



*Un gorille s'est échappé du zoo et a kidnappé Minnie ! Mickey tente de la sauver.*

Ensemble, les élèves font le lien entre l'image et la bande-son d'un dessin animé en sonorisant un extrait de film grâce à des jouets musicaux et des instruments de musique.

En équipe, ils parcourent ensuite le musée à la recherche des jouets sonores et optiques des collections.

## À PRÉVOIR

- Nous vous proposons de regarder en classe, le premier dessin animé sonorisé : *Steamboat willie* (1928) de Walt Disney. Film complet sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=BBgghnQF6E4>

- Imprimer les fiches de route du jeu de piste envoyées par mail.
- Consulter les 15 cartes-objets du jeu de piste.
- Apporter une clef USB pour récupérer l'enregistrement réalisé.

## DÉROULÉ DE LA SÉANCE

L'atelier Cinezik nécessite un effectif maximum de 15 élèves afin que chacun puisse participer. Un jeu de piste en autonomie autour des jouets musicaux complète donc l'atelier et peut se réaliser en parallèle de celui-ci.

### L'atelier (1h00)

L'atelier se déroule en 4 temps :

- Présentation rapide de l'histoire et de l'évolution du cinéma et des dessins-animés. L'objectif est de comprendre ce qui constitue une bande-son : la musique, la voix, les bruitsages.

- Echauffement collectif.

- Découverte de l'extrait (la bande-son originale a été volontairement supprimée) et analyse.

- Manipulation puis sonorisation de l'extrait par les élèves réalisée à partir de jouets musicaux, du corps, de la voix.

Le dessin-animé sonorisé est un extrait de *The Gorilla Mystery* de Walt Disney (1930). Film complet sur YouTube : <https://www.youtube.com/watch?v=8toW3eCN0Vg>



## Le jeu de piste (1h00)

Cette visite en autonomie peut se dérouler avant ou après l'atelier « Cinezik ».

Les élèves sont répartis en 5 équipes. Chacune reçoit une pochette contenant :

- 15 cartes-objets présentant le détail d'un jouet sonore ou optique à retrouver (l'ordre est différent pour chaque équipe), et une présentation de l'objet,
- un plan,
- une règle du jeu,
- (un crayon à papier et une gomme),
- (une feuille de route à remplir et conserver).

Ils ont 1h00 pour retrouver les objets et répondre aux questions associées.

NB. Pensez à définir un point et une heure de ralliement avant le départ. Les équipes sont en autogestion durant le jeu. Cela ne dispense pas de la présence d'au minimum un responsable pouvant aider les équipes et devant faire respecter les règles de conduite dans un musée (déplacements sans courir, pas de cris, faire attention aux vitrines...).

## OBJECTIFS PÉDAGOGIQUES

- Développer l'esprit de coopération à travers un projet d'équipe
- Utiliser des jouets musicaux
- Découvrir l'informatique,
- Coordonner le son produit à l'image.
- Comprendre et sonoriser le hors-champs.
- Se repérer dans l'espace grâce à un plan.

## POUR PRÉPARER : ZOOM SUR UNE THÉMATIQUE DE L'ATELIER

### Les jouets sonores

Parmi l'ensemble des jouets, certains sont sonores. Ce sont généralement les premiers jouets offerts aux tout-petits, et ce depuis des millénaires. En effet les hochets, en calmant les pleurs des bébés, étaient autrefois réputés éloigner les mauvais esprits et protéger les enfants. Désormais ils sont vus comme des atouts favorisant l'éveil multisensoriel.

Selon les spécialistes de l'enfance, un éveil à la musique constitue un apport essentiel dans le développement des enfants. Ce type d'apprentissage contribuerait au développement de la personnalité de l'enfant, permettrait à celui-ci d'acquérir une plus grande maîtrise de lui-même et le préparerait à de nouvelles acquisitions sur le plan

sensi-moteur.

La maîtrise d'un instrument peut également passer par sa fabrication (plus ou moins complexe) grâce à des matériaux naturels ou de récupération.

L'arrivée du plastique a considérablement démocratisé le jouet musical.

## POUR ALLER PLUS LOIN : PRÉSENTATION D'UN OBJET NON VU EN VISITE ET EN RAPPORT AVEC L'ATELIER

Rendez-vous dans l'espace consacré aux jouets musicaux (chapitre 2, vitrine «Fêtes et Rituels»).

### Xylomatic.

Métal, plastique. Louis Congost, Espagne, entre 1965 et 1970.



La maison Congost a été fondée dans les années cinquante à Barcelone. Elle s'est déplacée plus tard dans la ville de Tarragone. Tout au long de ses quarante années d'existence, elle a conçu une variété de jouets éducatifs désormais très prisés par les collectionneurs.

Ce jouet est un xylophone automatique qui utilise le principe des boîtes à musique. Le rouleau est actionné manuellement par une manivelle. Les picots blancs soulèvent les leviers qui tombent alors sur des lames de métal.

Les picots sont mobiles et le code couleur aide les enfants à créer des mélodies.