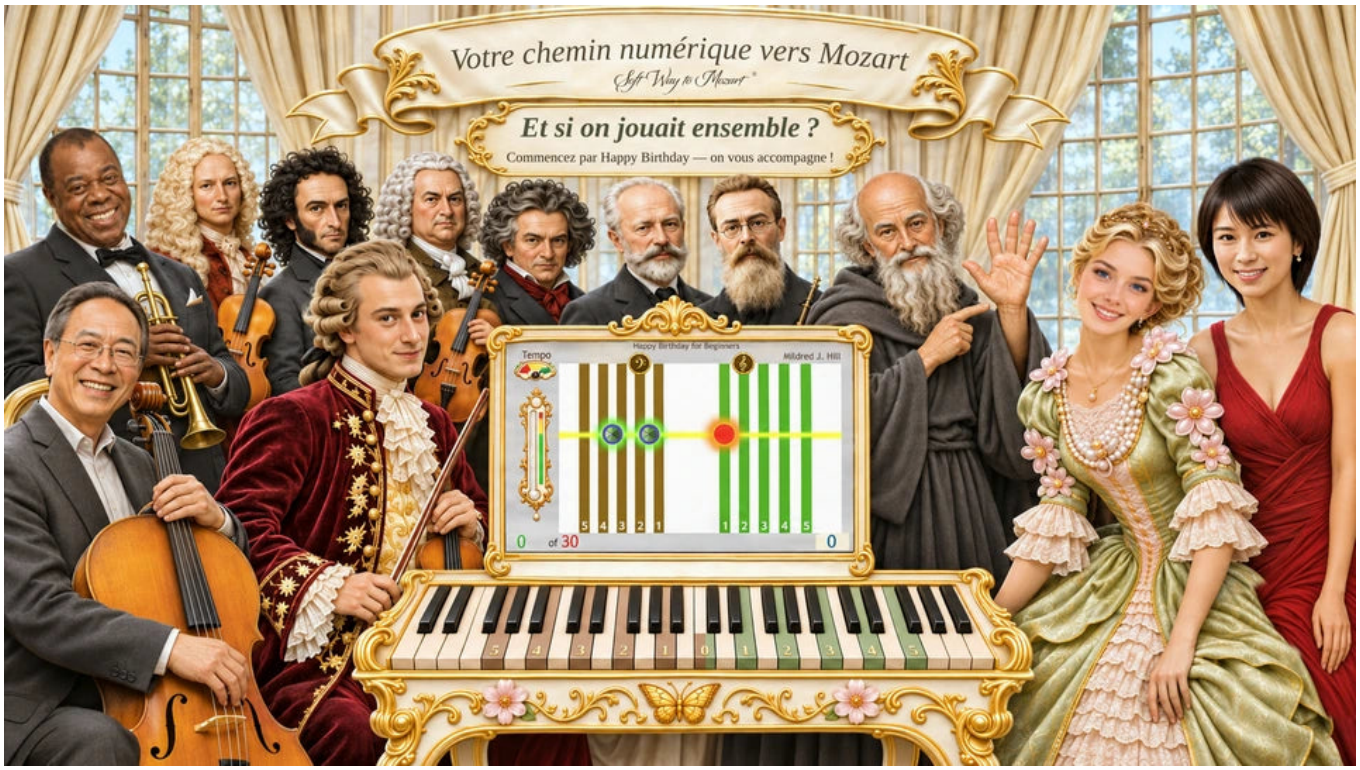
SOFT MOZART · NIVEAU PRÉPARATOIRE C

Apprendre à jouer avec autonomie

Leçon d’initiation à partir de 5 ans.
Guide pour les parents et les enseignants.



Pédagogie · Royaume de la Musique · Cinq doigts
Modules interactifs de théorie musicale
Happy Birthday : mains séparées et ensemble,
de mémoire et avec l’orchestre

Supports, illustrations et liens vidéo inclus.
Édition française · 17 novembre 2026

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Comment utiliser cette leçon

Commencez par la Leçon de technologie

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

Ouvrir la Leçon de technologie →

Cette leçon peut se répartir sur plusieurs séances. Choisissez la suite selon les résultats de votre enfant. Il n’est pas nécessaire d’avoir suivi les niveaux précédents.

Ouvrir Happy Birthday avec l’orchestre →

Sommaire

1. Pédagogie : compréhension et autonomie

2. Le Royaume de la Musique et l’harmonie

3. Motricité fine et coordination

4. Théorie musicale et formation de l’oreille

5. Jouer du piano : Happy Birthday

6. Culture musicale et écoute

1. Pédagogie : compréhension et autonomie

Module 1. Votre enfant et son développement

Aider l’enfant à partir de cinq ans à apprendre avec compréhension et autonomie

À la fin de la maternelle et au début de la scolarité élémentaire, l’enfant apprend progressivement à agir selon un projet : garder un objectif à l’esprit, comprendre une consigne, choisir l’action appropriée, repérer une erreur et reprendre son travail. Le rôle de l’adulte est de créer les conditions permettant à l’enfant d’effectuer lui-même ce cheminement.

Avec Soft Mozart, ce processus est accessible dès les premières actions au piano. L’élève voit un symbole, trouve une touche, entend le résultat et reçoit un retour. Il peut choisir une petite quantité de travail, examiner les résultats chiffrés et décider de la suite. Cette organisation aide l’enfant à employer son temps et ses efforts de façon réfléchie.

