VOUS ET VOTRE ENFANT, AVEC LES MUSICIENS

Jouons Happy Birthday avec un orchestre !



Commencez lentement. Puis jouez au tempo de concert.
Une étape à votre portée suffit pour commencer.

Jouer avec l’orchestre

Pour préparer le programme :

Choisir le français · 1:14

Connecter le MIDI · 0:52

Leçon d’essai pour les enfants de 2 à 3 ans et un adulte
Hellene Hiner · Soft Way to Mozart® · Méthode Hiner

Premières découvertes musicales



Une leçon d’essai pour un enfant de 2 à 3 ans et un adulte

Hellene Hiner · Soft Mozart

Qu’allons-nous faire ?
Aujourd’hui, nous allons visiter le royaume de la Musique, découvrir les images musicales, **apprendre à bouger nos petits doigts et jouer avec les cartes**, écouter de la musique et essayer d’en jouer nous-mêmes.

Vous pouvez répartir cette leçon sur plusieurs petites séances. Continuez tant que votre enfant s’y intéresse.

Commencez par la Leçon de technologie

Ouvrez Découvrir la technologie Soft Mozart : explorez le programme, repérez les modules et vos résultats, apprenez à choisir le nom de l’élève et à connecter votre instrument. Revenez ensuite à cette leçon.

Ouvrir la Leçon de technologie →

Tous les supports pédagogiques sont inclus dans cette leçon d’essai et accessibles gratuitement. Vous trouverez le livre, l’image des mains, les cartes et la chanson animée à côté des activités qui les utilisent. Vous n’avez pas à les chercher ni à les acheter séparément.

Commencez avec l’appareil qui vous convient : ordinateur, tablette ou smartphone. Pour jouer sur un véritable clavier, vous aurez besoin d’une connexion MIDI. La Leçon de technologie vous montre comment la configurer.

Dans cette leçon

1. Approche pédagogique : votre rôle dans l’apprentissage	3
2. Le royaume de la Musique : le conte, le livre et Guess Key	5
3. Motricité fine et coordination	8
4. Théorie musicale et formation de l’oreille	10
5. Jouer du piano : Happy Birthday dans Gentle Piano	13
Jouer avec l’orchestre	16
6. Culture musicale et écoute	19

1. Approche pédagogique : votre rôle dans l’apprentissage



Essayez d’abord l’activité vous-même. Laissez votre enfant observer et vous rejoindre.

Pourquoi cette activité ?

Avant de commencer, inutile de vérifier si votre enfant a du talent ou des « aptitudes musicales ». Nous lui offrons des occasions d’apprendre à regarder, à écouter, à se concentrer et à agir.

Dans chaque partie de la leçon, de la découverte du conte au jeu sur les touches, votre enfant participe : il remarque un symbole, entend un son et répond par un mouvement ou par la voix. Peu à peu, il apprend à maintenir son attention et à relier ce qu’il voit et entend à ce qu’il fait.

Votre rôle est de susciter son intérêt par votre exemple, de lui laisser le temps d’essayer et de l’aider lorsqu’il vous le demande. Aucune formation musicale n’est nécessaire : découvrez les activités avec lui. Restez à ses côtés, sans surveiller chaque geste ni intervenir sans cesse.

À chaque élève son nom et ses résultats

Avant que votre enfant commence, choisissez son nom dans Mon apprentissage. S’il n’y figure pas encore, ajoutez-le. Appuyez sur Commencer. Pour vos propres essais, choisissez votre nom : vos résultats resteront ainsi distincts des siens.

Après la séance, ouvrez Mes résultats. Comparez les résultats de votre enfant à ses essais précédents dans la même activité pour **suivre ses progrès au fil du temps**.

Que faire ?

- **Découvrez d’abord l’activité vous-même.** Essayez de jouer, de chanter ou de disposer les cartes. Laissez votre enfant voir votre intérêt.
- **Donnez-lui l’occasion d’observer et de participer.** Parlez calmement et donnez des consignes courtes.
- **Proposez un peu à la fois, lorsque votre enfant s’y intéresse.** Laissez cet intérêt guider la durée de la séance et le moment d’y revenir, plutôt qu’un horaire rigide.
- **Observez votre enfant : s’il est fatigué, se détourne ou s’agace, arrêtez.** Vous pourrez reprendre l’activité plus tard.
- Soulignez des actions précises : « Tu as trouvé la touche tout seul ! » ou « Tu as attendu le Papillon ! »

Que faire ?

