

FOUNDATION PROGRAMME IN LITERACY, NUMERACY AND SKILLS
FRENCH LITERACY - GRADE 7
GUIDE DE L'ENSEIGNANT.E

MUSIQUE ET DIVERTISSEMENT [LEÇON 8]

Quand la musique est bonne...

Cette activité peut se faire en 6 sessions en classe.



But de l'activité

Sensibiliser les apprenants à la musique comme divertissement, stimuler l'écoute, l'expression orale, et l'apprentissage par le jeu.

À l'issue de cette leçon, les apprenants seront capables d'/de :

- Comprendre des informations de base sur un extrait musical.
- Identifier les mots-clés et les instruments entendus.
- Exprimer oralement (en mots ou en gestes) leur ressenti.
- Répondre à des questions simples d'écoute.
- Participer à des échanges courts.
- Écrire/associer des mots simples (instrument, rythme).
- Compléter une fiche sur leur instrument/activité musicale préférée.
- Imaginer et décrire de nouveaux types de divertissements inspirés par la technologie et la créativité.
- Présenter un concept de manière claire et persuasive à l'oral.

Activité 1 – Écoute active

Étape 1 : **Extrait musical :** Choisissez un extrait simple

- **Percussions corporelles** (sons de mains/tambours)
- Une **comptine rythmée**

Étape 2 : **Questions orales très simples :**

Poser des questions à l'oral, en démontrant avec les gestes

1. **Qui** écoute ? (Les apprenants lèvent la main)
2. **Quel instrument** entends-tu ? (« Main », « Tambour », « Clap »)
3. **Comment ça sonne** ? (« vite ? lent ? joyeux ? calme ? »)

Étape 2 : **Réponses par mots ou gestes**

- Pour « joie » : lever la main droite.
- Pour « calme » : main sur le cœur.
- Dire un mot simple : « fort », « doux », « vite ».



Activité 2 – Vocabulaire visuel

Étape 1 : Présentation des cartes de support visuel

- Préparer 5 cartes : **guitare, piano, tambour, chant, rythme.**
- Chaque carte : une image simple et claire + le mot écrit en gros dessous.

But : Associer l'image et le mot dans la mémoire visuelle des apprenants.

Étape 2 : Lecture à voix haute collective

1. Montrer chaque carte, lire le mot à haute voix.
2. Les apprenants répètent ensemble : « guitare », « piano », « tambour », « chant », « rythme ».
3. Répéter 2 à 3 fois, en variant l'intonation (lent / rapide, joyeux / calme) pour stimuler l'écoute et la motivation.

Étape 3 : Jeu mémoire « Memory »

- Faire deux jeux identiques avec les cartes : mélanger, les placer face cachée.
- Chaque apprenant retourne **deux cartes** :
 - o *Si elles correspondent* (même instrument), l'apprenant lit le mot à voix haute et garde la paire.
 - o *Sinon*, il les repose face cachée.
- Le jeu continue jusqu'à ce que toutes les paires soient trouvées.

Variantes pour renforcer l'apprentissage :

- À chaque paire trouvée, l'apprenant mime le geste associé :
 - o **Guitare** > fait semblant de jouer
 - o **Piano** > doigts qui pianotent
 - o **Tambour** > tape en rythme
 - o **Chant** > main près de la bouche
 - o **Rythme** > bat la mesure

Activité 3 - Jeu «Song Puzzle»

Objectif : Reconstituer des lignes de paroles simples découpées pour stimuler la reconnaissance des mots et la compréhension orale.

Étape 1 : Sélectionner une chanson simple adaptée à l'âge des apprenants (par exemple, une chanson populaire ou une comptine musicale).

Étape 2 : Découper les paroles en phrases ou en segments courts.

Étape 3 : Distribuer les morceaux aux apprenants en petits groupes.

Étape 4 : Écouter l'extrait audio de la chanson.

Étape 5 : Les apprenants reconstituent les morceaux pour former les paroles complètes.

Étape 6 : Vérification collective : lire ensemble les paroles reconstituées et écouter à nouveau l'extrait pour valider.

Activité 4 - Fiche « Mon instrument préféré / Mon geste musical préféré »

Objectif : Exprimer par écrit et par le dessin les préférences musicales des apprenants.

