

Trouvez votre rythme !

<p>Étapes préalables obligatoires / Connaissances préalables des élèves</p>	<p>Les élèves et les éducateurs n'ont pas besoin de connaissances préalables sur le jeu, le genre ou tout autre type de connaissances autres que les compétences numériques de base. Cette activité est particulièrement adaptée aux espaces éducatifs non formels, même si un enseignant peut l'adapter à un cours de musique afin de familiariser les élèves avec le rythme et d'autres concepts du programme scolaire.</p>
<p>Objectifs d'apprentissage</p>	<ul style="list-style-type: none"> • Suivre le rythme d'une chanson via un mouvement montré à l'écran. • Apprécier les créations artistiques et l'art comme source d'enrichissement personnel et social. • Interpréter une musique individuellement et collectivement à travers la voix, les instruments, le corps ou des moyens technologiques. • Montrer les habitudes de la perception réflexive et ouverte de la réalité sonore et visuelle dans les environnements culturels et éducatifs..
<p>Matières</p>	<p>Musique, Art</p>

Âge recommandé	Tout âge
Matériel nécessaire	Le jeu Sayonara Wild Hearts et une console de jeu vidéo. Notez que cette activité peut également être réalisée avec la plupart des jeux vidéo rythmiques disponibles en ligne et sur le marché. Vous pouvez donc facilement remplacer Sayonara Wild Hearts par un autre jeu.
Durée de la séquence	1 heure
Activité individuelle ou de groupe	Activité de groupe. Les jeux rythmiques n'offrent généralement que des options pour un seul joueur, mais cette activité exige que les élèves qui ne jouent pas regardent l'avancement de la partie. Dans cette situation, le fait de regarder aide également à comprendre le rythme.
Compétences développées	Créativité, esprit critique, apprendre à apprendre
Fourchette de prix du jeu	< 20 €
Des jeux similaires à utiliser avec l'approche de la séquence	Thumper, Taiko No Tatsujin, Aero (2018)
Conseils sur l'accessibilité et l'inclusivité de la séquence	Les jeux rythmiques nécessitent des sons et des images, ainsi qu'une réponse rapide à l'aide de la manette. Cependant, la plupart d'entre eux sont adaptés aux élèves daltoniens ou aux élèves présentant certains types de difficultés d'apprentissage.

Étape par étape : comment mettre en pratique la séquence

- **Étape 1 : tester les chansons (20 minutes)**

Pour commencer, tous les participants joueront, en choisissant une chanson chacun, et essaieront d'améliorer leurs propres scores. Au cours de cette première étape, assurez-vous que tous les élèves ont au moins essayé le jeu une fois ou qu'ils ont regardé leurs camarades jouer afin qu'ils comprennent ce qu'ils sont censés faire et comment le faire.

Si vous n'avez qu'un seul exemplaire du jeu, laissez les élèves jouer à tour de rôle devant toute la classe. Essayez de faire en sorte que le plus grand nombre possible d'élèves jouent à tour de rôle dans le temps imparti. Les autres élèves peuvent "jouer en même temps" en essayant de taper le rythme en regardant leurs camarades jouer.

- **Étape 2 : améliorez votre score ! (40 minutes)**

Ensuite, les élèves doivent répéter l'activité en utilisant la même chanson que celle qu'ils ont choisie à la première étape. L'objectif est de leur faire prendre conscience de leur capacité d'amélioration à suivre le rythme de la chanson. Le système de score du jeu permet également de visualiser cette amélioration.

Vous devez tenir compte du fait que, normalement, les scores ne peuvent être comparés qu'à ceux des chansons du même niveau, puisque chaque chanson a une durée et un rythme différents, et donc un meilleur score différent.



La plupart des jeux vidéo rythmiques ont une courbe de difficulté très claire : plus vous jouez une chanson, plus vous arrivez à comprendre son rythme. Vous pouvez donc demander aux élèves de jouer au jeu en utilisant la même chanson un nombre déterminé de fois pour améliorer leurs scores. Si vous voulez rendre la leçon plus difficile, vous pouvez demander aux élèves de passer à une nouvelle chanson après seulement une ou deux répétitions. Vous pourrez ainsi leur montrer la complexité croissante du rythme dans différentes chansons. Le même conseil que celui de l'étape 1 est également valable ici : si vous n'avez qu'un seul exemplaire du jeu, vous pouvez demander à un élève de jouer à la fois, devant ses camarades, et demander aux autres élèves d'essayer de taper sur le rythme. Cependant, vous devez également garder à l'esprit (et le dire sans équivoque à la classe) que l'accent doit être mis sur l'apprentissage et l'amélioration individuels, et non sur la compétition avec leurs camarades.

Vous pouvez également envisager d'adapter ce jeu à la vie réelle en demandant aux élèves de taper le rythme à différents moments de la chanson, recréant ainsi la chanson dans la vraie vie avec vos élèves.

Note: Il existe de nombreuses vidéos sur YouTube qui expliquent comment comprendre le rythme de ce type de jeu, ainsi que des exemples de gameplay. Vous pouvez les trouver en cherchant simplement le nom d'un jeu spécifique et les mots-clés "rythme" ou "gameplay" dans YouTube. Les regarder peut également être utile pour cette activité.

Une troisième étape facultative de la séquence consisterait à montrer quelques-unes des vidéos de gameplay que vous jugez les plus utiles à la classe ou à demander aux élèves de rechercher ces vidéos et de les regarder (seuls ou en groupes), puis de

retourner jouer au jeu pour tester certaines des astuces qu'ils ont apprises dans les vidéos de gameplay.

Obtenir le jeu :

Sayonara Wild Hearts:

https://store.steampowered.com/app/1122720/Sayonara_Wild_Hearts/