- **Filmez les premiers essais dans chaque type d'activité.** Conservez les dates et les résultats : ils racontent les premiers pas de votre enfant.

À éviter

- Ne cherchez pas à capter son attention en insistant, en multipliant les questions ou en exigeant : « Assieds-toi et écoute. »
- Ne pressez pas votre enfant et ne faites pas à sa place un geste qu'il essaie encore d'apprendre.
- N'exigez pas de terminer toutes les activités en une seule séance ni de répéter immédiatement une réussite.
- Ne comparez pas votre enfant aux autres et ne jugez pas ses capacités d'après un premier essai.
- **Ne transformez pas les séances en démonstrations devant les invités ou la caméra.** Ne demandez pas une nouvelle prise uniquement pour obtenir une vidéo parfaite.

Une difficulté fréquente

« J'ai tout préparé, mais mon enfant ne veut pas participer. »

Commencez vous-même : ouvrez le livre, disposez les cartes ou essayez de jouer. Laissez à votre enfant le temps de s'y intéresser. Si, aujourd'hui, il préfère seulement observer, ne le forcez pas à participer.

Que peut-on observer ?

Votre enfant s'approche pour regarder, tend l'oreille, cherche à prendre une carte, essaie d'appuyer sur une touche ou revient à une activité. Remarquez ce qu'il fait seul et l'aide dont il a besoin.

Gardez une trace des débuts

Dans notre expérience, les parents constatent parfois des changements si rapides qu'ils regrettent de ne pas avoir filmé les premiers essais. Filmez et conservez des moments ordinaires, avec leurs pauses et leurs difficultés. Plus tard, ils vous permettront de voir le chemin parcouru. Vous n'êtes pas obligé de publier ces vidéos.

Le principe essentiel

Votre intérêt invite votre enfant à participer. Votre patience lui laisse le temps d'apprendre.

2. Le royaume de la Musique : le conte, le livre et Guess Key

Qu’est-ce que le royaume de la Musique ?

Dans le royaume de la Musique, chaque personnage représente un degré de la gamme.

En musique, les notes entretiennent des liens entre elles. Dans les tonalités majeures et mineures, chacune a un rôle et des relations particulières. Le royaume de la Musique donne vie à ces relations à travers les personnages et les événements du conte.

Votre enfant ne découvre pas seulement des notes isolées, mais aussi le fonctionnement du langage musical. C’est une base pour développer l’oreille tonale, c’est-à-dire la capacité à entendre les relations entre les notes. Plus tard, elle l’aidera à retrouver des mélodies à l’oreille, à trouver des harmonies pour les accompagner et à transposer la musique dans d’autres tonalités.

Le livre C’est l’heure d’apprendre !

Ouvrir C’est l’heure d’apprendre !

C’est un livre à regarder, à lire et à colorier ensemble. Prêtez une attention particulière aux symboles des notes : ils relient les pages du conte, les personnages et le clavier.

Ouvrez le livre et commencez à le regarder. Lorsque votre enfant vous rejoint, montrez-lui les illustrations et lisez. Observez les images sur les portes : domino–do, reine–ré et miroir–mi. Votre enfant retrouvera ces mêmes images sur les repères placés derrière les touches et dans le programme.

Ne fixez pas de quota d’« une page par jour ». Regardez, lisez et coloriez tant que votre enfant y prend plaisir. Vous pouvez revenir à une page préférée ou poursuivre la découverte.

Du livre au jeu



Guess Key

Dans le programme, ce module s’appelle Guess Key. Retenez son nom et son icône : ils vous aideront à retrouver l’activité.

Votre enfant retrouve dans le jeu des symboles et des personnages familiers. Il peut maintenant chercher la touche correspondante, appuyer dessus et en entendre le son.