Étape 1 : **Distribution de la fiche :** chaque apprenant reçoit une fiche avec les sections suivantes :

o Titre : « Mon instrument préféré » ou « Mon geste musical préféré ».

o Espace pour dessiner l'instrument ou le geste.

o Phrase à compléter : « J'aime jouer du _____ parce que _____ ».

Étape 2 : **Écriture :** les apprenants complètent la phrase en fonction de leur préférence.

Étape 3 : **Dessin :** les apprenants illustrent leur instrument ou geste préféré.

Étape 4 : **Partage :** chaque apprenant présente sa fiche à la classe.

Activité 5 - La Fabrique à Divertissements Futurs

Objectif : Stimuler leur imagination, enrichir leur vocabulaire lié aux technologies et aux activités futuristes, et développer leurs compétences en expression orale et écrite à travers un projet concret et amusant.

Étape 1 : Commencer par une discussion : «Comment nos parents ou grands-parents se divertissaient-ils quand ils étaient jeunes ? (Ex : lire, jeux de société, radio...). Et nous, comment nous divertissons-nous aujourd'hui ? (Ex : jeux vidéo, streaming, réseaux sociaux...).»

Étape 2 : Demander quelques idées rapides de divertissements futuristes pour lancer la question clé : «À votre avis, comment se divertira-t-on dans 50 ans ? Quels nouveaux jeux, spectacles, ou activités verrons-nous ?»

Étape 3 : Noter les réponses au tableau. Insister sur le temps du futur simple pour décrire ce qui "sera" ou ce qui «aura lieu».

Étape 4 : Diviser la classe en petits groupes de 3-4 élèves tout en donnant des consignes :
 o Chaque groupe est une équipe de designers dans la «Fabrique à Divertissements Futurs». Leur mission est d'inventer un nouveau concept de divertissement pour l'année 2075.

Ce divertissement peut être :

- o Un nouveau type de jeu (vidéo, de société, en plein air).
- o Un nouveau spectacle (concert, théâtre, cirque).
- o Une nouvelle activité de loisir (sport, exploration, création).
- o L'invention doit être originale, innovante et divertissante.

Étape 5 : Distribuer à chaque groupe une grande feuille de papier et des feutres/crayons.

Les groupes doivent travailler ensemble pour :

- o Nommer leur invention (un nom futuriste et accrocheur !).
- o Dessiner leur concept au centre de la feuille (un croquis simple mais explicite).
- o Autour du dessin, écrire des mots clés et des phrases courtes en français décrivant leur invention.

Activité 5 - La Fabrique à Divertissements Futurs

Étape 6 : Guider les apprenants :

- o Qu'est-ce que c'est ? (Un jeu, un sport, un spectacle ?)
- o Comment ça marche ? (Quelle technologie utilise-t-il ? Comment on y participe ?)
- o Qui peut y jouer/participer ? (Âge, nombre de personnes).
- o Quels sont les effets/sensations ? (Pourquoi c'est amusant ? Qu'est-ce qu'on ressentira ?)
- o Pourquoi est-ce le divertissement de demain ? (Son aspect révolutionnaire).

Rappeler l'utilisation du futur simple, circuler entre les groupes pour les aider pour le vocabulaire, la structure des phrases et la créativité.

Étape 7 : Demander à chaque groupe de présenter son invention à la classe, comme s'il présentait un nouveau produit à des investisseurs ou au public. La présentation doit être claire, enthousiaste, complète.

Étape 8 : Après chaque présentation, lancer une conversation :

- o «Est-ce que ça vous donne envie d'essayer ce divertissement ?»
- o «Quel est l'aspect le plus futuriste de cette invention ?»
- o «Y a-t-il des défis ou des problèmes avec cette invention ?»

Matériels requis

- **Papier et crayons.**
- **Fiche modèle avec des exemples d'instruments de musique.**
- **Extrait audio adapté.**
- **Flashcards instruments/mots.**
- **Bandes de paroles découpées.**
- **Tableau ou vidéoprojecteur.**
- **Grandes feuilles de papier ou paperboard pour les affiches des groupes.**
- **Des exemples d'innovations actuelles ou passées (vidéos très courtes de concepts futuristes, objets technologiques insolites) pour l'amorce.**

À la découverte...

- **Organiser un mini concert en classe.**
- **Créer un «Dictionnaire du Futur».**
- **Rencontre avec un «expert».**