



« Let's play » pour Découvrir Peer Gynt



Principe du let's play l'écran de la tablette est projeté sur un mur et le jeu évolue en direct grâce aux commentaires, ici plutôt hypothèses émises par la réflexion collective du groupe, celui qui applique les actions peut être un enfant (à tour de rôle) ou l'animateur.

Public enfants (âge cible : 8-11 ans = cycle 3)

Public maximum conseillé 8 à 10 selon le lieu

Lieu espace jeunesse ou espace animation de la bibliothèque

Durée de 30 minutes à 1h selon le nombre de jeux réalisés

Objectifs

- Développer sa capacité d'écoute
- Jouer ensemble
- Se cultiver



Matériel utilisé / Moyens techniques et financiers application « Découvre Peer Gynt » 5,49€ ; matériel (Une tablette de 500 à 700€ selon modèle + câble + vidéoprojecteur et enceinte soit un budget estimatif total d'environ 1000€) ou à emprunter à titre gracieux auprès de la Médiathèque départementale (tablettes, enceinte Bluetooth, câble reliant la tablette au vidéoprojecteur) nécessite la souscription à une assurance par la collectivité dont dépend la bibliothèque.

Moyens humains 1 personne pour animer la séance (bibliothécaire ou intervenant)

Déroulement de la séance

- En amont de l'animation :
 - Charger l'application et la tester pour repérer les jeux et leur fonctionnement.

L'application propose les jeux suivants :

- un memory visuel avec 3 niveaux de difficulté.
- un memory auditif avec 3 niveaux de difficulté.
- un jeu de reconnaissance des sons instrumentaux.
- un jeu de chef d'orchestre où l'enfant peut choisir de mettre en avant les instruments qui jouent la célèbre pièce « Dans l'ancre du roi de la montagne ».
- un jeu de réorchestration où l'enfant peut composer sa propre version de l'œuvre
- un jeu de percussion où l'enfant peut ajouter ses propres percussions sur la musique de la danse d'Anitra

- Charger la tablette afin que la batterie soit à son maximum

- Installer tout le matériel et tester son fonctionnement la veille si possible : raccordement de la tablette au vidéoprojecteur, ...pour éviter les mauvaises surprises le jour J

- Déroulé de la séance :

- Présenter l'œuvre aux enfants, l'appli le permet : Ouvrir l'appli, cliquer sur *les baies rouges* puis dans le menu sur le fruit représentant *une pêche* : au choix, il est possible de présenter l'auteur *Henrik Ibsen*, le compositeur *Edvard Grieg*, le personnage principal *Peer Gynt*, *les instruments de musique dans l'application* (son associé à chaque instrument, important pour familiariser les enfants au nom et son de chaque instrument) ou bien encore *le folklore scandinave*.

- Cliquer sur *l'oiseau* et choisir *le dé* dans le menu à droite pour accéder aux jeux :

Par exemple le jeu de reconnaissance des sons instrumentaux représenté par *la carte des musiciens sans tête*

- En fin de séance : informer par exemple les enfants que cette application est disponible sur les tablettes de la médiathèque (durée de disponibilité à préciser), qu'ils peuvent revenir pour la découvrir et y jouer avec leurs parents, peut-être y aura-t-il également une sélection associée à leur proposer ?

Communication : Teaser vidéo (avec Lumen5), flyers/affiches (avec CANVA), via la presse, le site internet, les réseaux sociaux, la newsletter...

Pour aller plus loin

- **Documents empruntables à la Médiathèque départementale en relation avec l'œuvre :**

Livre-CD



[Peer Gynt : une suite symphonique](#) ; [Grieg, Edvard \(1843-1907\)](#) ; Editeur [Actes Sud junior](#) ; Collections [Musiques enchantées](#) ; édition 2003.

CD



[Révisons nos classiques](#) ; Chostakovitch, Dmitri (1906-1975) ; Editeur Warner Music France ; édition 2018



[Peer Gynt](#) ; Grieg, Edvard (1843-1907) ; Editeur EMI ; édition 1993



[Peer Gynt : poème dramatique](#) ; Ibsen, Henrik (1828-1906) ; Editeur Ed. théâtrales Collections Des classiques ; édition 2005

- **Sonic Solveig l'éditeur de l'application propose également des interventions, formations, ... :** <https://sonicsolveig.com/wordpress/les-ateliers/>