

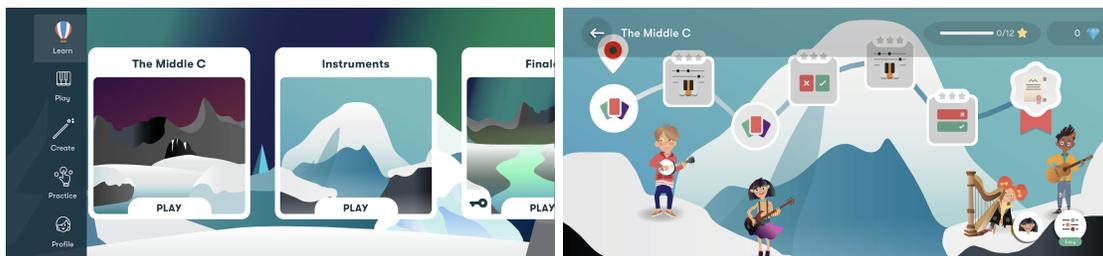
Aidez vos élèves à apprendre, jouer, créer et pratiquer avec Mussila.

Les images intégrées dans ce document à titre d'illustration sont issues de la version en anglais de l'application. La version en français de notre application est elle **intégralement en français**.

Peu importe où en sont vos élèves dans leur parcours musical, Mussila est le complément parfait pour simplifier les complexités de la théorie et de la pratique musicale. Lors de l'apprentissage d'un certain passage ou de la compréhension des principes fondamentaux axés sur la théorie, notre méthodologie d'apprentissage par le jeu peut faire toute la différence pour que l'apprentissage de la musique reste amusant et engageant.

Ainsi, même si vous et vos élèves n'avez plus accès à une salle de classe traditionnelle ou à des leçons individuelles dédiées, le moyen idéal pour combler cet écart est d'incorporer dans vos leçons des éléments inspirants des différents parcours de Mussila : *Apprenez*, *Jouez*, *Créez* et *Répétition* (que vous pouvez trouver dans la barre de navigation sur la gauche).

Apprenez



Le parcours *Apprenez* comprend sept niveaux avec cinq leçons ou plus par niveau, remplis d'aventures musicales et d'enthousiasme éducatif. Le parcours *Apprenez* guide les élèves étape par étape à travers les bases de la théorie musicale, avec de nouveaux défis qui augmentent en complexité au fur et à mesure qu'ils progressent. En cours de route, ils rencontrent divers exercices et défis qui ont fait leurs preuves pour éduquer, motiver et inspirer.

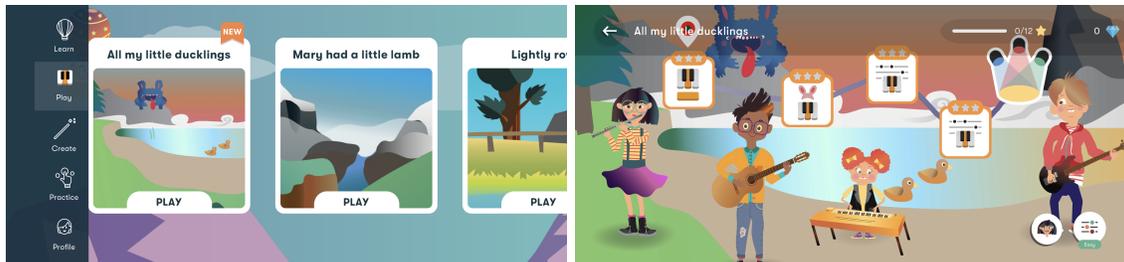
Par exemple, le niveau 3 se compose de quatre leçons différentes où les élèves apprennent :

1. Comment jouer et identifier les notes *do* et *ré* sur une portée et un clavier.

2. Les noms, les sons et l'identification de différents instruments de musique à travers des fiches pédagogiques et des jeux d'écoute.
3. Au niveau 3, le focus concernant la valeur de la note est *la blanche*. Les élèves apprennent à la reconnaître, comment la compter et bien sûr, comment la jouer.
4. Enfin, le final clôture chaque parcours. Ici, les élèves jouent et récapitulent toutes les leçons du niveau.