Votre enfant et son développement

Les fonctions exécutives — mémoire de travail, contrôle inhibiteur et flexibilité cognitive — aident l’enfant à garder la consigne en tête, à ne pas agir au hasard et à changer de méthode en cas de difficulté. Elles continuent à se développer pendant l’enfance ; des repères extérieurs clairs facilitent les actions encore peu familières. [3]

Une tâche au piano associe plusieurs relations : symbole et touche, mouvement et son, début et durée, succession et espace. Avec Soft Mozart, on peut les explorer dans un court passage. La notation verticale et les repères visuels aident à relier la note au clavier ; l’interaction avec la note se poursuit pendant le maintien et la fin du son. Cette unité du signe, du son et de la durée est présentée dans les travaux de Hellene Hiner et d’Irina Gorbunova. [6]

Un exemple concret. L’enfant a trouvé la bonne touche. Il doit maintenant la maintenir plutôt que chercher la suivante : tant que la rose s’ouvre, le son continue ; le papillon indique le moment du relâchement. L’enfant apprend ainsi à mener l’action jusqu’à son terme, et pas seulement à appuyer.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Choisir la tâche en fonction des résultats

L’objectif est de jouer le morceau entier, mains séparées et ensemble, puis de mémoire et avec l’orchestre. Les indicateurs aident à choisir la quantité de travail pour chaque essai. Si le thermomètre du délai visuomoteur est rouge ou jaune, proposez à l’enfant de choisir un passage à répéter et d’examiner le résultat. À mesure que les gestes se stabilisent, réunissez les passages et revenez au morceau entier. L’aide de l’adulte laisse progressivement place aux décisions de l’élève.

Adaptez la difficulté au résultat. Si l’enfant cherche longtemps les touches et se trompe souvent, raccourcissez le passage. S’il joue plus précisément et trouve les touches avec plus d’assurance, ajoutez quelques notes. Modifiez une seule condition à la fois : vous pourrez ainsi comprendre ce qui a aidé ou créé une difficulté.

Rendre les progrès mesurables : délai visuomoteur et thermomètre

DVM signifie délai visuomoteur. Dans le mode de Gentle Piano utilisé ici, cet indicateur représente le temps total pendant lequel le programme attend les actions requises de l’élève. Il ne correspond pas à la durée totale de l’interprétation : maintenir les sons pendant leur durée musicale prévue ne constitue pas, en soi, un retard.

Le thermomètre rapporte le temps d’attente cumulé au nombre de notes correctement réalisées. Sa couleur aide à adapter la tâche : si elle est rouge ou jaune, précisez l’objectif et répétez le passage choisi ; si elle est verte et que la précision se maintient, essayez l’étape suivante. Le DVM est un indicateur pédagogique lié à une tâche précise ; le programme ne mesure pas les mouvements des yeux. Les chiffres et la couleur éclairent les décisions, sans porter de jugement sur l’enfant.

Un exemple pédagogique : le même passage de huit notes. La partie jouée, la présentation et les conditions restent identiques. Les chiffres ci-dessous illustrent une discussion des résultats ; ils ne sont ni une norme ni des données expérimentales.

Essai	Notes validées	DVM	Par note
Premier	8 sur 8	32 s	4 s
Suivant	8 sur 8	16 s	2 s
Plus tard	8 sur 8	6 s	0,75 s

L’enfant voit que la précision est restée la même, tandis que le temps d’attente nécessaire pour trouver et effectuer les gestes a diminué. Discutez : « Qu’est-ce qui

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

est devenu plus facile ? Veux-tu consolider ce résultat ou ajouter quelques notes ? » Un nouveau passage appelle une nouvelle comparaison. Les résultats de tâches différentes ne se réunissent pas sur une seule échelle de progrès.

Un chiffre plus faible ne dit pas, à lui seul, ce que l'enfant a appris. Tenez compte de la précision, de la familiarité avec le morceau, de l'aide reçue et de la fatigue. Si l'adulte a nommé chaque touche, les chiffres ne montrent pas une recherche autonome.

Laisser l'enfant se corriger

Le programme rend l'erreur visible sans exiger un jugement immédiat de l'adulte. L'araignée signale une mauvaise touche ; Monsieur Oups, un relâchement prématuré. Laissez à l'enfant le temps de remarquer le signal et d'ajuster son geste.

Au lieu de : « Non, c'est encore faux ! »
Dites : « Regarde ce que le programme te montre. » Si le signal n'est pas encore compris, expliquez-le, puis laissez l'enfant agir.

Les recherches sur le retour d'information et l'apprentissage autorégulé soulignent trois questions : quel est l'objectif, qu'a-t-on réussi maintenant et quelle prochaine étape sera utile ? Pendant la séance, reliez ces questions à un essai précis, puis recommencez pour vérifier la solution choisie. [4] [5]

Construire une confiance fondée sur l'expérience

« Tu es doué » est un jugement extérieur. « J'ai choisi un passage plus court, je me suis entraîné et je le joue maintenant plus précisément » explique un résultat par les actions de l'élève. Les chiffres, le son et les retours du programme aident l'enfant à relier ses décisions à ses progrès.

Nous créons ainsi des conditions favorables à un locus de contrôle interne : l'enfant apprend à reconnaître ce qu'il peut changer dans son propre travail. Il trouve des raisons de croire en lui et dépend moins de l'approbation ou de la désapprobation d'autrui. L'accompagnement de l'enseignant reste important ; il aide à comprendre sans se substituer au jugement de l'élève. Le thermomètre ne mesure ni la confiance ni le locus de contrôle : leurs manifestations s'observent dans le comportement.

Une expérience à réutiliser au-delà de la musique

Une démarche se construit pendant la séance : **choisir un objectif → agir → vérifier le résultat → ajuster la tâche ou la méthode**. Pour que l'enfant la réutilise dans la vie quotidienne et le travail scolaire, aidez-le à reconnaître cette démarche familière dans une situation nouvelle.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

- **Lecture :** choisir un court passage, relire un mot difficile et vérifier si le sens devient plus clair.
- **Écriture :** choisir un élément d’une lettre, comparer ses essais et repérer un changement précis.
- **Mathématiques :** revenir à la consigne, trouver l’étape qui a posé problème et vérifier la correction.
- **Vie quotidienne :** décomposer les préparatifs d’une sortie en étapes et vérifier soi-même que tout est fait.

L’adulte peut demander : « Comment as-tu choisi ce qu’il fallait répéter en musique ? Comment as-tu vérifié le résultat ? Qu’est-ce qui pourrait t’aider maintenant ? » Le transfert fait ainsi partie du travail pédagogique.