Avant le premier jeu : choisissez votre nom

Pour ces activités, choisissez **Mon apprentissage** : ce mode vous permet de jouer sous votre nom et de suivre vos résultats. Jeu libre permet de découvrir le programme sans enregistrer les progrès individuels.

Chez Tonique, choisissez votre nom et appuyez sur **Commencer**. Lorsque vient le tour de votre enfant, retournez chez Tonique, choisissez son nom et commencez sa séance. Ouvrez ensuite à nouveau Guess Key.



Premiers pas dans Guess Key

Pour trouver l'activité : ouvrez la démo → chez Tonique, sélectionnez Modules → chez Monsieur Oups, choisissez Guess Key → appuyez sur le bouton vert pour commencer.

Essayer le jeu	**Apprendre et garder les résultats**
Sans profil élève	Via Mon apprentissage

1. **Appuyez d'abord sur F1** pour consulter les consignes et les commandes. Essayez l'activité vous-même.
2. Avant l'essai de votre enfant, vérifiez que l'écran affiche **son nom**.
3. Commencez par la première section. Dans la démo, chaque essai dure **45 secondes de temps de jeu**.
4. Laissez votre enfant regarder le symbole, chercher la touche correspondante et appuyer dessus lui-même. Vous pouvez rester à ses côtés et nommer les images qu'il connaît.

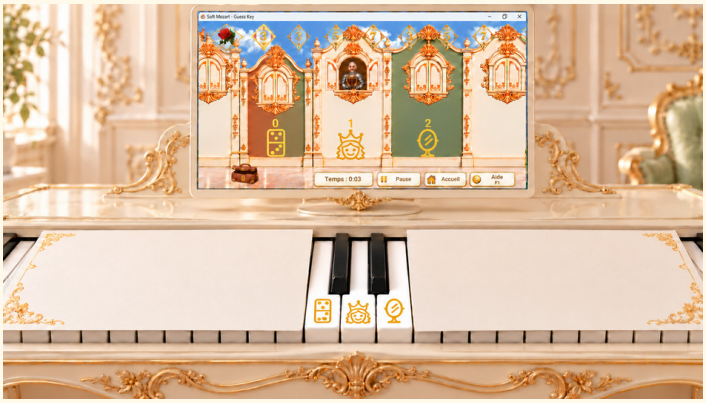
N'appuyez pas sur les touches à la place de votre enfant.

Le jeu tient compte des actions de la personne qui joue. Si vous appuyez à la place de votre enfant, le programme enregistrera vos actions comme s'il s'agissait des siennes. Les points qu'il obtient seul sont bien les siens.

Dans la démo, un essai dure 45 secondes de temps de jeu. Si votre enfant est fatigué, vous pouvez l'arrêter plus tôt.

S’il y a trop de touches

Facilitez le repérage visuel : couvrez de papier ou de carton la partie du clavier dont vous n’avez pas encore besoin, en laissant visibles quelques touches utiles. Sur l’illustration, les touches Do, Ré et Mi restent visibles. Le papier ou le carton ne doit ni enfoncer les touches ni gêner leur mouvement. Découvrez d’autres touches au fur et à mesure des besoins.



Que peut-on observer ?

Votre enfant reconnaît un symbole, regarde le clavier, trouve une touche et appuie dessus seul. Ce qui compte, c’est le lien entre ce qu’il voit, ce qu’il entend et ce qu’il fait.

Après le jeu

Ouvrez **Mes résultats**. Comparez le résultat de votre enfant à ses essais précédents dans la même activité pour suivre **ses progrès au fil du temps**. Vous pouvez noter la date et le nombre de points obtenus sans aide dans votre carnet de suivi.

