

MOÛSIQUE

JEU
D'EXPLORATION
MUSICALE
SENSIBLE

BUT DU JEU

À l'écoute d'une musique, les personnes sont invitées à piocher dans les cartes présentées pour partager leurs ressentis et construire petit à petit leur propre critique sensible de ce morceau. Tous les styles musicaux peuvent se prêter au jeu, une « musique » c'est : une chanson, un morceau instrumental, avec ou sans paroles.

Réparties en 5 grandes familles descriptives, ces cartes illustrées fournissent un support de discussions. Elles permettent de développer son vocabulaire, explorer ses émotions, s'affirmer, conscientiser la diversité des goûts, respecter la sensibilité de chacun-e... bref, développer une analyse subjective.

Et grâce aux variantes, il est aussi possible d'écrire un poème, de débattre à plusieurs, de s'essayer à la création musicale...

À NE PAS OUBLIER

Ce qui compte, c'est d'exprimer ses perceptions. Il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises manières d'entendre la musique !



RÔLES

DJ : il-elle choisi la musique qui sera écoutée pour une partie puis redevient joueur-se.

Animateur-riche : il-elle met en place les cartes face visible et s'assure qu'elles sont bien comprises. Il-elle surveille le temps (environ 3 minutes par famille de cartes). Il-elle peut aussi être joueur-se.

De 1 à 30 joueur-ses.

NIVEAUX DE JEU

Le jeu a été conçu avec **deux niveaux de difficulté**. Ils sont indiqués sur le verso des cartes par les symboles suivants :



Niveau 1 =

Vocabulaire accessible,
peu de cartes (54 cartes)



Niveau 1 + 2 =

Vocabulaire plus élaboré,
plus de choix (96 cartes).

CONTENU



96 cartes jeu réparties en 5 familles
4 cartes règles
1 livret pédagogique à télécharger
sur linktr.ee/moesique



DÉROULÉ D'UNE PARTIE

ÉTAPE PAR ÉTAPE

1. On désigne un-e DJ et un-e animateur-rice.

2. Le-a DJ fait écouter une musique à tout le groupe. Personne ne s'exprime pour le moment.

3. L'animateur-rice dispose les cartes « **Caractère** » faces visibles et s'assure qu'elles sont comprises par tout le monde (voir questions à poser sur la carte conseil). Chacun-e choisit une seule carte qui correspond à son ressenti et la pioche (ou note le mot correspondant). L'animateur-rice débarrasse les cartes restantes pour passer à la famille suivante.
4. Même procédé pour les cartes « **Thème** ».
5. Même procédé pour les cartes « **Espace-Temps** ».
6. Même procédé pour les cartes « **Action** ».
7. Même procédé pour les cartes « **Émotion** ».

8. **Tout le monde a 5 cartes** (ou 5 mots), chacun-e explique son choix en utilisant ses 5 mots : « *Pour moi, cette musique c'est...* ».

D'autres variantes sont disponibles (voir au verso).

LES VARIANTES

Il est possible de jouer avec n'importe quel type de variante, n'hésitez pas à inventer la vôtre !

PAS À PAS

Dès l'étape 3 : les cartes-mot choisies sont annoncées et expliquées par tous les joueur-ses pour chaque famille de cartes. On n'attend pas l'étape 8 pour expliquer son choix.

ÉCRITURE

À l'étape 8 : Tout le monde a 5 cartes (ou 5 mots), chacun-e écrit sa « critique musicale personnalisée » en utilisant ses 5 mots.

POÉSIE

À l'étape 8 : Tout le monde a 5 cartes (ou 5 mots), chacun-e écrit un poème en utilisant ses 5 mots.

DÉBAT

Dès l'étape 3 : Le choix des cartes n'est pas individuel mais collectif : il est sujet à débat. Le groupe doit choisir une seule carte pour chaque famille. Les joueur-ses doivent se convaincre et argumenter leurs choix de carte.

D'autres variantes sont développées dans le livret pédagogique à télécharger sur linktr.ee/moesique



CONSEILS À L'ANIMATEUR-RICE

Idées de questions à poser aux joueur-ses
pour chaque famille de cartes :



Caractère : Quelle caractéristique de cette musique attire mon attention ? Quelle carte-mot correspond le plus à ce que j'entends ?



