



# Fonofonies

*cahier de l'enseignant*

une création de

**cosimu**

en partenariat avec



ORCHESTRE  
MÉTROPOLITAIN  
Yannick Nézet-Séguin



JM Canada

inspirée de la plateforme Fonofone Maestro

2020



L'approche

# Fonofonies

Adaptée de l'application Fonofone pour l'usage individuel, **Fonofonies** présente un recueil intégré de 33 jeux musicaux sur iPad, regroupés en 10 activités thématiques, convenant à tous les niveaux scolaires. Intuitif et ludique, ce recueil aborde différentes notions musicales tout en développant le geste créatif, permettant ainsi de se familiariser avec la musique classique à travers la création musicale.

Chaque activité et jeu comporte un page de présentation générale et une page de directives donnant la marche à suivre. Cette page apparaît automatiquement la première fois que l'élève ouvre un jeu et est accessible en tout temps à la fois dans l'espace de travail et dans le menu général.

En plus de l'information de base pour l'exécution des activités, ces pages offrent souvent des hyperliens vers de l'information supplémentaire et de l'écoute de musiques, sources d'enrichissement supplémentaire des connaissances de l'élève

Pour vous, voici un document d'informations complémentaires dans lequel vous trouverez pour chaque activité un énoncé des objectifs pédagogiques et une indication de niveau et de coefficient de difficulté.

Nous indiquons uniquement un niveau suggéré minimal -par exemple à partir du 2e cycle du primaire- signifiant implicitement jusqu'à la fin du secondaire : les « grands » déploieront davantage de savoir technique et pourront aller plus loin dans les propositions de créations. Mais il est possible à tous, des petits aux grands, incluant les parents, de s'amuser et d'inventer à partir de tous les jeux proposés, quitte à ne pas suivre à la lettre les instructions...

Une excellente préparation aux ateliers de création collective en classe avec Fonofone!

Bien cordialement,

**Yves Daoust**  
Concepteur de *Fonofonies*

<b>Introduction</b>	p. 3
<b>Fais la paire</b>	p. 4
<b>Perspective</b>	p. 5
<b>Lento</b>	p. 6
<b>Escalier</b>	p. 7
<b>Explosion</b>	p. 8
<b>L'Oiseau de feu - Finale</b>	p. 9
<b>Binaire-ternaire</b>	p. 10
<b>La couleur du son</b>	p. 11
<b>Répétitif</b>	p. 12
<b>Karaoke</b>	p. 13
<b>Référence niveaux académiques</b>	p. 14

# Introduction

*Niveau suggéré : pour tous\**

*Coefficient de difficulté : niveau d'introduction*

Il s'agit d'une présentation générale de l'application, sous forme de jeu. L'élève pourra régulièrement y revenir s'il oublie le fonctionnement de telle ou telle composante. Le contenu s'adresse à tous.

Une URL lui permet d'avoir accès à des tutoriels présentés sur notre plateforme **Fonofone maestro**.

1. Onglets et sons
2. Fonctions diverses
3. Outils
4. Modes d'enregistrement
5. Arpegiateur - base
6. Arpegiateur - modes
7. Arpegiateur et métronome

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*

# Fais la paire

Activité conçue en collaboration avec les



JM Canada

*Niveau suggéré : à partir du 2e cycle du primaire\**

*Coefficient de difficulté : facile (+) à moins facile (++)*

## Objectifs pédagogiques

- *Développement de l'écoute et de la compréhension d'une phrase musicale*
- *Développement de la perception rythmique (sensation de la pulsation)*
- *Familiarisation avec le répertoire classique*

Les jeux de cette activité consistent à jumeler deux extraits d'œuvres classiques. Il faut d'abord que l'élève trouve le bon extrait qui fait la paire, puis qu'il les enchaîne sans interruptions comme s'ils n'étaient pas séparés.

Les extraits sont de Brahms, Debussy, Marcello, Mozart, Prokofiev, Rachmaninoff, Schumann.