Conseils pratiques aux parents et aux enseignants

À faire

- Maîtrisez la préparation technique et utilisez chacun votre propre nom d’élève.
- Avant chaque essai, formulez un objectif précis.
- Proposez à l’enfant de choisir l’étape suivante à partir des résultats de l’essai précédent.
- Laissez-lui le temps de comprendre les retours et de se corriger.
- Comparez ses propres essais dans des conditions identiques.
- Considérez ensemble la précision, le DVM et l’aide apportée.
- Discutez de l’action qui a conduit au résultat.
- En cas de fatigue, réduisez la tâche ou faites une pause.

À éviter

- Ne comparez pas l’enfant aux autres.
- Ne transformez pas le thermomètre en note de capacité ou d’effort.
- Ne soufflez pas chaque touche et ne jouez pas à sa place.
- N’exigez pas la vitesse au détriment de la précision.
- N’augmentez pas la difficulté simplement parce que l’enfant a cinq ans.
- Ne confondez pas une amélioration sous guidage constant avec un apprentissage autonome.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

- N’assimilez pas une difficulté à de la paresse ou à un manque d’oreille musicale.

Points à observer

1. L’enfant peut-il dire ce qu’il compte faire ?
2. Comprend-il les signaux du programme ?
3. Remarque-t-il une erreur et essaie-t-il de la corriger ?
4. La précision se maintient-elle lorsque le DVM diminue ?
5. A-t-il besoin de moins d’indications de l’adulte ?
6. Peut-il expliquer pourquoi il choisit une tâche plus simple ou plus difficile ?
7. Remarque-t-il sa fatigue et sait-il demander une pause ?

Une erreur fréquente

Hier, l’enfant a joué seul un passage de huit notes avec un délai de seize secondes. Aujourd’hui, le délai est tombé à trois secondes, mais l’adulte annonçait chaque touche à l’avance. L’aide reçue a changé : ces essais ne prouvent donc pas un progrès autonome. Reprenez le passage sans indications et comparez des conditions identiques.

Le principe essentiel

Aidez l’enfant à voir le lien entre la tâche choisie, ses propres actions et le résultat. Sa confiance s’appuie alors sur une expérience compréhensible : « Je peux comprendre, choisir la prochaine étape et apprendre. »

Fondements scientifiques et sources

Les recherches de Gordon Shaw et de ses collègues sont pertinentes ici parce qu’elles examinent l’apprentissage sur un instrument à clavier. L’étude de Rauscher, Shaw et leurs collègues (1997) portait sur 78 enfants d’âge préscolaire, dont 34 suivaient des cours individuels de clavier. Seul ce groupe a présenté une amélioration significative du raisonnement spatio-temporel ; les autres tests de reconnaissance spatiale n’ont pas montré de changement significatif. [1]

Graziano, Peterson et Shaw (1999) ont étudié l’apprentissage de 237 élèves de deuxième année de primaire. Les enfants associant des cours de clavier à un programme de mathématiques spatio-temporelles ont obtenu de meilleurs résultats aux tâches sur les fractions et les proportions que ceux qui suivaient le même programme de mathématiques avec l’entraînement témoin. [2] Ces études concernent

des programmes précis et les résultats mesurés. Les exemples précédents illustrent l’utilisation pédagogique des retours d’information avec Soft Mozart.

Les recherches de Shaw sont également présentées dans le livre Keeping Mozart in Mind (2e édition, 2004). Une question importante pour notre leçon est la manière dont se combinent gestes au clavier, relations spatiales et succession des étapes de résolution d’une tâche. [7]

1. Rauscher F. H., Shaw G. L. et al. (1997). Music training causes long-term enhancement of preschool children's spatial-temporal reasoning.
2. Graziano A. B., Peterson M., Shaw G. L. (1999). Enhanced learning of proportional math through music training and spatial-temporal training.
3. Diamond A. (2013). Executive Functions.
4. Hattie J., Timperley H. (2007). The Power of Feedback.
5. Panadero E. (2017). A Review of Self-regulated Learning: Six Models and Four Directions for Research.
6. Hiner H., Gorbunova I. B. (2024). Guido d'Arezzo's Musical Notation and Their Significance in the Development of Musical Pedagogy through Interactive Digital Technologies in the Digital Age.
7. Shaw G. L. (2004). Keeping Mozart in Mind. 2nd edition. Elsevier Academic Press.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2. Le Royaume de la Musique et l’harmonie

Lire, expliquer et montrer



Ouvrez le livre « C’est l’heure d’apprendre ! ». Proposez à l’enfant de lire quelques pages seul, de parler des personnages et de montrer les notes correspondantes au clavier et dans la notation.

Le domino rappelle Do, la reine rappelle Ré et le miroir rappelle Mi. Demandez à l’enfant d’expliquer comment l’image l’aide à reconnaître le nom de la note, puis de la retrouver sur une carte et au clavier.

L’enfant peut accompagner un plus jeune : lui lire les pages choisies, présenter les personnages et montrer les notes. S’il apprend encore à lire, raconter à partir des images reste une activité autonome ; l’adulte aide à lire certains mots à sa demande.

Ouvrir le livre à colorier

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Guess Key — reconnaître les touches et les sons

45 secondes dans la version gratuite

Ce que l’on apprend. Relier le symbole de la note, son son et sa place au clavier. Lorsque les repères visuels diminuent, l’enfant apprend à écouter davantage et à s’appuyer sur l’oreille avec les repères restants.

1. Apprenez à l’enfant à sélectionner son propre nom dans « Mon apprentissage ». Ouvrez Guess Key depuis le menu des modules ; avant le premier essai, consultez l’aide avec **F1**.
2. Commencez au niveau 1. Laissez l’enfant trouver lui-même la touche indiquée par le symbole et l’enfoncer. Une fois les commandes maîtrisées, il peut chanter le nom de la note entendue.
3. Si l’enfant réalise la tâche seul, explorez les niveaux 2, 3 et suivants. Comparez les résultats au même niveau et dans le même mode.
4. Si l’enfant réussit avec aisance, essayez les noms de notes en lettres avec la touche **A**; revenez aux images avec la touche **I**.
5. L’étape suivante consiste à retirer les indications des notes entendues avec la touche **0**. Appuyez une seconde fois sur **0** pour essayer d’« éteindre la lumière ». Il s’agit de deux pressions successives sur la même touche, et non du nombre « 00 ».