Thème : Quelle histoire cette musique me raconte-t-elle ? Pour moi, à quelle grande thématique cette musique fait écho ?



Espace Temps : Si je devais placer cette musique dans le temps ou dans l'espace, je la situerais où par rapport à moi ?



Action : Qu'est-ce que cette musique me donne envie de faire ?



Émotion : Qu'est-ce que je ressens à l'écoute de cette musique ?

À NE PAS OUBLIER :

Choisir une carte, c'est exprimer un ressenti personnel : il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises manières d'entendre la musique.

Une carte-mot manque ? Choisir une autre carte qui s'en rapproche, c'est entamer la discussion et préciser un ressenti.



Ce jeu a été conçu par le Centre des musiques traditionnelles Rhône-Alpes (CMTRA). Le CMTRA œuvre à la valorisation des traditions musicales et des patrimoines culturels immatériels de la région Auvergne-Rhône-Alpes. Structure pionnière dans la reconnaissance des musiques de l'immigration, l'association est à l'écoute de la diversité culturelle des territoires ruraux et urbains et participe à la mise en œuvre des droits culturels. Labellisé « Ethnopôle » par le Ministère de la Culture et de la Communication, le CMTRA est un pôle de médiation scientifique, de ressources documentaires et de recherches collaboratives sur le thème « Musiques, Territoires, Interculturalités ». Moésique a été développé dans le cadre du projet de recherche-action *Super Tapages, exploration des passions musicales à Francheville*.

Pour en savoir plus : <https://www.cmtra.org/>

Moésique et Super Tapages sont portés par : Julie Oleksiak et Maëllis Daubercies, avec les renforts ponctuels de Pauline Bernard et Elodie Barthe.

MERCI

Un grand merci à Sandro Giambillaro pour ses idées créatives d'illustration. Merci également aux étudiant-es du CEFEDM Aura et du CFMI de Lyon pour leur retours éclairés sur le jeu en construction. Merci à toute l'équipe du CMTRA et à son CA pour s'être prêtés au jeu. Merci à la commission scientifique du CMTRA pour leurs doutes et idées dans la construction de nos projets de recherche-action. Merci au CEFEDM Aura et aux éditions Lugdivine pour leur soutien en coproduction. Merci enfin à tous les financeurs publics qui ont rendu possible le projet : Ministère de la Culture (DRVPCI et le label ethnopôle, DGLFLF) - DRAC AURA - Région AURA - Métropole de Lyon - Ville de Villeurbanne.



TIPS FOR FACILITATOR

What to ask players in each category:



Character: What feature of this music catches my attention? Which word-card best describes what I hear?



Theme: What story does this music tell me? What major theme does this music resonate with, for me?



Space Time: If I had to place this music in time or space, where and when would it be, in relation to me?



Action: What does this music make me want to do?



Emotion: How does this music make me feel?

DON'T FORGET:

Choosing a card means expressing a personal feeling:

there is no right or wrong way to hear music.

Missing a word-card? Choose another card that is close to it, it could start a discussion and help you clarify your thoughts.



CONSEJOS PARA EL·LA ANIMADOR·A

Ideas de preguntas para proponer a los-as jugadores-as para cada familia de cartas :



Carácter : ¿ Qué característica de esta música me llama la atención ? ¿ Qué carta-palabra corresponde más a lo que escucho ?



Tema : ¿ Qué historia me cuenta esta música ? ¿ Esta música me hace pensar en un tema en particular ?



Espacio Tiempo : Si tuviera que situar esta música en el tiempo o en el espacio, ¿ dónde la situaría con respecto a mí ?



Acción : ¿ Qué es lo que me apetece hacer cuando escucho esta música ?



Emoción : ¿ Qué siento al escuchar esta música ?

A TENER EN CUENTA :

Cuando elegimos una carta, expresamos una sensación individual y personal. No existen formas correctas o incorrectas de sentir la música. Cuando no encontramos la carta precisa para explicar lo que sentimos, podemos elegir otra que se encuentre cerca de esa sensación. La idea es utilizar la carta como un soporte para poder expresarnos.