

# Découvrir la musique en s'amusant : le blindtest

ÉDUCATION

par BSF



 <b>PUBLIC</b>	 <b>PARTICIPANTS</b>	 <b>ANIMATEURS</b>	 <b>NIVEAU</b>	 <b>PRÉPARATION</b>	 <b>ACTIVITÉ</b>
--	--	--	--	---	--

## Description

Cette fiche pédagogique a pour objectif de proposer une activité ludique qui permet de renforcer la cohésion au sein d'un groupe et d'échanger autour de la musique.

Cette activité ressemble à la FA quiz musical, mais se concentre plus sur le jeu.

Elle est adaptée pour des personnes en situation de migration et/ou en situation d'illettrisme.

## Objectifs

Jouer en équipe  
Élargir ses connaissances musicales  
Développer son oreille musicale

## Matériel

Un ordinateur  
Une clé USB avec les musiques ou création d'un dossier directement sur l'ordinateur ou sur Youtube  
Des enceintes  
Deux buzzers (optionnel)  
Un tableau pour inscrire les scores (il peut être remplacé par une feuille blanche ou autre support papier).

## Compétences travaillées

Écoute  
Aisance en groupe  
Connaissance de la culture musicale

## Contenus utilisés

Pas de contenus spécifiques.

## Pré-requis

---

Pas de pré-requis

## WORKFLOW

1

### Préparation - 30 min

Préparez l'espace, l'ordinateur, les enceintes et les buzzer (optionnel). Sélectionnez les chansons/musiques que vous souhaitez faire deviner. Vous pouvez créer des playlists directement sur des plateformes d'écoute musicale ou sur un dossier dans votre ordinateur.

2

### Lancement - 30 min

**Accueil** : Il est important de penser à la convivialité qu'il doit y avoir au sein du groupe pour que tout le monde se sente à l'aise. Cette convivialité se met en place dès le début en accueillant chaleureusement les participant.es. Une fois accueilli.es, installez-les dans l'espace prévu pour l'activité.

**Présentation** : Présentez très simplement l'activité, rappelez le sujet de l'activité et son timing (durée, temps de pause...). Demandez un retour du groupe pour savoir si tout le monde a bien compris. En tant qu'animateur.trice, vous vous présentez succinctement et faites un tour de table rapide où les personnes donnent leur prénom.

**Posez un cadre** : Si vous pensez que cela est nécessaire, n'hésitez pas à [poser un cadre](#) pour l'activité.

**L'Ice Breaker** : Quel brise-glace choisissez-vous ? Comment briser la glace pendant ce temps de rencontre et créer une ambiance suffisamment chaleureuse pour que les personnes se sentent à l'aise? Cette étape est indispensable. Voir les [ice breaker spécifiques](#) pour les activités musique !

3

### Production - Entre 45 min et 1 heure

**Étape 1. Constitution des équipes (10 min) :**

Demandez aux participant.es de se mettre en équipe de 2 ou 3 en fonction du nombre de participant.es et de se mettre face aux buzzers.

Sur le tableau faire le nombre de colonnes correspondant au nombre d'équipes. Vous pouvez proposer aux participant.es de choisir un nom d'équipe. Faites un tour

des équipes en citant leur nom en leur demandant de se signaler, de préférence avec des cris de joie et des bras levés, pour démarrer de façon tonique.

### **Étape 2. Lancement du blindtest (1h) :**

Établissez avant la diffusion des extraits musicaux, les règles pour gagner le point. Vous pouvez par exemple demander le titre de la chanson, le nom de l'interprète, les deux. Vous pouvez ici imaginer plusieurs règles.

Une fois ces règles fixées, l'animateur.trice diffuse un extrait d'une chanson. Les participant.es vont devoir buzzer ou lever la main (si vous n'avez pas de buzzer) le plus vite possible pour donner la bonne réponse.

En fonction des règles établies, un point est donné à l'équipe ayant répondu juste, le plus rapidement possible pour l'artiste ou le groupe et un point est donné pour le titre de la chanson.

L'animateur.trice adopte une position d'arbitre et attribue donc les points aux équipes.

*Note médiation* : Pour une conduite plus fluide et aisée de l'activité plusieurs animateur.rices sont conseillé.es. Par exemple, vous pouvez vous répartir de sorte qu'un.e animateur.rice s'occupe de la diffusion des extraits des chansons pendant qu'un.e autre explique les consignes, anime les discussions avec les participant.es et inscrit les scores.

Aussi l'animateur.rice peut choisir les chansons en fonction des caractéristiques de son public comme l'âge.

### **Étape 3. Clôture de l'activité (10 min) :**

L'activité se termine quand la liste des chansons sélectionnées est terminée. Vous pouvez clôturer l'activité en demandant aux participant.es de s'applaudir.

## **4**

## **Clôture - 10 min**

Si vous souhaitez accentuer la cohésion de groupe, vous pouvez terminer l'activité en prenant un temps de retour sur l'activité. Assis en rond, chacun.e prend la parole pour partager « ce que j'ai aimé, ce que j'ai appris, ce qui m'a manqué » pour toujours se situer dans un retour constructif.

*Conseil médiation* : pour donner la possibilité à chacun.e de s'exprimer, n'hésitez pas à faire un tour de table ou utiliser un bâton de parole. Vous pouvez aussi utiliser une météo intérieure en tour de table : Une pépite et un caillou [une pépite de l'activité (ce que j'ai adoré) et un caillou (ce que j'ai moins aimé) et pourquoi] ?

Pour toutes les techniques de médiations, voir la fiche « [Prise de parole](#) ».