Chaque leçon de chaque partie du parcours *Apprenez* comprend un jeu ludique et une expérience interactive qui aide chaque enfant à retenir ce qu'il apprend. C'est pourquoi l'apprentissage par le jeu est si efficace. Pour un aperçu complet de chacun des programmes du parcours *Apprenez*, veuillez [nous contacter ici](#). Pour un aperçu complet de chaque niveau du parcours *Apprenez*, consultez l'ANNEXE à la fin de ce document.

Jouez



Le parcours *Jouez* propose treize chansons différentes sur lesquelles les élèves peuvent jouer. Nous ajoutons également 4 à 6 nouvelles chansons chaque année. Selon la difficulté choisie pour vos élèves, le degré de complexité changera d'une chanson à l'autre. Lorsque vous adaptez Mussila à vos leçons, vous pouvez accéder directement au parcours *Jouez* lorsque vous commencez à incorporer certaines de nos chansons.

Étant donné qu'il existe différents niveaux de difficulté, envisagez de commencer avec le niveau *Débutants* pour les quatre premiers niveaux du parcours *Apprenez*, où vos élèves apprennent et pratiquent le *do*, le *ré* et le *mi*. Chaque élève devrait ensuite être à l'aise avec les chansons du parcours *Jouez* comme « Marie avait un petit agneau ». Après cela, les trois chansons suivantes sont plus simples. Mais lorsque vos élèves joueront « L'ode à la joie » de Beethoven, vous constaterez que le matériel devient plus compliqué. Pour le matériel plus difficile, nous recommandons à vos élèves de d'abord terminer tous les niveaux du parcours *Apprenez*.

Avec n'importe quelle chanson du parcours *Apprenez*, les élèves apprennent chaque morceau lentement. Tout d'abord, les élèves pratiquent le rythme puis progressent pas à pas jusqu'à ce qu'ils soient prêts à jouer toute la chanson avec le groupe Mussila !

Une fois que les élèves ont maîtrisé une chanson, ils sont récompensés par le Mussila Jam, où ils peuvent jouer des chansons avec différents personnages et instruments. Les élèves peuvent même devenir le chef d'orchestre du groupe Mussila !

Les chansons dans Mussila

Les treize (et plus à venir) chansons à apprendre dans Mussila sont :

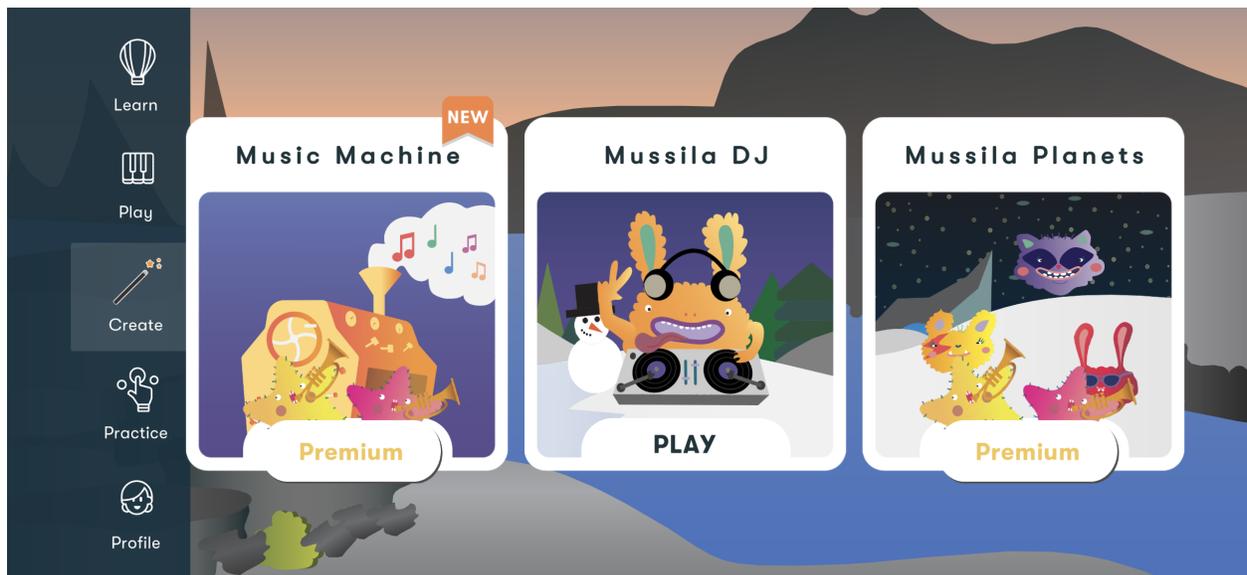
CHANSON	NOTES	CLEF	SIGNATURE RYTHMIQUE	VALEURS DES NOTES
Marie avait un petit agneau	do ré mi	do majeur	4/4	Noires et blanches
Doucement à l'aviron	do ré mi fa so	do majeur	4/4	Noires et blanches
Ah ! Vous dirai-je, maman	do ré mi fa sol la	do majeur	4/4	Noires et blanches
Ode à la joie	fa sol la si \flat do	fa majeur	4/4	Croche, noire, noire pointée et blanche
All My Little Ducklings	do ré mi fa sol la do	do majeur	4/4	Noires et blanches
Joyeux anniversaire	do ré mi fa sol la do	fa majeur	3/4 avec levée	Double croche, croche pointée, noire, blanche
Frère Jacques	fa sol la si \flat do ré	fa majeur	4/4	Croche, noire, blanche
Au Clair de la Lune	ré mi fa \sharp sol la si	sol majeur	4/4	Noires et blanches
La flûte enchantée	do ré mi fa sol la si do	do majeur	4/4 avec levée	Croche, noire, blanche

