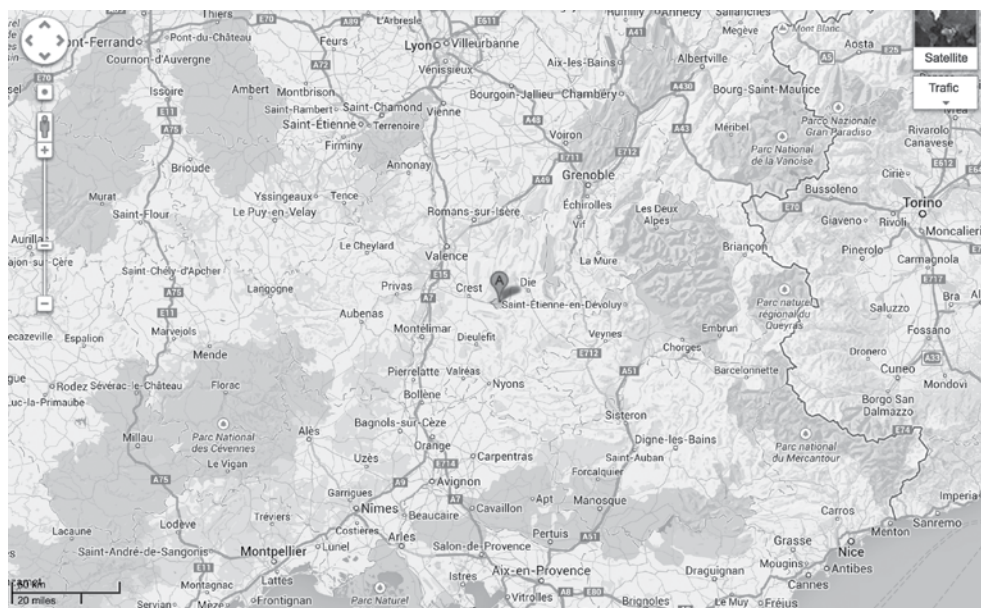
Civilisation

Saillans se trouve dans la Drôme, en Région Rhône-Alpes.

3. Recherche sur la carte où se trouve la Drôme (26).



4. Retrouve Saillans sur cette carte. C'est près de quelle ville ?



Activités

Expression orale

5. La Comédie Musicale de la classe

Votez une des 4 histoires proposées :

A. Le magicien d'AZ

Synopsis : Une jeune fille tombe dans un monde magique, AZ, où les forces du bien (des personnages magiques et des fées) et du mal (un méchant magicien, une méchante sorcière et des personnages maléfiques) livrent un combat. Elle aide les bons à gagner.

B. Cherche chanteur / chanteuse

Synopsis : Un groupe de musique cherche un nouveau chanteur / une nouvelle chanteuse. Plusieurs personnes se présentent. Qui sera l'heureux(se) élu(e) ?
Qui tombera amoureux(se) ?

C. Nouveau départ

Synopsis : Un jeune adolescent doué pour la musique arrive dans une nouvelle ville, un nouveau pays. Il est remarqué par un professeur de musique, mais il y a aussi des gens qui ne l'apprécient pas. Il triomphe grâce à l'aide du professeur et d'une gentille amie... ou plus si affinités...

D. Assez de disputes !

Synopsis : Deux adolescents qui jouent dans un groupe de musique, se disputent tout le temps et empêchent le groupe de bien fonctionner. Les autres membres du groupe préparent un piège pour que les deux ados arrêtent de se disputer.
Le piège marchera-t-il ?

I. Créez les éléments de l'histoire.

À partir du synopsis de la comédie musicale...

- a) Affinez l'histoire en négociant tous ensemble.
- b) Donnez corps à l'histoire, nommez les lieux et les personnages.

Activités

II. Trouvez les chansons de la comédie musicale.

a) Choisissez 4 chansons que vous connaissez pour accompagner chaque acte. Attention, on changera les paroles !

b) Par groupes, inventez les paroles des chansons en Français.

- Groupe 1 : chanson de l'acte I
- Groupe 2 : chanson de l'acte II
- Groupe 3 : chanson de l'acte III
- Groupe 4 : chanson de l'acte IV

Trouvez les paroles du premier couplet et du refrain de la chanson.
Comptez les pieds (les syllabes).

- La chanson appartient à quelle scène ?
- Quel personnage va la chanter ?

Prolongement

6. Préparez la comédie musicale pour la fête de fin d'année.

Demandez de l'aide à vos professeurs de musique et d'éducation physique pour les chansons et les chorégraphies.

- Pour en savoir plus sur la fête de la musique, consultez ce site :
<http://fetedelamusique.culture.fr/>
- Choisissez votre colonie musicale sur <http://www.sejours-educatifs.org/>.