fogón

Atelier en mouvement

Bouger. Écouter. Créer ensemble.

8 séances prêtes à animer
Une progression de 45 minutes
Cartes à imprimer · Caméra + Batuta

KIT ENSEIGNANT ET ANIMATEUR · VERSION 1.0

01 / DÉMARRAGE

Démarrer sans se compliquer

Pour les enseignants et animateurs de primaire et collège. Ces propositions servent à organiser l’écoute, le mouvement et la coopération. Elles ne remplacent pas l’adaptation du cadre au groupe et ne promettent pas un résultat pédagogique mesuré. Les durées sont indicatives ; gardez des pauses pour changer les rôles.

Commencez avec un petit groupe dans le cadre, puis alternez joueurs et observateurs. L’application ne compte pas les élèves et ne vérifie pas que chacun participe. Les rôles de chef, observateur, dessinateur et gardien du temps sont des participations à part entière.

Fogón est un projet libre et gratuit. Ce kit et les outils web sont accessibles à tous, sans compte, sans abonnement et sans clé IA. Vous pouvez l’utiliser, l’imprimer, l’adapter et le partager.

Matériel

Pour les jeux : un ordinateur avec webcam ou caméra USB, une sortie sonore et une connexion pour charger les ressources. Un projecteur est facultatif. Pour Batuta : un téléphone avec capteurs compatibles. Commencez par Chrome ou Edge sur ordinateur, Chrome sur Android et Safari sur iPhone, dans un onglet complet. Le mode tactile permet de jouer sans capteurs. La compatibilité matérielle n’a pas été vérifiée sur tous les appareils.

Ouvrir Fogón

Ouvrez https://fogon-ten.vercel.app puis « Bien démarrer ». Faites le test de son et celui de caméra. Sur téléphone, ouvrez https://fogon-ten.vercel.app/batuta.html ou scannez le code ci-dessous.

Batuta · https://fogon-ten.vercel.app/batuta.html

02 / INSTALLATION

Calibrer et garder le contrôle

Fixez la caméra, dégagez les trajets, commencez à volume modéré. Cadrez les corps et évitez une fenêtre, un écran animé ou une projection dans le cadre. Le groupe reste immobile pendant les 2 secondes de calibration. Commencez par 12 zones et testez avec une personne, puis avec le groupe.

Le mouvement est mesuré par les changements d’image. La caméra ne mesure ni vitesse réelle, ni contact physique, ni profondeur. Une ombre, un décor mobile ou une caméra instable peut provoquer un son. Rapprochez les personnes trop petites dans l’image au lieu de supposer qu’un réglage compensera toute distance.

Orchestre libre

Orchestre libre : 12, 20 ou 30 zones, jusqu’à trois instruments à la fois. Des mouvements continuent à jouer au tempo choisi ; l’immobilité produit le silence. Les espaces entre les zones ne déclenchent pas de sons, mais un bras dans une zone peut jouer alors que les pieds sont ailleurs. Si des sons partent seuls, stabilisez l’image, baissez la sensibilité et recalibrez.

Le Roi du Bruit

Le Roi du Bruit : 3 secondes de compte à rebours, puis 60 secondes. L’équipe perd après 0,9 seconde sans mouvement détecté. Il suffit qu’une partie du groupe reste en mouvement : ce n’est pas un contrôle individuel. Pour un essai court, utilisez l’orchestre libre et un minuteur ; le jeu lui-même dure une minute.

Le Roi du Silence

Le Roi du Silence : le violon varie avec l’activité dans l’image. Dépasser le seuil pendant 0,45 seconde fait perdre. L’adulte valide l’arrivée de toute l’équipe. Réglez avec un déplacement lent puis rapide, près puis au fond. Plus le seuil est bas, plus le jeu est sensible. Augmentez-le si vous perdez immobiles ; diminuez-le si les mouvements rapides passent. Recalibrez après un changement de lumière ou de position.

03 / GESTE

Batuta

Batuta : activez les capteurs depuis le bouton, gardez le téléphone immobile pendant 2 secondes, visez une direction puis marquez un geste. Chaque nouvelle impulsion joue une note. Un téléphone immobile reste silencieux. La gamme avance : un même geste ne garantit pas la même hauteur de note. Recalibrez après un changement de prise ou d’orientation.