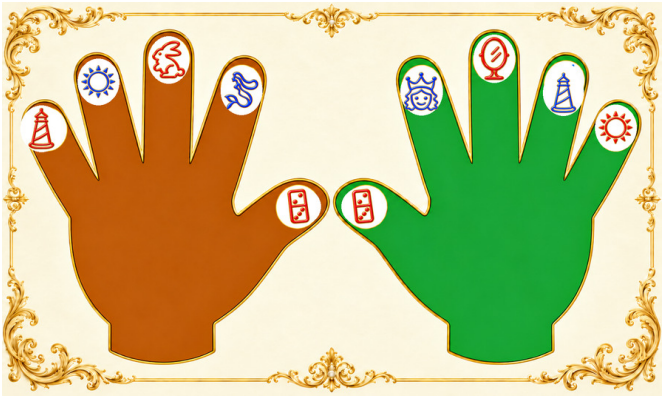
À éviter

Ne guidez pas les mains de votre enfant, n’appuyez pas à sa place et n’exigez pas un nombre de points précis. S’il demande de l’aide, montrez-lui un symbole connu ou rappelez-lui son nom, en lui laissant le soin d’appuyer lui-même.

3. Motricité fine et coordination

Télécharger l’image des mains

Téléchargez et imprimez l’image des mains à l’aide du bouton ci-dessus. Posez vos mains sur le dessin et proposez à votre enfant de faire de même.



À la découverte des petits doigts

Chaque doigt porte un symbole musical familier. Dans cet exercice, les doigts ont des noms musicaux.

Doigt	Main droite	Main gauche
Pouce	Do–domino	Do–domino
Index	Ré–reine	Si–sirène
Majeur	Mi–miroir	La–lapin
Annulaire	Fa–phare	Sol–soleil
Auriculaire	Sol–soleil	Fa–phare

Que faire ?

Montrez d’abord votre main : « Voici mon pouce : Do. » Levez-le, puis baissez-le. Ensuite, nommez une note et laissez votre enfant essayer de lever le doigt correspondant.

Vous pouvez dire ou chanter les noms des notes. Commencez par les doigts qui intéressent votre enfant et continuez tant qu’il y prend plaisir.

Si c’est encore difficile

Montrez à nouveau le mouvement avec votre main. Laissez-lui le temps d’essayer. Si les doigts voisins se lèvent aussi, ne les maintenez pas de force et n’attendez pas une précision immédiate.

Que peut-on observer ?

Votre enfant relie le nom qu’il entend, le symbole sur l’image et son propre doigt. Il essaie de choisir un mouvement et de l’effectuer lui-même.

À éviter

N’exigez pas qu’il lève chaque doigt séparément ni qu’il retienne tous les noms tout de suite. Ne transformez pas cette découverte en examen. Ici, nous explorons le mouvement : il n’est pas encore nécessaire de jouer un morceau avec tous les doigts.

4. Théorie musicale et formation de l’oreille

Nos personnages dans la gamme de Do majeur



La reine Tonique · Ré, le garde du corps · Mimi, la dame d’honneur · La princesse Subdominante · Le roi Dominante · Oncle Et Si · Le Messager

Lancez la chanson animée en français. Votre enfant a déjà rencontré les personnages dans le conte et joué avec eux dans Guess Key. Il va maintenant les retrouver dans la gamme de Do majeur !

Inutile d’apprendre les noms des personnages par cœur. Au fil des rencontres, votre enfant apprendra peu à peu à les reconnaître dans les images et dans la musique. Regardez, écoutez et chantez ensemble !



La chanson animée en français. Regarder la chanson animée

Les cartes : des images aux noms des notes

Téléchargez ici les cartes rouges et bleues. Choisissez le système de lettres que vous utilisez : la note Si peut être désignée par H ou par B. Les noms de solfège sont les mêmes dans les deux jeux.

Télécharger les cartes : Si noté H

Télécharger les cartes : Si noté B

Imprimez le jeu choisi. Un adulte découpe les cartes. Avancez progressivement dans les étapes suivantes, lorsque votre enfant est prêt.

Étape 1. Découvrir les images

Montrez une carte : « C’est un domino. Le domino est rouge. » Présentez ensuite la reine et le miroir.

Disposez les cartes et demandez : « Donne-moi le domino », « Donne-moi la reine » ou « Donne-moi le miroir ».

Pour le moment, utilisez le nom complet de chaque image. À cette étape, votre enfant n’a pas encore à choisir selon la couleur.

Étape 2. Distinguer les couleurs

Quand les images sont familières, disposez leurs versions rouges et bleues : « Donne-moi le domino rouge », « Donne-moi le domino bleu », « Donne-moi la reine rouge » et « Donne-moi la reine bleue ».

