

**4èmes : MUSIQUE ET ARTS DU VISUEL**

**Problématique**

**Quelle est la fonction de la musique dans les jeux video ?**

**Objectifs généraux de formation : L'élève apprend :**

- à comparer des musiques pour induire, déduire et vérifier des connaissances qu'il utilisera dans d'autres contextes.	- à écouter les différentes parties musicales tout en situant son propre rôle.	- que la musique est faite de continuités et de ruptures, d'invariants par delà l'histoire et la géographie mais aussi de spécificités qui jalonnent les langages et les esthétiques.
--	--	---

**Domaines de compétences : L'élève apprend :**

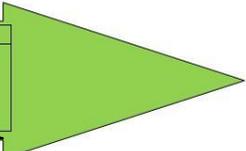
<b>VOIX ET GESTE</b> - tenir sa partie dans un contexte. - développer une articulation adaptée..	<b>RYTHME</b> Tempo, mesure, Syncopes, Triolet, Temps, contretemps, Mesure binaire / ternaire Homorythmie, polyrythmie	<b>FORME</b> Thème, motif, cellule, sections, phrases, carrures Reprise, répétition variée, antécédent, conséquent, Ostinato. Bourdon, Variation, développement. Homorythmie, polyphonie, superposition, quodlibet Mouvement parallèle, contraire Intervalles, transposition, Chromatisme
--	--	--

**STYLE :** Musique interactive, destinée à accompagner l'image.

<b>PROJET MUSICAL</b> Découverte du style barbershop Doowop <i>Thème de Super Mario</i> <i>Come go with me (The Dell Vikings)</i>	<b>ŒUVRE DE REFERENCE</b> <i>Super Mario Bros (Overworld Theme)</i>	<b>ŒUVRES COMPLEMENTAIRES</b> <i>Thème de Super Mario Bros et extraits des variations</i> <i>Journey (A. Wintory)</i> <i>Divers extraits d' OST</i>
--	--	--

**Repères Histoire de la musique :** ● musique européenne ou ● extra-européenne

MOYEN-AGE	RENAISSANCE	BAROQUE	CLASSIQUE	ROMANTIQUE	MODERNE	CONTEMPORAINE
V°-XV° siècle	XVI° siècle	XVII° siècle	XVIII° siècle	XIX° siècle	Début XX°	Fin XX° et XXI° siècle
400	1500	1600	1750	1800	1900	1950 2000



**Histoire des Arts**  
Arts du visuel

<p><b>Vocabulaire de référence</b> Tempo, mesure, Syncopes, Triolet, Temps, contretemps, Mesure binaire / ternaire</p>	<p>Thème, motif, cellule, sections, phrases, carrures Reprise, répétition variée, antécédent, conséquent, Ostinato. Homorythmie, polyphonie, superposition Mouvement parallèle, contraire Intervalles, transposition, Chromatisme</p>	<p><b>Pistes didactiques</b> Musiques de jeux video, leur production et leur diffusion.</p>	<p><b>Socle commun/B2I</b> <b>Compétence IV :</b> Sonoriser une séquence muette de jeu video <b>Compétence V</b> Recherches documentaires.</p>	
--	---	---	--	---