Des liens URL permettent d'écouter les œuvres, gracieuseté d' **ATMA Classique**

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*

# Perspective

Niveau suggéré : à partir de 3<sup>e</sup> cycle du primaire\*

## Objectifs pédagogiques

- *Différenciation entre son sec et son résonant*
- *Différenciation entre son résonant et son soutenu*
- *Sensibilisation aux notions de perspective et plans sonores*
- *Compréhension du phénomène de réverbération*

Cette activité se déroule en deux phases. Il y a d'abord une expérience acoustique : l'élève apprend à écouter les lieux qu'il habite, à prendre conscience des variétés de couleur sonore des différents espaces de son environnement. Puis, des jeux à la tablette lui permettront d'approfondir ses découvertes et sa compréhension du son.

\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.

# Lento

Activité conçue en collaboration avec l'  **ORCHESTRE  
MÉTROPOLITAIN**  
Yannick Nézet-Séguin

Niveau suggéré : à partir de 2<sup>e</sup> cycle du primaire\*  
Coefficient de difficulté : facile (+)

## Objectifs pédagogiques

- Compréhension du crescendo-decrescendo
- Capacité de développer une longue phrase musicale (développement du sens de la durée)
- Sensibilisation aux couleurs harmoniques

Conçu en collaboration avec l'Orchestre Métropolitain, ce jeu créatif autour de *L'Oiseau de feu*, d'Igor Stravinsky, permet à l'élève de développer sa musicalité et son imagination. En manipulant adéquatement les outils, il peut développer un long Adagio à la Mahler, en faisant des vagues de crescendo-decrescendo et en renouvelant constamment l'harmonie.

Bien que demandant une certaine habileté technique, comme cette activité est très ouverte, même les petits du 2<sup>e</sup> cycle pourront y trouver de l'intérêt.

\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.

# Escalier

*Niveau suggéré jeux 1 : à partir du 1er cycle du primaire\**

*Niveau suggéré jeux 2 & 3 : à partir du 2e cycle du primaire\**

*Coefficient de difficulté : facile (+) à plutôt difficile (+++)*

## Objectifs pédagogiques

- *Compréhension des nuances, de **ppp** à **fff** (1er cycle)*
- *Capacité à différencier les échelles de hauteurs (gammes) de base de la musique classique*
- *Capacité d'inventer ses propres échelles*

Le premier jeu aidera particulièrement les élèves du 1er cycle du primaire à se sensibiliser aux nuances sonores. Le second jeu, plus difficile, permet de comprendre ce qu'est une gamme majeure, mineure, pentatonique. Des hyperliens amèneront l'élève curieux à découvrir des musiques balinaises, japonaises, chinoises...

La compréhension de la notion de gamme sera renforcée par le troisième jeu qui consiste à créer des phrases musicales à partir d'une gamme inventée.

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*



# Explosions

Activité conçue en collaboration avec l'



ORCHESTRE  
MÉTROPOLITAIN  
Yannick Nézet-Séguin

Niveau suggéré : à partir de 3e cycle du primaire\*

Coefficient de difficulté : plutôt difficile (+++) à difficile (++++)

## Objectifs pédagogiques

- Capacité de reproduire un rythme
- Capacité de reproduire un contour mélodique
- Capacité de mélanger de manière signifiante et imaginative des sources sonores variées
- Capacité de créer une forme musicale par fondus-enchaînés

Ces jeux s'adressent particulièrement aux élèves ayant déjà un bon niveau musical. Ils demandent une grande concentration, une excellente oreille et un bon sens du rythme. Par contre, tous s'amuseront à réaliser la création libre, très ouverte et ne posant pas de défis techniques importants.

\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.

# L'Oiseau de feu

## - Finale

Activité conçue en collaboration avec l'  **ORCHESTRE  
MÉTROPOLITAIN**  
Yannick Nézet-Séguin

*Niveau suggéré : à partir du 2e cycle du primaire\**

*Coefficient de difficulté : facile (+) à plutôt difficile (+++ )*

## Objectifs pédagogiques

- *Capacité de reproduire un crescendo-decrescendo*
- *Capacité de reconnaître un accord parfait majeur*
- *Capacité d'accorder des hauteurs en fonction d'une tonalité donnée*

Ces jeux visent à développer l'acuité auditive à partir de l'imitation d'un modèle. L'élève doit écouter attentivement le modèle pour tenter d'en saisir la courbe dynamique (jeu 2) et les hauteurs (jeu 3). Les trois jeux sont très progressifs, de facile à difficile.