Modifiez un seul réglage à la fois. Comparez d’abord les essais sans les repères habituels, puis essayez le mode suivant. En mode « nuit », certains repères restent présents : l’écoute est sollicitée progressivement, sans exiger de reconnaître immédiatement tous les sons sans appui.

À faire

Laissez l’enfant choisir un mode, faire un essai et examiner ses chiffres. Si les erreurs augmentent, rétablissez les repères précédents et recommencez.

À éviter

Ne jouez pas à sa place, ne nommez pas chaque touche et ne supprimez pas tous les repères d’un coup pour compliquer la tâche.

À observer

L’enfant trouve-t-il seul la touche ? Écoute-t-il le son ? La précision se maintient-elle après le changement de mode ? Peut-il expliquer pourquoi il a rétabli les repères ?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Essayer le jeu · Guess Key	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.

À faire

Demandez à l’enfant de présenter un personnage, de montrer sa note et de l’expliquer à un plus jeune ou à un adulte.

À éviter

Ne racontez pas tout à sa place et ne transformez pas la lecture en épreuve de vitesse.

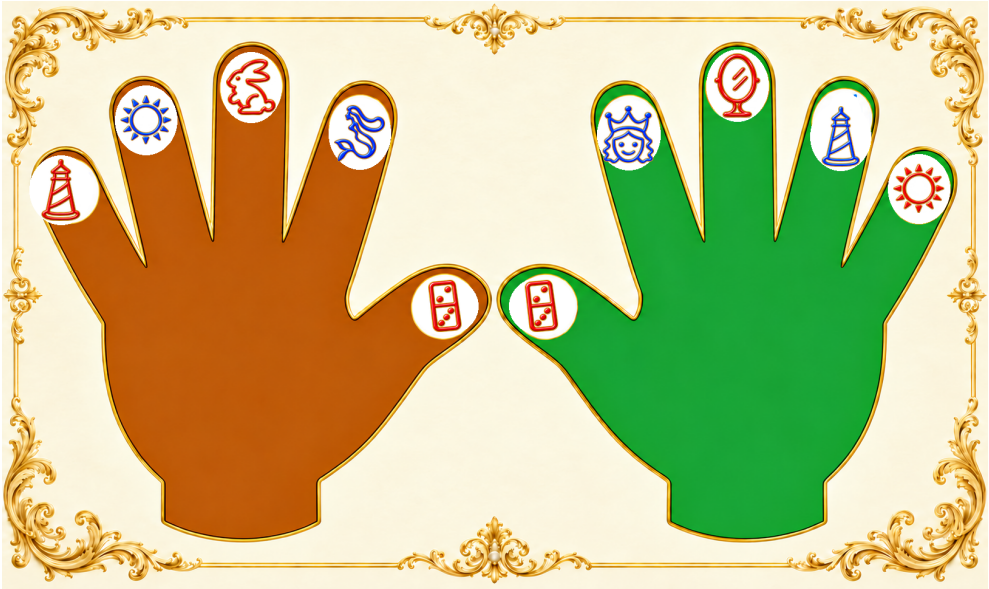
À observer

L’enfant relie-t-il l’image, le nom et la place de la note ? Peut-il expliquer avec ses propres mots et répondre à une question de son auditeur ?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3. Motricité fine et coordination

Commençons par le dessin des mains



Télécharger le dessin des mains

Imprimez le dessin. Demandez à l’enfant de montrer la main droite et la main gauche, de trouver le pouce et de numéroter les doigts du pouce à l’auriculaire : **1–2–3–4–5**. Sur les deux mains, le pouce est le premier doigt.

Les noms musicaux des doigts, du pouce à l’auriculaire :

- **Main droite :** Do — Ré — Mi — Fa — Sol ; au retour : Sol — Fa — Mi — Ré — Do.
- **Main gauche :** Do — Si — La — Sol — Fa ; au retour : Fa — Sol — La — Si — Do.

Proposez à l’enfant de montrer la suite sur ses propres mains et de l’expliquer à quelqu’un d’autre.

« Cinq doigts » avec la Reine Tonica

Regardez la démonstration et jouez l’exercice **de la main droite, de la main gauche et des deux mains ensemble**. Commencez par l’enregistrement lent, à 75 % du tempo d’origine. L’enregistrement au tempo habituel est à 100 %.

Alternez deux tâches : chanter le nom des notes ou dire les numéros des doigts. Lorsque les deux mains jouent, chantez les notes de la partie d’une main choisie ; les numéros des doigts accompagnent le mouvement.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Lentement · 75 % du tempo d’origine

Voir la vidéo →

Tempo habituel · 100 %

Voir la vidéo →

Jouer à partir de Do dans différentes octaves

Trouvez une autre touche Do, préparez la position des mains et répétez l’exercice dans cette nouvelle octave. Gardez la même succession de mouvements. Jouez mains séparées, puis ensemble.

Vérifiez d’abord le mouvement sans accompagnement, puis jouez avec la Reine Tonica. Lorsque la succession reste correcte au tempo lent, essayez le tempo habituel. En cas de difficulté, revenez à la version lente et travaillez le passage où vous vous êtes arrêté.

À faire

Séparez les tâches : d’abord la succession des doigts, puis le chant ou le comptage, enfin le jeu avec l’enregistrement. Laissez l’enfant choisir l’octave pour l’essai suivant.

À éviter

Ne soulevez pas les doigts de l’enfant avec vos mains et ne bloquez pas de force les doigts voisins. N’accélérez pas au prix de tensions.

À observer

L’ordre des doigts et la précision se maintiennent-ils après le changement d’octave ? Les deux mains sont-elles coordonnées ? L’enfant peut-il jouer et chanter sans retenir son souffle ni se crisper ?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4. Théorie musicale et formation de l’oreille

Des cartes à l’alphabet musical

Choisissez le jeu de cartes correspondant à la lettre utilisée pour Si dans votre programme : H ou B. Les noms français des notes sont identiques dans les deux jeux. Un adulte découpe les cartes.