Le téléphone de Batuta produit son propre son. Il ne pilote pas les sons de l’ordinateur et n’est pas synchronisé avec lui. Alternez les deux outils ou utilisez les deux sorties sonores. Le Bluetooth peut ajouter du retard ; un haut-parleur ou un câble donne souvent une réponse plus directe.

Pause et fin de séance

Échap met en pause les jeux et la batuta. Changer d’onglet annule la partie de caméra et met la batuta en pause. Coupez la caméra et la batuta avant de déplacer le matériel ou de terminer. Si le son est en préparation, attendez les instruments prêts ; une connexion est nécessaire pour les charger.

Images et confidentialité

Les images des jeux et les données des capteurs restent sur l’appareil ; l’application ne les enregistre pas. L’hébergeur reçoit les requêtes techniques qui chargent pages et sons. Le laboratoire d’objets est expérimental, hors du kit. Son scan IA optionnel envoie une photo au fournisseur : ne l’utilisez pas avec des élèves dans le cadre.

En cas de blocage

Ouvrez « Bien démarrer » dans l’application : test son et caméra, permissions et aide aux capteurs. Si le réglage du Silence reste instable, utilisez l’orchestre libre avec un chef qui décide des pauses.

04 / PROGRESSION

Votre première séance · 45 minutes

Préparez les sons avant l’arrivée des participants. Gardez le même encadrement et ne changez qu’un réglage à la fois. Avec un groupe nombreux, faites deux sous-groupes : un joue, l’autre observe, puis échangez. La progression ne demande ni synchronisation réseau ni téléphone par élève.

5 min	**Accueil et test**	Définir le cadre, les rôles et le signe de pause. Calibrer.
10 min	**Une minute ensemble**	Fiche 1 : un essai et deux parties avec discussion.
10 min	**Îles et silence**	Version courte de la fiche 2 : explorer et alterner.
10 min	**Première batuta**	Version courte de la fiche 3, pendant que les autres observent.
5 min	**Mini-composition**	Deux gestes et une pause, dirigés par un élève.
5 min	**Cercle final**	Version courte de la fiche 8, puis arrêt du matériel.

Le matériel reste sous le contrôle de l’adulte. La caméra n’est pas un arbitre individuel.

01 / LE ROI DU BRUIT · 10 min

Une minute ensemble

Objectif

Maintenir le mouvement collectif et élaborer une stratégie commune.

Installation

Caméra fixe, 12 zones, volume modéré. Calibrez le groupe immobile. Un participant vérifie que son mouvement déclenche la musique.

Consigne à dire

Pendant une minute, notre équipe garde la musique vivante. Chacun choisit un mouvement confortable sur place. Si la caméra ne voit plus de mouvement, la partie s’arrête.

Déroulement

2 min · Préparer

Montrez le cadre et la touche Échap. Chacun choisit son emplacement, sans se toucher ni courir.

5 min · Jouer

Faites un essai libre de 20 secondes, puis lancez une partie du Roi du Bruit. Après la minute ou la défaite, mettez en pause. Le groupe choisit une nouvelle stratégie et rejoue une fois. Le compte à rebours dure 3 secondes.

3 min · Échanger

Coupez le son. Demandez : qu’est-ce qui nous a aidés à continuer ? Quand avons-nous écouté les autres ? Terminez par un mouvement lent et un silence commun.

Adapter

On peut jouer assis avec les bras, diriger, observer ou garder le temps. Le capteur voit le groupe : il ne vérifie pas que chacun bouge.

À observer

Le groupe choisit-il une stratégie plutôt que de chercher un responsable après une défaite ?

Pour la prochaine fois

Refaites une partie avec des mouvements plus petits. La continuité reste le but ; aucun élève n’est éliminé individuellement.

02 / ORCHESTRE LIBRE · 20 min

Les îles et le silence

Objectif

Construire une phrase musicale avec des sons et des pauses.

Installation

Choisissez 12 zones et de grands espaces de silence. Cadrez les corps. Calibrez immobiles. Des parties du corps dans une île peuvent la faire sonner, même si les pieds sont dans un espace vide.

Consigne à dire

Les formes sont des instruments. Entre elles, il y a des silences. Nous allons créer une musique qui laisse de la place aux autres.

