

Deuxième jeu

Objectif :

Mémoriser et reproduire des cellules rythmiques correspondant au thème A (thème du destin) du premier mouvement.

Thème du Destin :

The image shows a musical score for the 'Thème du Destin' in 2/4 time, featuring rhythmic patterns for each measure. The score is divided into four systems, each with a measure number on the left and a rhythmic pattern below the staff.

- System 1 (Measures 1-3):** Measure 1: 1 2 3 4 _; Measure 2: 1 2 3 4 _; Measure 3: 1 2 3.
- System 2 (Measures 4-6):** Measure 4: 4 1 2 3 4 1 2 3 4; Measure 5: 1 2 3 4 1 2 3; Measure 6: 4 1 2 3 4.
- System 3 (Measures 7-9):** Measure 7: 4 1 2 3 4; Measure 8: 1 2 3 4 5 6 7 8 1 2 3; Measure 9: 4 5 6 7 8.
- System 4 (Measures 10-12):** Measure 10: 1 2 3 4 _; Measure 11: 1 _ 2 _; Measure 12: 1 2 3 4 _.

AUTOUR DES 4 MOUVEMENTS

Premier jeu

Objectif :

Associer la description d'un mouvement à son extrait

Matériel :

Fiche photocopiée, Extraits des 4 mouvements

Déroulement :

Associe l'extrait à sa définition :

Ce mouvement débute par une phrase jouée pianissimo (faiblement) par les cordes graves avant d'entendre le motif du Destin 1234, joué fortement par les cors, puis par les cordes.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Extrait du 1 ^{er} mouvement
Ce mouvement expose le motif du Destin 1234 qui pose le décor et détermine l'ambiance générale de l'œuvre.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Extrait du 2 ^{ème} mouvement
Ce mouvement a des allures de marche triomphale jouée très fort par l'orchestre, comme une fanfare qui se trouverait en dehors de la salle de concert.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Extrait du 3 ^{ème} mouvement
Ce mouvement débute avec les violoncelles et les altos ; on pourrait se croire à la campagne.	<input type="radio"/>	<input type="radio"/>	Extrait du 4 ^{ème} mouvement

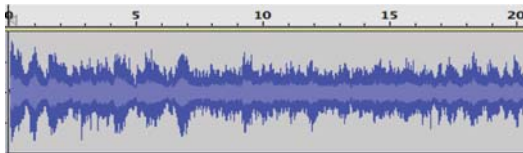
DEUXIEME JEU

Objectif : Associer l'oscillogramme à son extrait

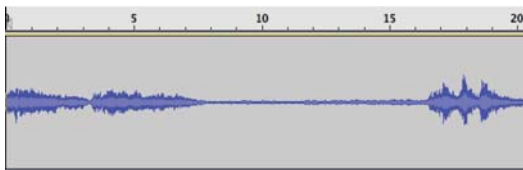
Matériel : Fiche photocopiée, Extraits des 4 mouvements (20 secondes par extrait)

Déroulement :

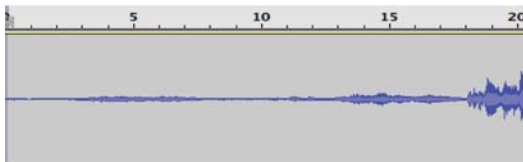
Associe l'image à son extrait :



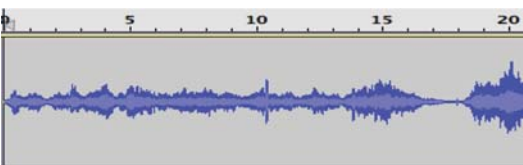
1



2

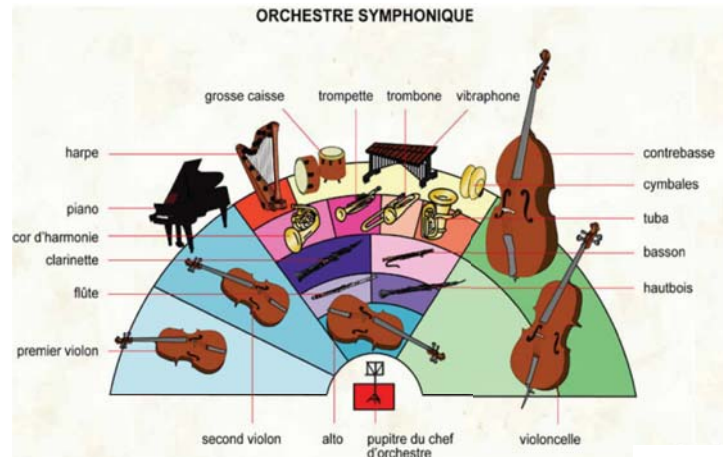


3



4

Document 1



Retrouve sur la photo de l'ONL (document 2) les instruments du document 1. Certains n'y figurent pas; lesquels ?

Document 2



Image de l'orchestre symphonique	Photo de l'ONL