Cartes : Si = H

Cartes : Si = B

Composez la suite **Do — Ré — Mi — Fa — Sol — La — Si — Do**. Il vous faut deux cartes Do. Essayez ensuite de nommer les notes à rebours. Commencez aussi par une autre note et trouvez ses voisines. Vérifiez l’ordre avec les cartes, puis consultez-les progressivement moins souvent.

La chanson des notes et des personnages du Royaume de la Musique

Voir la vidéo →

Avant de commencer : l’enfant choisit son nom dans « Mon apprentissage », retrouve le module grâce à son nom et à son icône, puis consulte les commandes avec F1. L’enseignant ou le parent montre un exemple sous son propre nom ; l’élève agit ensuite seul.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

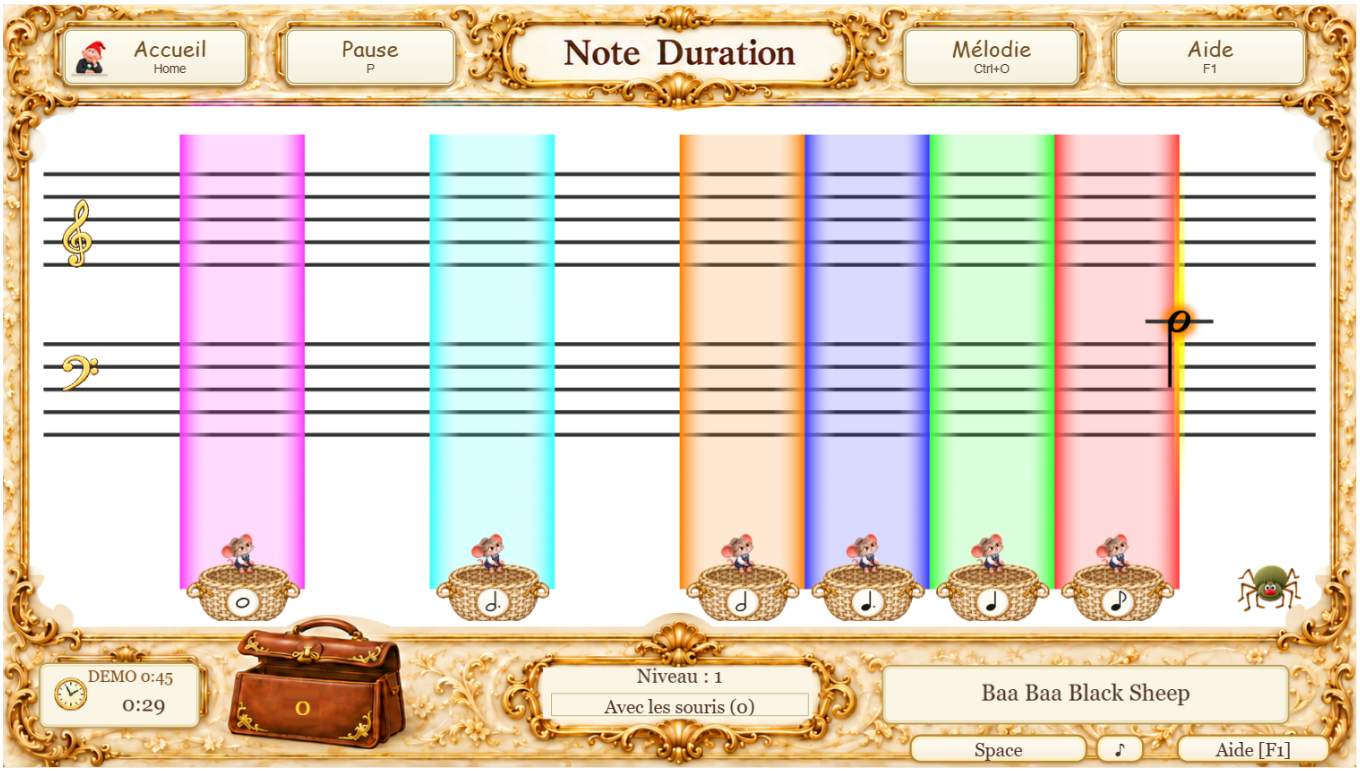


Note Duration — la durée des notes

45 secondes dans la version gratuite

Ce que l’on apprend. La durée comme action : commencer le son au bon moment, le maintenir et le terminer. Une seule touche de l’ordinateur suffit — la barre d’espace — pour concentrer l’attention sur la durée du son plutôt que sur la recherche de sa hauteur.