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*

# Binnaire-ternaire

*Niveau suggéré : à partir du 3<sup>e</sup> cycle du primaire\**

*Particulièrement adapté au secondaire*

*Coefficient de difficulté jeu 1 : facile (+)*

*Coefficient de difficulté jeu 2 : assez facile (++)*

## Objectifs pédagogiques

- *Capacité de reconnaître un rythme à 2 temps et un rythme à 3 temps*
- *Compréhension de la notion rythmique de contre-temps*
- *Capacité de produire des valeurs de durée pulsée correspondant à ♩ ♪ ♫*

Ces deux jeux très amusants, en plus de développer la compréhension de formules rythmiques basiques, permettent de laisser libre cours à sa créativité rythmique. Ils font appel également à une réflexion mathématique pour la déduction des valeurs métronomiques à inscrire pour doubler la vitesse de pulsation.

\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.

# La couleur du son

Activité conçue en collaboration avec l'



ORCHESTRE  
MÉTROPOLITAIN  
Yannick Nézet-Séguin

*Niveau suggéré : 2e cycle du secondaire\**

*Coefficient de difficulté : plutôt difficile (+++)*

## Objectifs pédagogiques

- *Sensibilisation à la « couleur » du son (timbre harmonique)*
- *Capacité de développer dans le temps une phrase musicale cohérente*
- *Capacité à contrôler simultanément plusieurs paramètres sonores*

Ce jeu de création vise à aider l'élève à apprendre à prendre son temps... À partir d'un extrait de L'Oiseau de feu, il est invité à développer une trame musicale au déroulement très lent mais en constante évolution.

On pourra lui proposer des écoutes de musiques lentes, comme l'Adagietto de la Symphonie no. 5, de Gustav Mahler.

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*

# Répétitif

Activité conçue en collaboration avec l'



*Niveau suggéré : à partir de la 6<sup>e</sup> année du primaire\**

*Coefficient de difficulté jeu 1 : assez facile (++)*

*Coefficient de difficulté jeu 2 : plutôt difficile (+++)*

## Objectifs pédagogiques

- *Compréhension du principe de déphasage rythmique*
- *Initiation à la musique répétitive*
- *Capacité de développer un discours musical cohérent fondé sur la notion de boucle*

Cette activité vise à initier l'élève à la musique répétitive, appelée aussi musique minimaliste. Par une écoute attentive, il découvrira le principe du déphasage et pourra expérimenter le procédé de composition fondé sur la boucle.

Dans la page de présentation de l'activité, il est proposé à l'élève l'écoute de quelques exemples de musique répétitive, ce qui l'aidera à comprendre les procédés formels développés par les compositeurs de cette esthétique.

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*

# Karaoke

*Niveau suggéré : 2e cycle du secondaire\**

*Coefficient de difficulté : très difficile (+++++)*

*(si on suit à la lettre les consignes)*

## Objectifs pédagogiques

- *Capacité de reproduire un rythme*
- *Capacité de reproduire une formule mélodique*
- *Développement de l'imagination rythmique*

Cette activité demande beaucoup de technique de contrôle de l'application.

Très ouverte et ludique, elle ouvre cependant à beaucoup d'exploration faisant appel à l'imagination et à la créativité.

Sans nécessairement respecter les consignes, les plus jeunes pourront y trouver leur compte en s'amusant librement à improviser par-dessus le son [rire] qui sert de motif de base.

*\* Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.  
Voir le tableau de référence à la page 14 de ce document pour plus d'information.*

# Niveau académique référence

*Les indications de niveaux scolaires sont basées sur le système québécois.*

Ce tableau vous permet de connaître l'équivalence en âge de chaque niveau scolaire du système québécois. Ceci vous permettra d'appliquer cette information au système d'éducation dans lequel vous travaillez!

primaire						secondaire				
1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		3 <sup>e</sup> cycle		1 <sup>er</sup> cycle		2 <sup>e</sup> cycle		
1 <sup>ère</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>	6 <sup>e</sup>	1 <sup>ère</sup>	2 <sup>e</sup>	3 <sup>e</sup>	4 <sup>e</sup>	5 <sup>e</sup>
6 ans	7 ans	8 ans	9 ans	10 ans	11 ans	12 ans	13 ans	14 ans	15 ans	16 ans