Étape 3. Découvrir les noms des notes

Associez chaque image à son petit nom musical : « Domino–Do », « Reine–Ré » et « Miroir–Mi ».

Demandez maintenant : « Donne-moi Do », « Donne-moi Ré » ou « Donne-moi Mi ». Pour l’instant, les deux couleurs conviennent.

Étape 4. Associer le nom de la note et la couleur

« Donne-moi le Do rouge », « Donne-moi le Do bleu », « Donne-moi le Ré rouge » ou « Donne-moi le Mi bleu ».

Votre enfant choisit maintenant la carte en tenant compte de deux caractéristiques : le nom de la note et la couleur.

Ensuite : toute la suite des notes

À mesure que les images deviennent familières, présentez les autres : phare–fa, soleil–sol, lapin–la et sirène–si.

Le prochain objectif est de disposer les cartes dans l'ordre : Do–Ré–Mi–Fa–Sol–La–Si–Do. Il vous faudra pour cela deux cartes avec un domino.

Disposez les cartes et chantez avec la chanson. Pour un enfant de 2 à 3 ans, la suite complète se construit peu à peu : ce n'est pas une exigence de la première découverte.

Si c'est encore difficile

Proposez moins de cartes. Montrez et nommez vous-même une image connue. Revenez à une étape que votre enfant comprend ou rangez les cartes jusqu'à ce qu'il ait envie de les retrouver.

Que peut-on observer ?

Votre enfant choisit l'image que vous nommez, puis distingue sa couleur, reconnaît le nom de la note et associe progressivement ces caractéristiques. Il peut écouter votre chant, essayer de vous accompagner et revenir de lui-même aux cartes familières.

À éviter

Ne commencez pas par demander toute la suite des notes. Ne passez pas directement au « Do rouge » alors que votre enfant découvre encore le domino et les couleurs. Ne lui demandez pas de choisir une carte, de chanter et de faire autre chose en même temps.

5. Jouer du piano : Happy Birthday dans Gentle Piano

Ouvrez Gentle Piano sous votre nom, appuyez d’abord sur F1, puis écoutez Happy Birthday.

L’adulte commence

Dans cette partie, vous vous préparerez à accompagner votre enfant : découvrez les commandes de Gentle Piano, essayez le morceau vous-même et apprenez à choisir un passage à sa portée.

Pour trouver l’activité : ouvrez la démo → chez Tonique, choisissez votre nom dans Mon apprentissage et appuyez sur Commencer → Gentle Piano → Happy Birthday.

Essayer le jeu Sans profil élève	**Apprendre et garder les résultats** Via Mon apprentissage

Dans Gentle Piano, appuyez d’abord sur F1 pour consulter toutes les commandes. Les touches S, L et R ci-dessous sont celles du clavier de l’ordinateur. Jouez la musique sur l’instrument connecté.

Essayez dans cet ordre

1. Appuyez sur **S** et écoutez Happy Birthday.
2. Choisissez la **présentation 1**, puis **L** pour la partie de main gauche. Le programme jouera la mélodie de l’autre partie.
3. Essayez de jouer l’accompagnement. Ensuite, si vous le souhaitez, essayez l’autre partie, puis les deux ensemble, en suivant les consignes de F1.
4. Si le morceau entier est encore difficile, choisissez un court passage. Les consignes pour sélectionner un passage et revenir au morceau entier se trouvent dans **F1**.

Observez le thermomètre

Lorsque vous jouez, essayez de maintenir le thermomètre principalement dans le vert. Si le jaune ou le rouge domine, reprenez la partie ou choisissez un passage plus court. Accordez-vous le temps de vous familiariser avec l’activité. La Leçon de technologie explique cet indicateur et le délai visuomoteur.

Cet indicateur mesure la réalisation d’une activité précise. Ne l’utilisez pas pour juger les capacités de votre enfant. Après avoir joué, ouvrez Mes résultats. Comparez vos essais entre eux, et ceux de votre enfant à ses propres essais précédents.



Le thermomètre de Gentle Piano

Au tour de votre enfant

Avant son essai, retournez chez Tonique, choisissez **son nom** dans Mon apprentissage et appuyez sur Commencer. Ouvrez de nouveau Gentle Piano → Happy Birthday.

Quand proposer les doigts d'une seule main ?

Tant que le thermomètre de Gentle Piano reste dans la zone rouge ou jaune, ne demandez pas à votre enfant d'utiliser des doigts précis. Son attention est occupée à trouver la touche, à l'enfoncer, à la maintenir et à la relâcher.

Lorsque le thermomètre passe dans le vert, vous pouvez progressivement lui proposer de jouer avec les doigts d'**une seule main, droite ou gauche**.

Pour faciliter le repérage visuel des touches, vous pouvez y placer de petits autocollants ronds ou d'autres marques bien visibles.

Commencez par la partie de main gauche

Ouvrez le morceau Happy Birthday en entier, choisissez la présentation 1 et le mode L. Votre enfant peut jouer la partie de main gauche avec les deux mains, en utilisant l'index de chacune.

Cette partie utilise les combinaisons Si bémol et Do, puis Fa et Do. Suivez les notes du programme : aidez votre enfant à se repérer, en le laissant appuyer lui-même sur les touches.

Dans une présentation avec la ligne de focalisation, montrez la suite des gestes : appuyer sur une touche, la maintenir jusqu'à l'apparition du Papillon, puis la relâcher. Une consigne courte suffit : « Garde la touche enfoncée… voilà le Papillon : relâche. » Laissez votre enfant appuyer, maintenir et relâcher lui-même.

S'il veut continuer : la partie de main droite

Vous pouvez essayer la mélodie en mode **R**. Choisissez un court passage à la portée de votre enfant. Lorsqu'il devient plus facile et que votre enfant souhaite continuer, allongez-le ou ouvrez le morceau entier. La règle pour les doigts reste la même : n'exigez pas de doigts précis dans les zones rouge et jaune ; dans le vert, proposez progressivement les doigts d'une seule main.

Chanter

Vous pouvez nommer et chanter les notes. Laissez votre enfant vous rejoindre lorsqu’il en a envie. Ne lui demandez pas de chercher une touche, de la maintenir enfoncée, de regarder l’écran et de chanter en même temps.

Si c’est difficile

Raccourcissez le passage, revenez à une partie connue ou arrêtez l’essai. Aidez votre enfant lorsqu’il vous le demande, en le laissant appuyer, maintenir et relâcher la touche lui-même.

Que peut-on observer ?

Votre enfant regarde le symbole de la note, trouve une touche, entend le résultat de son action et essaie de maintenir le son puis de relâcher la touche au bon moment. Remarquez les gestes qu’il réalise déjà sans aide.

À éviter

N’appuyez pas à sa place, ne le pressez pas et n’exigez pas le morceau entier ou les deux parties à la fois. Ne compliquez pas l’activité uniquement pour obtenir un résultat à l’écran.

Après la séance

Ouvrez **Mes résultats** et comparez les essais de votre enfant dans la même activité pour suivre ses progrès au fil du temps. Conservez des essais ordinaires, avec leurs pauses et leurs difficultés.

Happy Birthday avec un orchestre

Commencez lentement. Puis jouez au tempo de concert.
Les deux vidéos utilisent les images sur les touches.



Tempo lent

Commencez à votre rythme.

2:59

Voir la vidéo



Tempo de concert

Quand vous vous sentez à l’aise.

2:21

Voir la vidéo

Vous pouvez d’abord écouter. Revenez ensuite au début de la vidéo et rejoignez l’orchestre.

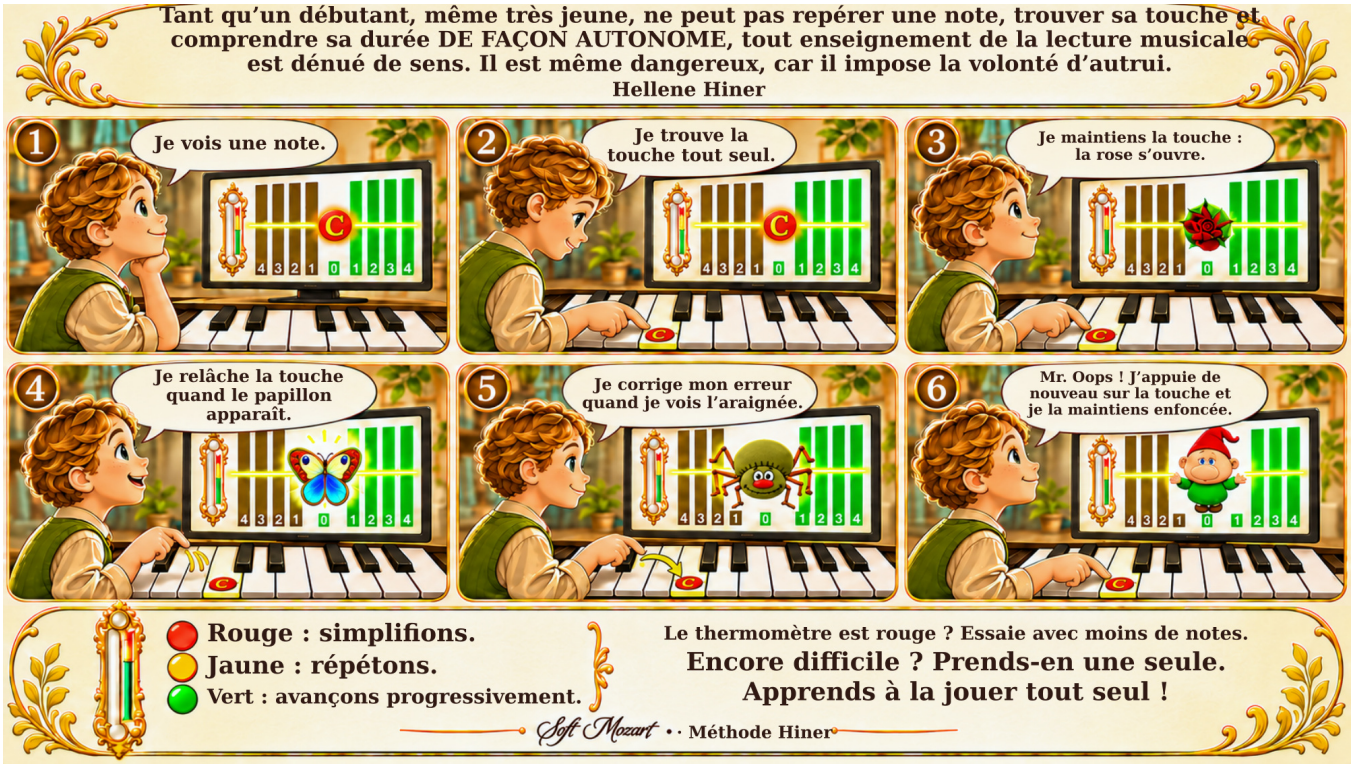
Jouer avec l’orchestre en ligne

Les conseils illustrés suivent : comment comprendre les indications du programme, choisir un passage à sa portée et avancer vers le jeu avec l’orchestre.

Ouvrir les conseils et agrandir les bandes dessinées

Je vois la note. Je trouve sa touche.

Les indications du programme permettent de repérer et de corriger soi-même ses erreurs.



1. Je vois la note.

Je la repère à l'écran.

2. Je trouve sa touche.

Je la cherche tout seul.

3. La rose s'ouvre.

Je maintiens la touche enfoncée.

4. Le papillon apparaît.

Je relâche la touche.

5. Je vois l'araignée.

Je corrige mon erreur.

6. Mr. Oops !

J'appuie de nouveau sur la touche et je la maintiens enfoncée.

Rouge : simplifiez. Jaune : répétez. Vert : avancez progressivement.
C'est encore difficile ? Choisissez moins de notes, ou une seule.

Voir et agrandir les bandes dessinées

Du premier passage à l’orchestre



Clavier de l’ordinateur : Ctrl + Entrée marque le début ; Ctrl + Retour arrière marque la fin ; Ctrl + Espace efface la sélection.



Choisissez la main droite, la main gauche ou les deux. Vous pouvez cacher les notes. Travaillez le doigté et le phrasé avec votre professeur, puis rejoignez l’orchestre.

6. Culture musicale et écoute

Lancez l’enregistrement choisi et écoutez-le avec votre enfant.

Une chanson familière, interprétée par des musiciens

Votre enfant a déjà découvert Happy Birthday dans Gentle Piano : il l’a écoutée, a essayé de la jouer ou vous a entendu jouer. Proposez-lui maintenant d’écouter comment d’autres musiciens interprètent cette chanson.

Pourquoi cette activité ?

Nous relions ainsi son expérience musicale au vaste monde de la musique.

Que faire ?

Avant l’écoute, expliquez : « C’est Happy Birthday, Joyeux anniversaire. Nous avons joué cette chanson sur le clavier. Écoutons comment les musiciens l’interprètent. »

Lancez l’enregistrement choisi et écoutez ensemble. Vous pouvez chanter, danser, vous balancer ou « diriger » la musique. Si votre enfant préfère regarder et écouter tranquillement, laissez-le faire.

Nommez le morceau et les interprètes. Retrouvez la musique familière lorsque votre enfant en a envie. Vous pourrez découvrir d’autres interprétations peu à peu.

Écoutez Stravinsky

Igor Stravinsky a composé Greeting Prelude à partir de Happy Birthday. Dans cette œuvre, la chanson familière prend une autre forme. Écoutez-la simplement ensemble, sans attendre que votre enfant reconnaisse aussitôt la mélodie.

À regarder : l’Orchestre philharmonique d’Oslo, sous la direction de Vasily Petrenko.

▶Regarder l’interprétation

À écouter sans YouTube : le Columbia Symphony Orchestra, sous la direction d’Igor Stravinsky. L’enregistrement complet de 55 secondes est disponible sur le site de l’éditeur Boosey & Hawkes.

▶Écouter l’interprétation

Il s’agit de deux interprétations de la même œuvre.

Les réactions à observer

Votre enfant tend-il l’oreille, sourit-il, bouge-t-il en musique, reprend-il la mélodie ou demande-t-il à la réécouter ? Remarquez ces réactions : elles vous aideront à comprendre ce qui l’a intéressé.

🚫 Ce qu’il vaut mieux éviter

N’exigez pas qu’il reste immobile, écoute jusqu’au bout ou reconnaisse la mélodie. Ne transformez pas l’écoute en examen : « Qu’est-ce que c’est ? Tu te souviens ? »

Poursuivez votre apprentissage avec Soft Mozart

Les prochaines leçons prolongeront ces premières découvertes musicales. Elles aideront votre enfant à lire et à chanter les notes, à jouer des morceaux, à écouter et à comprendre la musique, à son rythme et avec votre soutien.

Vous pouvez apprendre en autonomie ou avec l’accompagnement de nos professeurs certifiés, en ligne ou en présentiel. Sur le forum, vous pouvez poser vos questions, partager les progrès et échanger avec d’autres familles et enseignants.

Nous organisons des concerts et des évaluations, et proposons les participants pour l’obtention de médailles et de diplômes. Ces premiers essais à la maison peuvent ouvrir la voie à toute une vie de musique.

Rejoignez Soft Mozart : apprenez, partagez vos découvertes et grandissez avec nous !

Acheter

Soft Mozart

Deux façons d’ouvrir un jeu

Essayer le jeu ouvre le module choisi en jeu libre, sans profil élève ni enregistrement des progrès personnels. Le jeu et le son démarrent après un clic sur Commencer.

Pour suivre le plan avec un suivi des résultats, utilisez le deuxième bouton : choisissez Mon apprentissage, puis l’élève et le module. Les consignes du plan sur le choix du nom concernent ce mode.

Enregistrez ce PDF. Après le jeu, revenez au plan pour poursuivre la leçon.

Guess Key

Essayer le jeu	Apprendre et garder les résultats
Sans profil élève	Via Mon apprentissage

Gentle Piano

Essayer le jeu	Apprendre et garder les résultats
Sans profil élève	Via Mon apprentissage