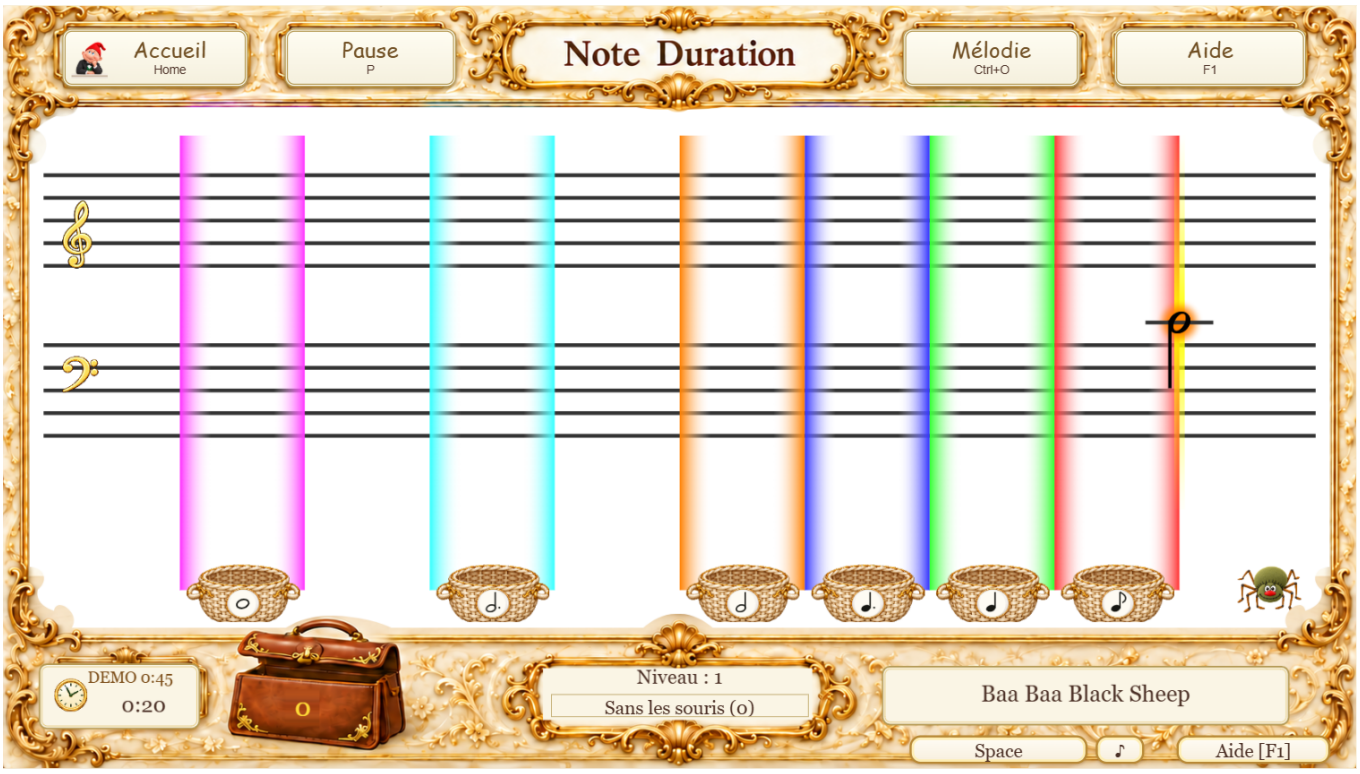
1. Consultez l’aide avec **F1**. Lorsque la note arrive à la ligne jaune, appuyez sur la **barre d’espace**.
2. Maintenez la barre d’espace pendant que la note avance vers le panier portant le même symbole de durée.
3. Relâchez la barre d’espace au-dessus du panier correspondant. En mode « Avec les souris », les petites souris attrapent les fruits qui tombent dans le panier.



Mode « Avec les souris » : commencer avec un appui visuel ludique.

Passer au mode sans souris

Une fois les commandes maîtrisées, appuyez sur le chiffre **0** du clavier de l’ordinateur. Les souris disparaissent ; les paniers portant les symboles de durée restent visibles. Appuyez à nouveau sur **0** pour faire revenir les souris. La succession des actions — appuyer, maintenir, relâcher — reste identique.



Mode « Sans souris » : se guider avec les durées et les paniers. La touche 0 permet de changer de mode.

À faire

Laissez l’enfant associer lui-même le symbole de la note à celui du panier. Comparez les essais avec la même mélodie, le même niveau et le même mode.

À éviter

Ne relâchez pas la barre d’espace à sa place et ne donnez pas un ordre à chaque mouvement. N’exigez pas l’apprentissage de tous les noms de durées avant la première découverte.

À observer

L’enfant distingue-t-il un maintien court d’un maintien long ? Choisit-il lui-même le moment de relâcher ? Remarque-t-il une fin de son prématurée ? Garde-t-il la maîtrise sans les souris ?

Essayer le jeu · Note Duration	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.



Note Alphabet — l’alphabet musical

45 secondes dans la version gratuite

Ce que l’on apprend. L’ordre des notes dans les deux sens et la capacité à trouver la note précédente ou suivante à partir de n’importe quel endroit de la suite.

Après les cartes, ouvrez Note Alphabet. Utilisez les flèches ← / → pour déplacer la note qui tombe et la placer au bon endroit dans la suite. Une fois la position choisie, la barre d’espace accélère la chute. Vérifiez les commandes avec **F1**.

Commencez avec les images, à l’aide de la touche latine **I**. Lorsque l’enfant est à l’aise, essayez les lettres avec **A**. Les cartes peuvent servir à vérifier seul ; mettez-les ensuite de côté.

À faire

Demandez à l’enfant d’expliquer un déplacement : quelle note doit venir avant ou après celle qui est proposée ? Faites un essai et comparez-le au précédent dans le même mode.

À éviter

Ne limitez pas l’activité à réciter la suite uniquement à partir de Do et dans l’ordre ascendant. N’appuyez pas sur la barre d’espace avant d’avoir choisi la position.

À observer

L’enfant continue-t-il la suite dans les deux sens ? Trouve-t-il une note voisine sans réciter toute la suite depuis le début ? Garde-t-il sa précision lorsque les symboles changent ?

Essayer le jeu · Note Alphabet	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Fruit Lines — la place et le nom de la note

Niveau 1 · 45 secondes dans la version gratuite

Ce que l’on apprend. Relier une position sur la portée au nom de la note. L’enfant distingue les lignes et les interlignes et utilise l’ordre des notes pour choisir le bon panier.

Choisissez le **premier niveau**. Avec les flèches ← / → placez le panier portant le bon nom sous le fruit ou le bouton de fleur qui tombe. La barre d’espace accélère la chute après le choix du panier. Avant de commencer, vérifiez les commandes avec **F1**.

Invitez l’enfant à observer l’endroit d’où apparaît le fruit — sur une ligne ou dans un interligne — et à l’associer au nom de la note. Dans la version gratuite, faites un essai de 45 secondes.

À faire

Après l’essai, reprenez un exemple : place sur la portée → nom de la note → panier correspondant. Répétez le premier niveau et comparez les résultats.

À éviter

N’exigez pas de parcourir tous les niveaux dès la première découverte. N’accélérez pas la chute tant que l’enfant choisit encore son panier.

À observer

L’enfant distingue-t-il ligne et interligne ? Utilise-t-il l’ordre des notes ? Les déplacements au hasard deviennent-ils moins fréquents ?