Vem Kan Segla	La do# ré mi fa sol la si b do ré	ré mineur	3/4 avec levée	Croche, noire, noire pointée et blanche
Le lac des cygnes	si b ré mi fa sol la si b do ré mi	ré mineur	4/4	Croche, noire, noire pointée et blanche
Menuet	sol la si do ré mi fa# sol	sol majeur	4/4	Croche, noire, blanche
Les nuits de Moscou	ré mi fa sol la si b si do# ré mi	ré mineur	4/4	Noires et blanches

Créez

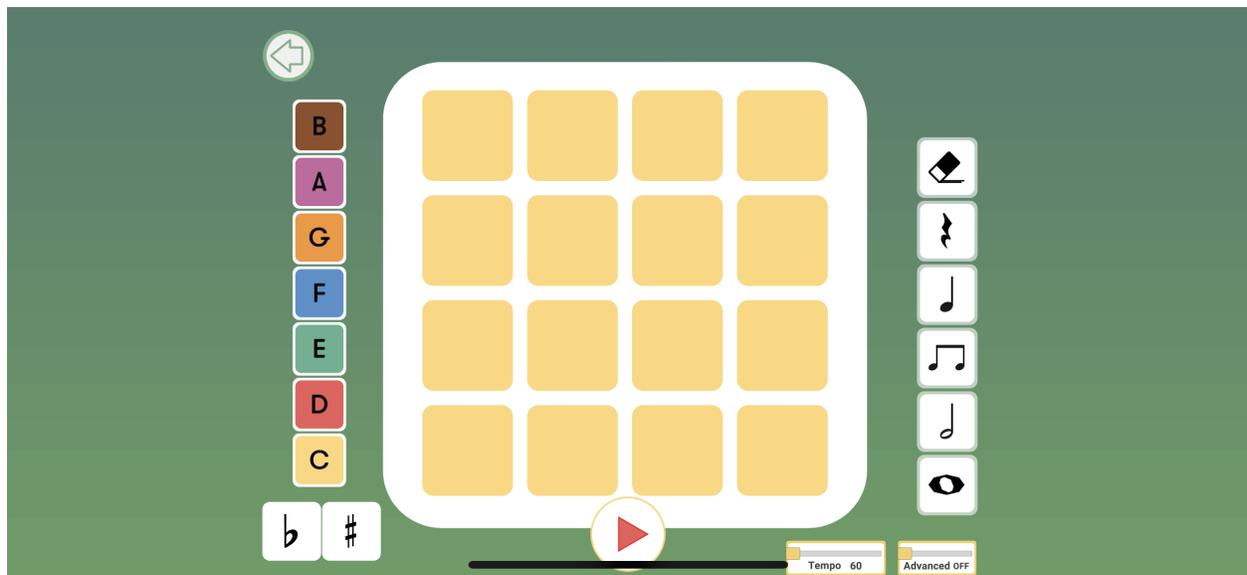
Notre division créative s'agrandit. Bientôt, nous publierons de nouveaux outils et jeux passionnants. À l'heure actuelle, nous avons trois différents outils à explorer :