Déroulement

4 min · Explorer

Un participant explore un geste dans une zone. Essayez ensuite l’immobilité. Repérez les instruments qui répondent le mieux.

6 min · Alterner

Deux petits groupes jouent par tours : groupe A bouge, silence commun, puis groupe B. Le chef indique les départs avec sa main.

6 min · Composer

Choisissez une forme simple : deux gestes, pause, un geste. Répétez-la trois fois. Enregistrez la forme sur papier, avec traits et espaces, sans filmer.

4 min · Écouter

Arrêtez le son. Demandez où le silence était utile. Chaque groupe propose un titre à sa phrase.

Adapter

Les gestes peuvent se faire sur place ou assis. Si les zones voisines réagissent, augmentez l’espace de silence et réduisez le nombre de participants dans le cadre.

À observer

Les départs et arrêts deviennent-ils collectifs ? Le groupe distingue-t-il pause musicale et panne ?

Pour la prochaine fois

Passez à 20 zones seulement quand les pauses restent faciles à réaliser.

03 / BATUTA SUR TÉLÉPHONE · 15 min

Ma première batuta

Objectif

Relier un geste clair, une direction et un son.

Installation

Ouvrez Batuta sur un téléphone, autorisez les capteurs et calibrez immobile pendant 2 secondes. Palette symphonique, gamme pentatonique, mélodie. Le téléphone joue son propre son.

Consigne à dire

Visez un cercle, puis marquez un geste. Un nouveau geste joue une nouvelle note. Un téléphone immobile reste silencieux.

Déroulement

3 min · Découvrir

Montrez trois gestes courts, puis un mouvement ample. Faites écouter la différence. Commencez avec un seul instrument.

5 min · Jouer

Chaque participant fait une phrase de trois gestes dans une direction. Gardez le téléphone en main, sans le lancer. Le reste du groupe écoute.

4 min · Changer

Choisissez une deuxième direction. Alternez deux gestes sur le premier instrument et deux sur le second. Si le capteur ne répond pas, jouez la même phrase en touchant les cercles.

3 min · Partager

Mettez la batuta en pause avant de la passer. Demandez quel geste était le plus clair et quel instrument le groupe a préféré.

Adapter

Le mode tactile est une vraie possibilité musicale. Un adulte peut tenir le téléphone et suivre les signes d’un élève. Utilisez une coque et des gestes confortables.

À observer

Le participant distingue-t-il direction de l’instrument et impulsion qui déclenche la note ?

Pour la prochaine fois

Essayez la palette de cordes ou les accords. Changez un seul réglage à la fois.

04 / BATUTA OU ORCHESTRE LIBRE · 15 min

L’écho des gestes

Objectif

Écouter, mémoriser et reprendre une courte proposition.

Installation

Commencez avec Batuta en mode tactile, ou avec une seule personne dans le cadre de l’orchestre libre. Une phrase comporte au maximum quatre gestes.

Consigne à dire

Une personne propose. Les autres écoutent sans jouer. Puis nous répondons avec les mêmes gestes et la même pause.

Déroulement

3 min · Modèle

L’adulte propose deux gestes et une pause. Le groupe les reproduit avec le corps, sans chercher les mêmes notes.

6 min · Répondre

Alternez proposition et réponse. À chaque tour, un autre participant propose. La batuta avance dans la gamme : les notes exactes peuvent changer, le rythme et le geste sont la référence.

4 min · Transformer

Gardez la durée de la phrase mais changez un geste ou l’instrument. Le groupe dit ce qu’il a entendu changer.

2 min · Fermer

Une dernière proposition devient un geste commun, suivi d’un silence.

Adapter

Réduisez à deux gestes, utilisez les cartes ou laissez un élève choisir un instrument au lieu de jouer. Les réponses peuvent être assises.

À observer

Le groupe attend-il la fin de la proposition avant de répondre ?

Pour la prochaine fois

Ajoutez une pause au milieu. L’écho reprend aussi le silence.

05 / ORCHESTRE LIBRE + BATUTA · 20 min

Le relais d’orchestre

Objectif

Passer le rôle de musicien et celui de chef sans couper l’écoute.

Installation

Caméra sur le petit groupe A ; le groupe B observe. La batuta est sur un téléphone séparé. Les deux sons ne sont pas synchronisés automatiquement. Jouez par alternance.

Consigne à dire

Quand le chef ferme la main, le groupe termine son geste et s’immobilise. Le chef propose alors une courte réponse avec la batuta. Puis l’orchestre reprend.

Déroulement

4 min · Répartir

Attribuez les rôles : musiciens, chef, gardien du temps et observateurs. Essayez le signe de départ et celui de silence.

6 min · Alterner

A joue pendant 15 secondes, puis s’immobilise. Le chef répond avec trois gestes de batuta. Reprenez cette alternance quatre fois, avec une pause entre les phrases.

6 min · Échanger

Mettez la caméra et la batuta en pause. Changez les rôles et refaites l’alternance. Recalibrez si la caméra ou le téléphone change de position.

4 min · Revenir

Coupez les sons. Demandez quels signes du chef ont rendu les transitions plus claires.

Adapter

Un élève peut être chef uniquement avec les mains, tandis qu’un adulte joue sa réponse sur le téléphone. Aucun rôle n’impose de déplacements.

À observer

Le chef laisse-t-il finir la phrase ? Les musiciens reconnaissent-ils le signe de pause ?

Pour la prochaine fois

Essayez un tempo plus lent avant de jouer les deux appareils en même temps.

06 / LE ROI DU SILENCE · 15 min

La traversée des chats

Objectif

Adapter son mouvement, partager une règle et rester attentif au groupe.

Installation

Caméra fixe, éclairage stable. Calibrez immobiles. Réglez le seuil avec un déplacement lent puis rapide, près et au fond. Si la différence reste peu lisible, réduisez l’espace ou jouez sans élimination.

Consigne à dire

Notre équipe traverse le cadre comme des chats. Le violon nous aide à sentir le mouvement. Nous cherchons une traversée douce, pas une vitesse mesurée.

Déroulement

4 min · Régler

Un volontaire essaie un mouvement lent puis rapide. Si le jeu perd immobile, montez le seuil et recalibrez ; si le déplacement rapide passe, baissez-le.

6 min · Traverser

Deux ou trois participants traversent ensemble. Le violon augmente quand l’activité dans l’image augmente. Dépasser le seuil pendant 0,45 seconde fait perdre. L’adulte valide la victoire quand toute l’équipe a atteint l’autre côté.

3 min · Comparer

Refaites un essai en changeant une seule chose : taille du geste, distance entre participants ou rythme commun.

2 min · Discuter

Arrêtez le jeu. Demandez ce qui a aidé à rester attentif. N’attribuez pas la défaite à un élève : le capteur observe l’image entière.

Adapter

La traversée peut être remplacée par une séquence de gestes sur place. Un observateur valide la fin. Les rôles de chef et observateur comptent autant que le déplacement.

À observer

Le groupe ajuste-t-il sa stratégie à un retour sonore plutôt que de prendre le résultat pour une mesure exacte ?

Pour la prochaine fois

Gardez le même réglage pour comparer deux essais dans la même salle. Recalibrez si la lumière ou la caméra change.

07 / ORCHESTRE LIBRE PUIS BATUTA · 25 min

Notre petite partition

Objectif

Composer, répéter et présenter une forme collective.

Installation

Orchestre libre à 12 zones. Papier, crayons et cartes du kit. La batuta est facultative et joue une introduction séparée.

Consigne à dire

Votre partition comporte un début, deux phrases et une fin. Il faut au moins un silence que tout le groupe puisse reconnaître.

Déroulement

5 min · Choisir

Chaque petit groupe choisit deux gestes et un signe de silence. Notez-les avec des symboles simples.

8 min · Composer

Décidez de l’ordre : début, phrase A, silence, phrase B, fin. Répétez sans caméra puis avec son. Un chef donne les départs.

8 min · Présenter

Un groupe joue ; les autres observent. Si vous utilisez Batuta, elle joue trois gestes avant le départ de l’orchestre. L’adulte met en pause entre les groupes.

4 min · Relire

Les observateurs décrivent un choix entendu ou vu. Chaque groupe modifie une seule chose et garde sa partition papier.

Adapter

Une partition peut être entièrement jouée assise. Les participants peuvent choisir, dessiner, diriger ou jouer. Réduisez à une phrase pour les plus jeunes.

À observer

La forme est-elle reconnaissable d’un essai à l’autre ? Le groupe sait-il expliquer un choix ?

Pour la prochaine fois

La séance suivante reprend les mêmes symboles avec une autre palette d’instruments.

08 / BATUTA TACTILE OU ORCHESTRE LIBRE · 10 min

Le cercle du feu

Objectif

Terminer une séance par un passage de parole musicale et un silence commun.

Installation

Participants en cercle ou demi-cercle hors des trajets. Un téléphone en mode tactile, ou un interprète dans le cadre. Baissez progressivement le volume.

Consigne à dire

Chacun offre un seul geste ou choisit un son. Nous l’écoutons jusqu’au bout avant de passer au suivant.

Déroulement

2 min · Rassembler

Mettez le jeu en pause et expliquez la règle du tour. Chacun peut participer, choisir un instrument ou passer.

5 min · Faire le tour

Un participant touche un cercle ou propose un geste. Le suivant attend la fin du son. Un adulte garde le téléphone si le passage de main gêne le groupe.

3 min · Finir

Le dernier son est suivi d’un silence commun. Arrêtez la caméra et la batuta. Chacun choisit un mot pour son expérience.

Adapter

La participation peut être un signe visuel ou le choix d’une carte. Aucun élève n’est obligé de produire un son devant le groupe.

À observer

Le groupe laisse-t-il une place aux sons faibles et à ceux qui choisissent de passer ?

Pour la prochaine fois

Reprenez ce rituel en ouverture d’une prochaine séance, avec un autre instrument.

À IMPRIMER

Cartes de direction

Imprimez, découpez et montrez les cartes au groupe. Ce sont des signes de facilitation : elles ne contrôlent pas automatiquement l’application. Le chef garde le même signe d’une séance à l’autre.

DÉPART Une main ouverte : commencez ensemble.	**SILENCE** Main fermée : terminez votre geste et restez immobiles.
PETIT GESTE Mouvement confortable, sans accélérer.	**GRAND GESTE** Ample mais contrôlé, sans heurter les voisins.

À IMPRIMER

Cartes de direction

Imprimez, découpez et montrez les cartes au groupe. Ce sont des signes de facilitation : elles ne contrôlent pas automatiquement l’application. Le chef garde le même signe d’une séance à l’autre.

ÉCHO Écoutez la proposition puis répondez.	**RELAIS** Un groupe termine, l’autre reprend.
ÉCOUTE Laissez le son finir avant de jouer.	**FIN** Dernier geste, silence commun, arrêt du matériel.

USAGE ET CRÉDITS

Licence libre, limites et aide

Les fiches et guides sont sous licence Creative Commons BY-SA 4.0 : vous pouvez les utiliser, les copier, les adapter et les partager, y compris avec d’autres enseignants, à condition de citer « Fogón · Diego Martínez Vidal » et de partager vos adaptations sous la même licence. Le code de l’application est sous licence MIT. Les composants tiers conservent leurs propres licences.

Le kit ne promet ni fonctionnement sur tous les appareils, ni mode entièrement hors ligne, ni suivi individuel, ni contact fiable avec des objets. Le Roi du Silence dépend du réglage de la salle. Fogón évolue grâce aux retours des enseignants, sans garantie d’assistance. Les jeux de mouvement ont été essayés par le créateur avec des élèves de primaire et de 5e ; ce premier retour terrain ne constitue pas une étude ni une validation de tous les appareils.

Assistance

Pour signaler un problème ou proposer une idée, passez par la rubrique « Participer » du site fogon-ten.vercel.app et indiquez l’appareil, le navigateur, le mode et ce que vous attendiez. N’envoyez pas d’images d’élèves. Fogón est gratuit ; un don volontaire aide à créer de nouveaux jeux et fiches.

Composants tiers

Sons FluidR3 GM : Frank Wen et collaborateurs ; rendu Benjamin Gleitzman et Paul Rosen, CC BY 3.0. Sélection et extraction de notes. Moteur smplr 1.1.0 : Dani García, MIT. MediaPipe : Google, Apache 2.0, uniquement dans le laboratoire d’objets. Les notices sont dans l’application et dans le fichier de crédits du kit.

https://fogon-ten.vercel.app/THIRD_PARTY_LICENSES.txt