Essayer le jeu · Fruit Lines	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Treble Staff Puzzle — clé de sol

45 secondes dans la version gratuite

Ce que l’on apprend. La place de chaque note sur la portée en clé de sol : nom de la note → ligne ou interligne correspondant. C’est l’opération inverse de celle qui consiste à nommer une note à partir de sa position.

Consultez l’aide avec **F1**. Avec les flèches ← / → dirigez la note vers la bonne ligne ou le bon interligne. Les éléments correctement placés reconstituent une image. La barre d’espace accélère le mouvement après le choix de la position.

Commencez avec les images. Faites un essai distinct de 45 secondes. Comparez séparément les résultats en clé de sol et en clé de fa.

À faire

Après un placement, demandez à l’enfant de montrer où se trouve la note et d’expliquer pourquoi il a choisi cet endroit.

À éviter

Ne donnez pas la position de chaque note. Ne jugez pas le travail uniquement à la vitesse de reconstitution de l’image.

À observer

L’enfant distingue-t-il les lignes et interlignes voisins ? Reconnaît-il une position lorsqu’elle revient ? Peut-il corriger son choix après un signal du programme ?

Essayer le jeu · Treble Staff Puzzle	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Bass Staff Puzzle — clé de fa

45 secondes dans la version gratuite

Ce que l’on apprend. La place de chaque note sur la portée en clé de fa : nom de la note → ligne ou interligne correspondant. C’est l’opération inverse de celle qui consiste à nommer une note à partir de sa position.

Consultez l’aide avec **F1**. Avec les flèches ← / → dirigez la note vers la bonne ligne ou le bon interligne. Les éléments correctement placés reconstituent une image. La barre d’espace accélère le mouvement après le choix de la position.

Commencez avec les images. Faites un essai distinct de 45 secondes. Comparez séparément les résultats en clé de sol et en clé de fa.

À faire

Après un placement, demandez à l’enfant de montrer où se trouve la note et d’expliquer pourquoi il a choisi cet endroit.

À éviter

Ne donnez pas la position de chaque note. Ne jugez pas le travail uniquement à la vitesse de reconstitution de l’image.

À observer

L’enfant distingue-t-il les lignes et interlignes voisins ? Reconnaît-il une position lorsqu’elle revient ? Peut-il corriger son choix après un signal du programme ?

Essayer le jeu · Bass Staff Puzzle	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.

Version gratuite et version complète

Dans la version gratuite, chaque essai dans un module dure **45 secondes**. La version complète propose des algorithmes plus complexes et plus développés. La découverte des modules peut se répartir sur plusieurs séances.

Après chaque essai, notez le nom du module, le niveau, le mode, le temps et les résultats affichés. Comparez l’enfant à lui-même dans des conditions identiques. Les scores de modules différents ne se réunissent pas en une évaluation globale des capacités.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5. Jouer du piano : Happy Birthday

Familiarisez-vous d’abord avec les commandes



Ouvrez Gentle Piano → Happy Birthday. Appuyez sur F1pour lire l’aide. S lance l’écoute, R sélectionne la partie de la main droite, L celle de la main gauche. Il s’agit des touches de l’ordinateur ; jouez la musique sur votre instrument connecté.

Essayer le jeu · Gentle Piano	Apprendre et enregistrer les résultats

Essai sans profil. Pour enregistrer : « Mon apprentissage » → élève → module. Cliquez sur « Commencer ». Revenez ensuite à ce PDF.

Jouer le morceau entier, mains séparées et ensemble

Sélectionnez votre nom et la présentation 1. Écoutez Happy Birthday, puis jouez le morceau de la main droite, de la main gauche et des deux mains ensemble. Consultez F1 pour le choix des mains et les commandes de répétition.

Maintenez la touche pendant que la rose s’ouvre ; relâchez-la à l’apparition du papillon. L’araignée signale une mauvaise touche. Si le son s’arrête trop tôt et que Monsieur Oups apparaît, enfoncez à nouveau la touche requise et maintenez-la.

Laissez l’enfant comprendre le signal et corriger son geste seul. Apprenez d’abord à trouver, maintenir et relâcher les bonnes touches ; précisez le doigté à mesure que ces actions se stabilisent.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Choisir le passage à répéter selon le DVM

Si le thermomètre du DVM est rouge ou jaune, choisissez un passage à répéter. Gardez les mêmes mains et la même présentation, faites plusieurs essais distincts et comparez les chiffres. Si nécessaire, raccourcissez le passage ou revenez à une seule main.

Lorsque les actions deviennent plus précises, que le DVM diminue et que l'aide nécessaire se réduit, réunissez les passages. Revenez au morceau entier. Interprétez la couleur verte avec le nombre de notes réussies et de touches incorrectes.

L'enfant peut proposer lui-même la suite : « Je vais répéter ce passage », « Je vais réunir ces deux passages », « Je vais essayer avec les deux mains ». Demandez-lui de justifier ce choix à partir de ses résultats.

Jouer de mémoire

Après le travail avec la partition, utilisez la fonction de Gentle Piano qui masque les notes de la partie choisie ; vérifiez la commande dans F1. Jouez de mémoire de la main droite, de la main gauche et des deux mains ensemble.