Music Machine, Mussila DJ et Mussila Planets



- *Music Machine* permet aux élèves de composer de la musique dans une grille 4x4, en y faisant glisser des notes et des valeurs de notes (rondes, blanches, noires...) pour créer différentes chansons. Les élèves peuvent aussi apprendre des fractions, en fonction de la

valeur de notes déposées dans la grille. Une fois que la grille est remplie de notes et de valeurs de notes, appuyez sur *Lecture* pour écouter ce qu'ils ont composé !

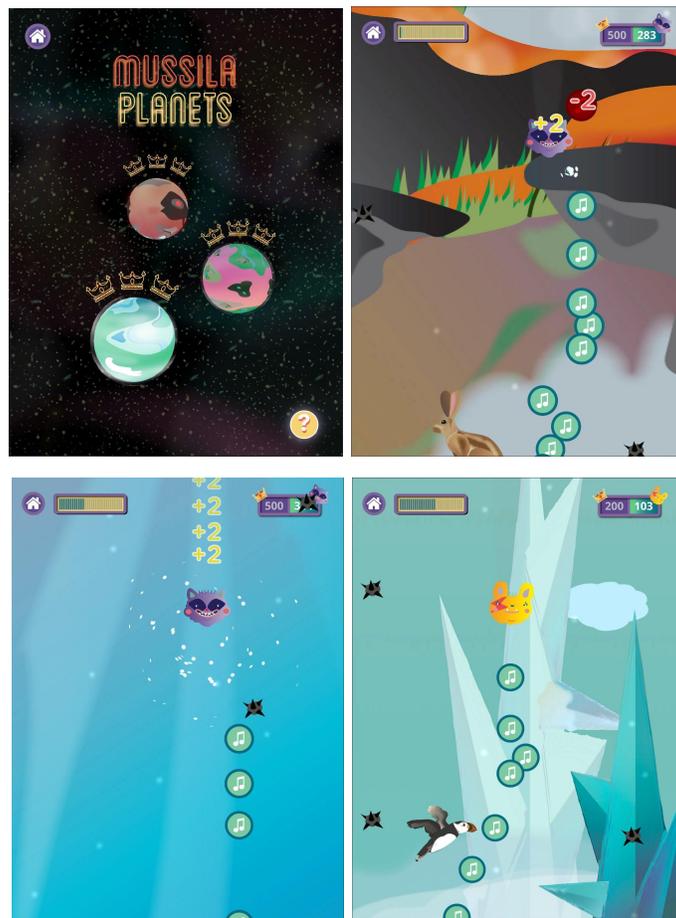


- *Mussila DJ* est un outil créatif où vous et vos élèves pouvez jouer avec des rythmes et des sons, et même faire des enregistrements de vos expériences musicales. C'est l'outil parfait pour encourager les enfants à explorer et à apprendre de manière nouvelle et créative.



1. Tout d'abord, sélectionnez un vinyle préenregistré ou créé par l'utilisateur, et faites le glisser d'un côté de la table de mixage pour l'utiliser dans votre chanson.
2. Ensuite, enregistrez vos sons via le microphone et utilisez-les comme vinyle pour le mixage.
3. Ensuite, appuyez sur ce bouton (3) pour commencer à enregistrer un mélange des deux enregistrements en cours de lecture, créant ainsi un nouvel enregistrement.
4. Vous pouvez utiliser n'importe lequel de ces (4) boutons pour activer des effets comme la réverbération et l'écho.
5. Ici, vous pouvez basculer entre un clavier ou des échantillons de sons pour jouer.

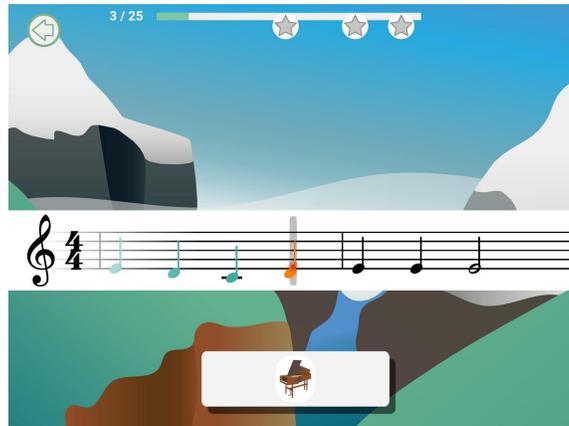
- Mussila Planets est un jeu d'aventure où les élèves et les enseignants jouent avec la hauteur des notes pour mieux comprendre la musique et sa nature tonale.



Différents exercices de renforcement des compétences

- Rythme au piano

- Concentrez-vous sur le rythme d'une chanson en appuyant sur le bouton au bon moment :



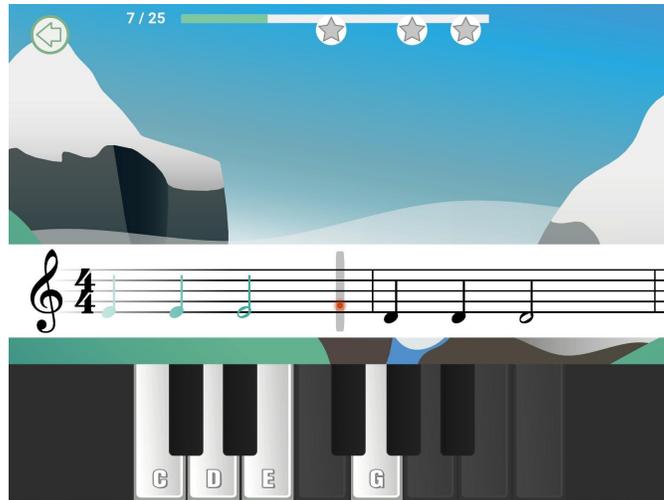
- Tu joues, je joue du piano

- Mussila joue 2 mesures. L'élève écoute et regarde les notes sur la portée puis répète au clavier :



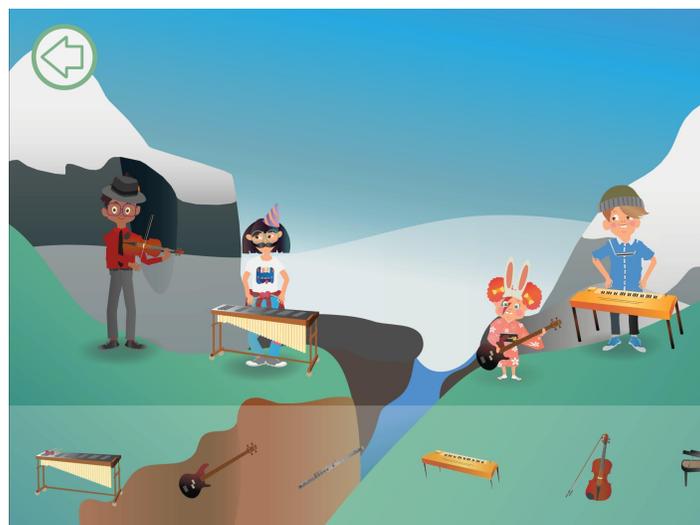
- Accompagnement au piano

- Jouez une chanson avec l'accompagnement du groupe Mussila :



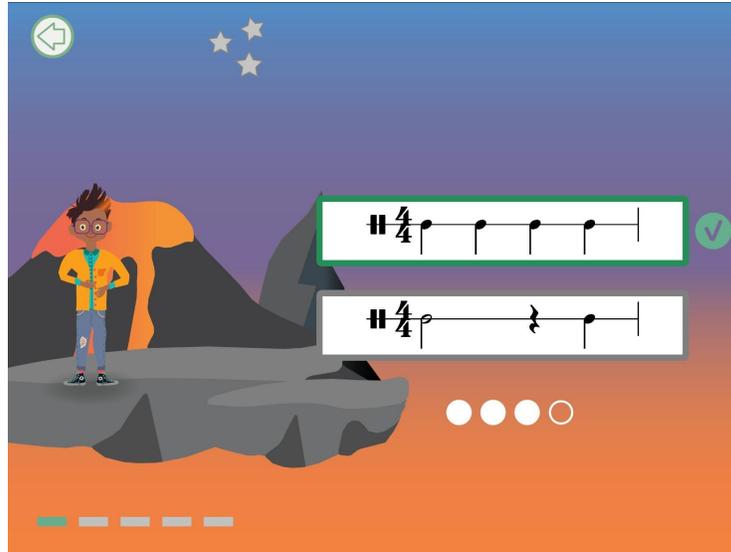
- Jam

- L'élève devient le chef d'orchestre du groupe Mussila et peut choisir jusqu'à 14 instruments pour jouer la chanson. Voici où les élèves peuvent écouter une chanson et découvrir comment différentes chansons peuvent sonner selon les instruments utilisés :



● Rythme

- Les élèves peuvent améliorer leur compréhension du rythme en :
 - Écoutant un rythme simple d'une ou deux mesures, puis en choisissant la bonne notation sur une portée.
 - Lisant un rythme simple sur une portée, puis en écoutant deux exemples et choisir le bon.



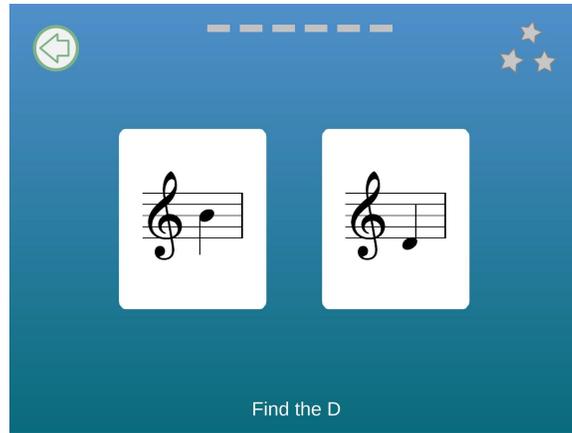
● Mélodie

- Les élèves apprennent et comprennent le mouvement de la musique en faisant leurs premiers pas dans la formation à l'écoute, à l'aide de nos jeux mélodiques :
 - Écoutez une mélodie simple, lisez 2 exemples écrits sur une portée et choisissez le bon.
 - Lisez une mélodie simple sur la portée, écoutez 2 exemples et choisissez le bon.



- Choisissez-en une

- Choisissez la bonne réponse parmi 2 à 4 options (selon la difficulté sélectionnée). Il peut s'agir d'une note, d'une valeur de note, d'un silence, etc. :



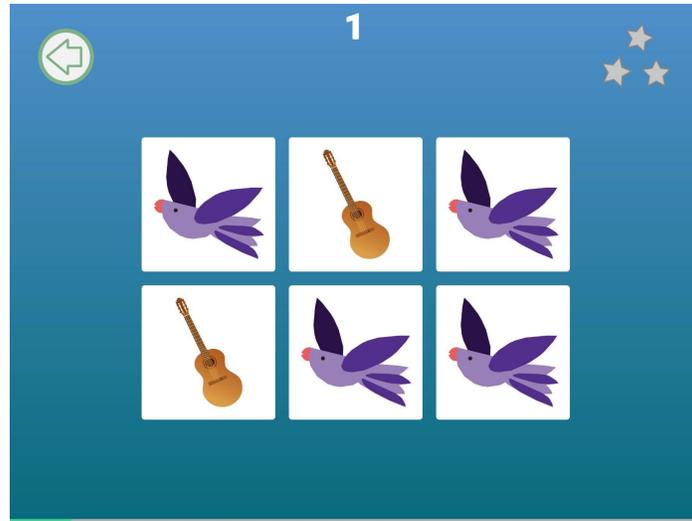
- Instruments

- Relevez le défi dans cette catégorie et apprenez à connaître différents instruments et écoutez leur son :
 - Jeux de mémoire avec des images d'instruments
 - Écoutez un instrument et choisissez le bon parmi 2 à 4 options
 - Regardez l'image d'un instrument, puis écoutez 2 à 4 sons de divers instruments et choisissez le bon



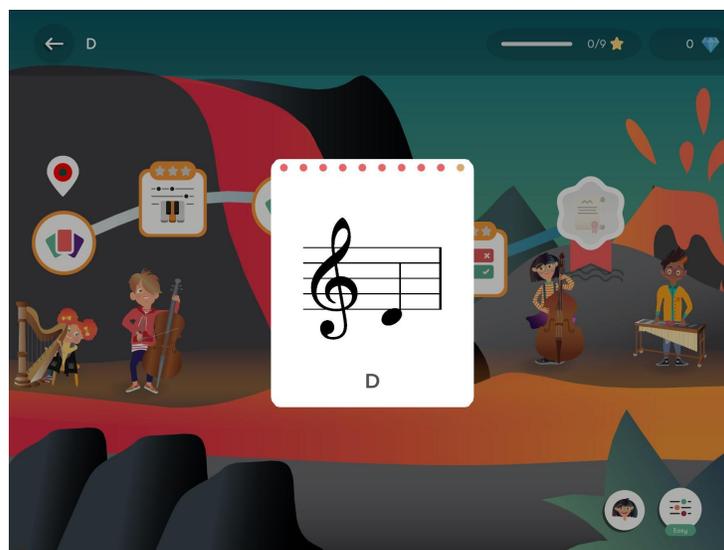
- Mémoire

- Utilisez votre mémoire pour associer les mêmes instruments sur un fond de cartes différentes :



- Cartes éducatives

- Lorsqu'ils apprennent à identifier les principes de base du solfège, les élèves se voient montrer des notes (de do à si) sur une portée ou un clavier, des valeurs de notes, des silences, des instruments, etc.



Idées pour utiliser Mussila dans le cadre de votre enseignement

Les enseignants peuvent utiliser Mussila de plusieurs manières dans le cadre de leur enseignement et de la planification de leurs leçons.

Leçons et activités en pratique → La théorie est un merveilleux complément à intégrer en classe ou comme en devoirs à la maison, lorsque vous souhaitez que les élèves se concentrent sur la lecture à vue, le rythme ou les instruments.

Répétition → Les chansons fonctionnent parfaitement comme matériel supplémentaire lorsque vous avez des élèves de niveau intermédiaire qui ont terminé leurs devoirs avant tout le monde. Les exercices sont ici également parfaits pour les élèves qui veulent relever plus de défis.

L'un des principaux facteurs de la réussite de Mussila, est que les élèves peuvent s'amuser tout en apprenant rapidement de nouvelles chansons. Cela est particulièrement vrai lorsque vous incorporez le parcours *Apprenez* dans vos leçons. Dans le parcours *Apprenez*, les élèves suivent un processus pédagogique plus rigoureux pour apprendre les bases, comme les notes, le rythme, les instruments, etc. Mélanger ces sections peut être un excellent moyen d'utiliser Mussila comme complément lors de la planification et de l'enseignement de vos leçons.

Exemples de leçons avec Mussila

Voici quatre exemples de leçons que les enseignants peuvent facilement intégrer à leurs propres leçons. Elles sont parfaites pour aider vos élèves à mieux comprendre les leçons déjà existantes. Elles sont aussi très amusantes !

LEÇON 1

1. Apprendre → Niveau 1. Au niveau 1, les élèves apprennent à identifier le *do central* sur une portée et s'entraînent à le jouer sur un clavier.
Demandez à vos élèves de se familiariser avec le piano, le violon et la flûte, et faites-les commencer à se familiariser avec la théorie musicale de base.
2. Pratique → Théorie → Instruments 1, 2 ou 3. Demandez à vos élèves d'exercer leur écoute en reconnaissant divers instruments.
3. Pratique → Théorie → Rythmes 1, 2 ou 3. Commencez l'entraînement rythmique de vos élèves avec des défis amusants.

LEÇON 2

1. Apprendre → Niveau 2. Au niveau 2, les élèves ajoutent le *ré* à leur base de connaissances et apprennent leur première valeur de note : la noire.
Demandez à vos élèves d'apprendre à reconnaître la trompette, la harpe et le marimba, et défiez leur capacité d'écoute et leur compréhension musicale en associant ce qu'ils voient et ce qu'ils entendent.
2. Pratique → Théorie → Instruments 4, 5 ou 6. Continuez à faire s'exercer vos élèves aux compétences instrumentales acquises grâce au parcours *Apprenez*.
3. Pratique → Théorie → Rythmes 4, 5 ou 6. Continuez à faire s'exercer vos élèves aux compétences rythmiques avec divers défis.

LEÇON 3

1. Apprendre → Niveau 3. Ici, les élèves continuent à pratiquer le *do* et le *ré* avec divers exercices au clavier, et en utilisant des noires et des blanches. Le cor d'harmonie, le violoncelle et la basse électrique sont les instruments principaux du niveau 3, et les élèves continuent à entraîner leur capacité d'écoute avec des mélodies simples.
2. Pratique → Théorie → Mélodies 1, 2 ou 3. Maintenant, vos élèves devraient être prêts pour une formation plus approfondie de l'écoute, en se concentrant sur les mélodies par incorporation de défis de renforcement des compétences.
3. Pratique → Théorie → Rythmes 7 ou 8. Après un peu plus d'entraînement à l'écoute, demandez à vos élèves de se concentrer sur le rythme.

LEÇON 4

1. Apprendre → Niveau 4. Maintenant, ajoutez le *mi* aux connaissances de vos élèves et faites-les pratiquer ensemble le *do*, le *ré* et le *mi*. Vous pouvez également introduire la valeur de note d'une croche à leurs compétences, avec des motifs rythmiques plus complexes comme ta et ti-ti. Les nouveaux instruments sont la guitare, le banjo et la clarinette.
2. Jouer → « Marie avait un petit agneau ». Lorsque vos élèves ont terminé le niveau 4 du parcours *Apprenez*, ils sont désormais prêts à jouer la chanson « Marie avait un petit agneau ».
3. Pratique → Théorie → Instruments 7, 8 ou 9. Demandez à vos élèves d'affiner leurs compétences d'écoute en reconnaissant tous les différents instruments.

ANNEXE des NIVEAUX

NIVEAU 1

1. Comment jouer et identifier le *do central* sur une portée et un clavier.
2. Les noms, les sons et l'identification de différents instruments de musique, à travers des fiches pédagogiques et des jeux d'écoute : piano, violon et flûte.
3. Le final clôture chaque parcours. Ici, les élèves jouent et récapitulent toutes les leçons du niveau.

NIVEAU 2

1. La noire. Les élèves apprennent à la reconnaître sur une portée et comment la compter.
2. Les noms, les sons et l'identification de différents instruments de musique, à travers des fiches pédagogiques et des jeux d'écoute : trompette, harpe et marimba.
3. Comment jouer et identifier le *ré* sur une portée et un clavier.
4. Final.

NIVEAU 3

1. Pratiquez le *do* et le *ré*.
2. Les noms, les sons et l'identification de différents instruments de musique, à travers des fiches pédagogiques et des jeux d'écoute : cor d'harmonie, violoncelle et basse électrique.
3. La blanche. Les élèves apprennent à la reconnaître sur une portée et comment la compter.
4. Final.

NIVEAU 4

1. Comment jouer et identifier le *mi* sur une portée et un clavier.
2. Les noms, les sons et l'identification de différents instruments de musique, à travers des fiches pédagogiques et des jeux d'écoute : guitare, banjo et clarinette.
3. La croche. Les élèves apprennent à la reconnaître sur une portée et comment la compter.
4. Final.

NIVEAU 5

1. Les noms, les sons et l'identification de différents instruments de musique, à travers des fiches pédagogiques et des jeux d'écoute : contrebasse, piano électrique et tuba.
2. Le soupir et le demi-soupir. Les élèves apprennent à les reconnaître sur une portée et comment les compter.
3. Pratiquez le *do*, le *ré* et le *mi*.
4. Comment jouer et identifier le *fa* sur une portée et un clavier.
5. Final.

NIVEAU 6

1. Comment jouer et identifier le *mi* et le *fa* sur une portée et un clavier.
2. La ronde. Les élèves apprennent à la reconnaître sur une portée et comment la compter.
3. Pratiquez le *mi* et le *fa*.
4. Comment jouer et identifier le *sol* sur une portée et un clavier.
5. Final.

NIVEAU 7

1. Comment jouer et identifier le *la* sur une portée et un clavier.
2. Silences et rythmes : soupir, demi-pause et pause. Les élèves apprennent à les reconnaître sur une portée et comment les compter.
3. Pratiquez le *sol* et le *la*.
4. Comment jouer et identifier le *si* sur une portée et un clavier.
5. Final.