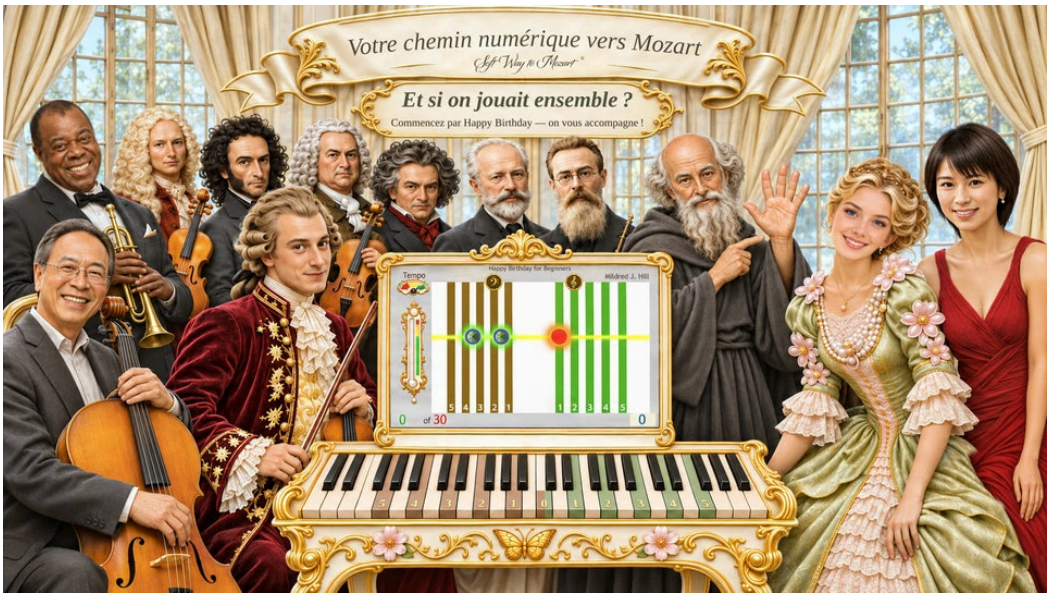
Si la suite s'interrompt à un endroit précis, réaffichez les notes, travaillez ce passage et vérifiez-le à nouveau de mémoire. Jouez ensuite le morceau entier sans regarder l'écran, en écoutant la mélodie et l'accompagnement.

Jouer avec l'orchestre

Ouvrez la page de l'orchestre et choisissez l'enregistrement lent. Écoutez l'introduction, repérez le moment où votre partie commence et jouez le morceau entier avec l'accompagnement. Vous pouvez aussi travailler chaque main avec l'orchestre avant de les réunir.

Lorsque l'enfant garde la succession des notes et parvient à écouter l'accompagnement, passez au tempo habituel. S'il perd le fil, retrouvez le passage dans Gentle Piano, répétez-le et revenez à une interprétation complète avec l'orchestre.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart



Happy Birthday

Et si nous jouions avec l’orchestre ?

D’abord lentement.
Puis comme des artistes.

Jouer avec l’orchestre →

Des conseils illustrés en bandes dessinées et deux arrangements orchestraux : lent et au tempo de concert.

À faire

Alternez lecture des notes, répétition d’un passage, jeu de mémoire et interprétation avec l’orchestre. Après chaque essai, discutez d’une prochaine étape.

À éviter

Ne nommez pas chaque touche à l’avance. Ne considérez pas le morceau comme acquis sur la seule couleur du thermomètre. N’exigez pas le tempo de concert avant que le jeu soit coordonné.

À observer

L’enfant maintient-il les sons jusqu’à leur terme ? Corrige-t-il seul ses erreurs ? Peut-il retrouver la suite de mémoire ? Entend-il l’introduction et reste-t-il en lien avec l’orchestre ?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6. Culture musicale et écoute

Une chanson familière dans le monde de la musique

Écoutez **Greeting Prelude d'Igor Stravinsky**. Le compositeur a repris le thème de Happy Birthday et donné à cette chanson familière une sonorité orchestrale inattendue.

Dites à l'enfant : « Tu as déjà essayé de jouer cette chanson. Maintenant, écoutons comment un compositeur la transforme et comment un orchestre l'interprète. »

Regardons l'orchestre

Orchestre philharmonique d'Oslo.
Direction : Vasily Petrenko.

Voir l'interprétation

Écoutons l'enregistrement du compositeur

Columbia Symphony Orchestra.
Direction : Igor Stravinsky.

Écouter l'interprétation

Chercher d'autres interprétations de Happy Birthday

Trouvez une autre interprétation de Happy Birthday : chantée, au piano ou avec un orchestre. L'enfant peut proposer une version et expliquer son choix. L'adulte l'aide à ouvrir un enregistrement approprié.

Comparez deux interprétations selon un seul critère : tempo, interprètes, caractère, nuances ou accompagnement. Demandez à l'enfant de montrer un moment précis où il a remarqué une différence.

En présentant Greeting Prelude, nommez le compositeur : Igor Stravinsky. Avant une nouvelle écoute, chantez le thème familier et essayez d'entendre comment le compositeur l'a transformé.

À faire

Écoutez d'abord l'œuvre entière. Choisissez ensuite une question et réécoutez le passage concerné. Invitez l'enfant à raconter sa découverte à un plus jeune ou à un adulte.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

À éviter

Ne dictez pas les sentiments que la musique « doit » provoquer. Ne transformez pas la découverte des interprétations en questionnaire à réponses imposées.

À observer

L’enfant peut-il appuyer son observation sur un passage entendu ? Distingue-t-il mélodie et accompagnement ? Remarque-t-il qu’une chanson familière peut être interprétée de différentes façons ?

Garder une trace de son parcours

Notez la date, la tâche choisie, les conditions et le résultat. Conservez une courte vidéo d’une interprétation ordinaire. À la séance suivante, comparez ce que l’enfant fait avec plus de précision et d’autonomie, puis proposez-lui de choisir ce qu’il souhaite répéter ou rendre plus difficile.

Poursuivez votre apprentissage avec Soft Mozart

Apprenez en autonomie ou avec un enseignant certifié, en ligne ou en présentiel. Conservez vos résultats et vos vidéos pour suivre vos progrès.

Poursuivre l’apprentissage →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Deux façons d’ouvrir un jeu

Pour découvrir un module, choisissez « Essayer le jeu ». Aucun profil n’est demandé. Le jeu commence après votre clic sur « Commencer ».

Pour travailler en conservant les résultats, choisissez « Apprendre et enregistrer les résultats », puis « Mon apprentissage », le nom de l’élève et le module. Revenez ensuite à ce PDF pour poursuivre la leçon.

Guess Key

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

Note Duration

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

Note Alphabet

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

Fruit Lines

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

Treble Staff Puzzle

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

Bass Staff Puzzle

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

Gentle Piano

Essayer le jeu	Apprendre et enregistrer les résultats

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart