



MUSIQUE



en



MATERNELLE



**Démarche d'apprentissage des premières bases pour
l'écoute musicale à l'école maternelle.**

Frédéric FUCHS
Conseiller pédagogique en éducation musicale du Haut-Rhin
document revu en novembre 2013



SOMMAIRE

Page 2	sommaire
Page 3	notes avant-propos
Page 4	préambule
Page 5	remarques
Page 6	Paramètres et notions à faire découvrir
Page 7	Premières séances
Page 9	Découvertes sonores
Page 15	Le paramètre <u>TIMBRE</u>
Page 18	Le paramètre <u>TEMPO</u> : Rapide et Lent
Page 22	Le paramètre <u>DUREE</u> : Court et Long – continu - discontinu
Page 26	Rythme et pulsation
Page 30	Tempo et Durée
Page 32	Le paramètre <u>NUANCES /INTENSITE</u> : Fort et Faible
Page 33	distinction entre Rapide – Lent – Court – Long – Fort et Faible
Page 36	Rythme et Nuances
Page 37	Le paramètre <u>HAUTEUR</u> : Aigu et Grave
Page 42	La notion de <u>HAUTEUR</u>
Page 43	notion de <u>HAUTEUR</u> : Montée et descente
Page 44	notion de <u>FLUIDITE et RAIDEUR</u>
Page 45	Réflexions autour d'un projet
Page 46	Un projet au cœur des apprentissages fondamentaux
Page 47	Liste de matériel à collecter



AVANT-PROPOS

Dans les divers programmes officiels dédiés à l'École Maternelle nous trouvons des informations sur les différentes activités musicales que les jeunes enfants devraient aborder dès la petite section, ainsi que sur les compétences qui devraient être acquises durant les trois années de l'école maternelle.

Sont visées particulièrement les activités corporelles, entendant par là la voix, le mouvement, le geste et l'audition.

Une série impressionnante de situations peuvent être proposées tout au long de ces années qui auront un sens particulier à travers l'élaboration de projets, mettant en jeu non seulement la musique, mais également la maîtrise de la langue, la capacité des enfants à lire, les arts plastiques, Ainsi permettrons-nous de développer l'imagination, la sensibilisation et la création chez le jeune enfant et surtout, qualité qu'il me semble primordiale à faire acquérir : **la curiosité**.

Lors de mes rencontres avec les collègues des écoles maternelles, nombre d'eux témoignent de leurs difficultés à trouver des situations permettant de développer les compétences d'écoute de leurs élèves en variant suffisamment ces activités pour les rendre motivantes.

Ce dossier a la modeste ambition de répondre un tant soit peu à cette demande, se voulant avant tout être une source de documentation à l'usage des enseignants afin qu'ils y trouvent des idées de jeux permettant aux enfants de maîtriser progressivement certaines notions indispensables au développement de leur écoute.

En fonction du projet, des domaines abordés, en fonction des questions posées par les enfants, l'enseignant pourra puiser dans ce catalogue de jeux et devrait y trouver des activités adaptées. Mais mieux encore, il devrait être un tremplin à l'imagination de nombreux autres jeux et activités par l'enseignant lui-même.

Bonnes aventures à vous et à vos élèves.

Le CPEM



PREAMBULE

Objectifs : « Développer les capacités des enfants à agir face au monde sonore à travers son écoute, la reconnaissance et l'utilisation des différents paramètres constitutifs des sons »

C'est en ces termes que l'enseignant est invité à proposer un certains nombres d'activités permettant aux élèves de devenir acteurs de ses pratiques d'écoute de la vie et des musiques qui les entourent.

C'est parce qu'il entend que l'enfant s'approprie la langue, en interaction avec son entourage, dans le désir et le plaisir de communiquer. Il écoute, reproduit, écoute à nouveau et modifie sa production en fonction du modèle. Ainsi, il apprend petit à petit à parler.

Au fur et à mesure qu'il grandit, sa fonction auditive s'affine et se construit. Après avoir été un sens de l'alerte au monde extérieur, elle lui sert :

- à détecter les bruits et les sons, c'est à dire à développer son attention auditive,
- à progressivement les discriminer c'est à dire comparer, faire la différence entre deux sources sonores,
- à les identifier c'est à dire donner du sens, reconnaître ce qu'il entend pour finalement comprendre le langage.

C'est une démarche analogue que je vous propose à travers ce dossier afin de permettre à vos élèves de découvrir et d'apprivoiser les différents paramètres du son, afin de leur donner des clés d'écoute.

- Perception
- Reproduction par imitation
- Verbalisation destinée à faciliter les évocations et à traduire les ressentis
- Répétition de l'action par mouvements corporels ou jeux vocaux afin de développer la mémorisation
- Symbolisation par codage
- Nouveaux exercices à partir du code.

Tout au long des séances, il sera important d'avoir toujours le souci de proposer des activités diverses faisant appel aux différentes sortes d'évocation (mouvement – ouïe – vue) afin d'élargir les possibilités d'appréhension de la musique par chaque élève, sans favoriser l'une ou l'autre facette.

L'enseignant aura le choix de sa démarche.

Il pourra s'appuyer sur une progression élaborée en équipe pédagogique. Des jeux simples et progressifs, pratiqués régulièrement, avec comme ligne de mire un enrichissement des perceptions et connaissances, permettra d'ouvrir au fur et à mesure, de mettre en lien et de mettre en pratique à partir d'une histoire racontée ou lue par l'enseignant, une histoire inventée par lui ou par la classe, histoire qui sera sonorisée par les élèves.

Des séances d'écoute d'œuvres contemporaines, d'ambiances sonores, d'enregistrement d'univers sonores du quotidien, de contes mis en musique, d'œuvres plus classiques donneront du sens à ces activités de création et de jeux car les élèves sauront porter leur attention, poser leur écoute sur des éléments préalablement travaillés et prendront conscience du fonctionnement de la musique qui parle, raconte à travers un langage particulier.

Les apprentissages transversaux seront favorisés car la langue offrira de nombreux matériaux aux jeux vocaux, au choix des codes, ... la mémoire auditive sera sollicitée et développée.

Il sera alors possible de développer les moments d'écoute plaisir – écoute musicale – écoute au concert qui seront pour certains élèves autant de moments durant lesquels ils réinvestiront de façon consciente ou pas les compétences acquises.

Toute cette démarche aura également pour but d'ouvrir l'élève au développement de ses compétences phonologiques car, l'oreille exercée et toujours aux aguets, il sera capable de discriminer finement des sons variés, en particulier ceux de la langue qu'il pratique au quotidien.



Remarques :

Dans le document suivant, il sera souvent fait appel à la notion de représentation graphique et de codage. Il est important d'avoir à l'esprit que ce code est à élaborer avec les enfants.

Deux solutions s'ouvrent ensuite à l'enseignant :

- celle de garder durant tout au long de leur scolarité maternelle le même code afin que les enfants le maîtrisent bien et qu'ils puissent aisément construire de nouveaux signes au fur et à mesure des découvertes d'éléments nouveaux, de combinaisons, ...
- celle d'en changer en changeant d'enseignant afin de ne pas les enfermer dans une représentation unique.

Pour ma part, avec les jeunes enfants, je privilégierais le code graphique pour la scolarité maternelle, afin de ne pas embrouiller les élèves, leur donner des repères et leur permettre d'avoir accès progressivement aux symboles et à la lecture.

Des jeux mettant en place d'autres visualisations pourront être proposés tout au long de l'année.

Dans les titres des chapitres, j'utilise le mot « approche » pour définir l'objectif de la leçon.

La démarche que l'enseignant mettra en place sera plus variée puisqu'il pourra mettre les enfants en situation d'approche ou d'expérimentation voire même à certains moments d'acquisition de la notion musicale. On aura toujours à l'esprit que l'objectif premier en maternelle est de sensibiliser les enfants à toutes les notions qui composent le langage musical, de les familiariser avec l'écoute en leur donnant des outils, des clés ainsi qu'un vocabulaire précis.

Les trois années en maternelle permettront aux élèves d'approcher quelques notions sans qu'il soit question d'exiger d'eux une maîtrise totale.

Les constituants principaux de l'univers sonore appelés paramètres de la musique sont :

La Durée (sons longs – courts / sons rapides – lents / pulsation / sons continus - discontinus)

L'intensité (fort/faible)

Le timbre (couleurs du son – reconnaissance de l'instrument)

Les hauteurs (grave - aigu / montée - descente)

La maîtrise de ces quatre éléments sera le fil conducteur des activités proposées aux enfants dans le cadre des séances musicales.

Si les quatre paramètres fondamentaux sont développés dans ces pages, on pourra aussi tenter d'approcher d'autres éléments. Je propose quelques pistes autour de la notion de Silence.

Mais la **Densité** (occupation de l'espace – en relation avec la densité de population – d'urbanisation).

Le **Grain** (son lisse – rugueux – fin – épais de différents tambourins à peaux naturelles ou synthétiques).

L'**Attaque** du son, le début peut être travaillé par le vocal (son dur – doux – progressif).

Le **Fluidité** ou la **Raideur** (sons coulés ou hachés)



PARAMETRES et NOTIONS à faire découvrir

MATERIAUX

Bois
Métal
Plastique
Verre
Papier
...

GESTES

Frapper
Taper
Frotter
Gratter
Souffler
Tourner
Secouer
...

PARAMETRES

Durée

Long
Court

Tempo

Rapide
Lent

Intensité / nuances

Fort
Doux

De plus en plus fort (crescendo)

De plus en plus doux ou de moins en moins fort (decrescendo)

Hauteur

Aigu - Haut
Grave
Moyen

De plus en plus haut

De plus en plus grave

Timbre

(Reconnaissance du son de l'instrument)



Premières séances

Objectif : Evaluer les capacités de discrimination auditive des enfants

Compétence : Savoir localiser une source sonore, la caractériser.



Ecouter l'environnement.

Plusieurs séquences – dès la petite section – pourront être consacrées à cette activité.

Environnement de la classe, de la cour, de la rue, dans la campagne, chez des artisans, dans des commerces, ... serviront de base à des écoutes différentes, à la recherche et reconnaissance d'éléments sonores, à l'enrichissement individuel des évocations, à la maîtrise des capacités d'élocution et à l'enrichissement du vocabulaire.

On cherchera à ne pas seulement rendre les enfants attentifs aux différents bruits, mais il sera possible de leur proposer des jeux permettant de développer le sens de la localisation dans l'espace.

On sera également attentif à placer des moments de silence afin qu'ils prennent conscience de la valeur du silence dans la musique.

☒ Jeu de la statue :

Improviser sur un instrument : flûte à bec, tambourin, carillon en pentatonique (do – ré – mi – sol – la)

Consigne : Lorsque la musique s'arrête, j'imites la statue et je ne bouge plus. Je me déplace à nouveau quand la musique reprend.

Proposer des mélodies qui respecteront déjà la notion que l'on abordera plus tard (lent – rapide / fort - faible) en alternance. Les enfants prendront conscience que la notion d'arrêt n'a rien à voir avec celles de tempo ou de l'intensité.

☒ Variante

Lorsque les enfants seront habitués à ce jeu, on pourra rajouter des consignes :

Après chaque arrêt, le mode de déplacement sera changé : Si le tempo était lent avant l'arrêt, le déplacement sera rapide au nouveau départ.

Si le son du tambourin marquait l'intensité « fort », le mode de déplacement pourra être ample, les élèves se déplaçant « comme des géants ». Après l'arrêt, les enfants se déplaceront plus près du sol pour marquer l'intensité « faible » « comme des lutins ou des fourmi.



α Localisation spatiale

Placer dans la salle un objet sonore produisant un son **grave**, dans un autre endroit de la salle (assez éloigné) un objet au son **aigu**.

Les enfants ferment leurs yeux, ont un bandeau devant les yeux, ... (Toute la classe, quelques volontaires ou quelques enfants choisis)

- Aidé de l'ATSEM ou d'un élève, faire résonner un des objets puis demander aux enfants d'indiquer de quel endroit de la pièce provenait le son. Si dans un premier temps, on veut évaluer la capacité des enfants à situer l'origine du son, il est important que l'enseignant précise ou fasse préciser chaque fois la nature du son afin que les enfants s'imprègnent de cette notion d'aigu et de grave et du vocabulaire adapté.
- On pourra demander après quelques séquences d'indiquer avec leur bras (baissé ou levé) de préciser la hauteur du son. Ils intégreront ainsi la notion dans la spatialité.
- Faire écouter trois sons connus différents et présenter les objets aux enfants pour qu'ils les identifient. (On peut faire imiter les sons par la voix : Onomatopées comme boum pour le tambourin – ding pour le triangle.)

Une fois identifiés, le maître, derrière un paravent, mettra en vibration un objet que les enfants devront reconnaître et imiter avec le code adéquat.



- Reproduire l'exercice à plusieurs reprises, tout au long de l'année, en augmentant le nombre de sons, en choisissant des objets sonores aux timbres d'abord éloignés, puis de plus en plus proches, afin d'affiner la perception des enfants.
- Ce jeu d'identification des sons dans l'espace peut se faire avec deux appareils lecteurs de CD ou radio installés à deux endroits éloignés de la salle. A partir du même extrait musical, émission radio installé ou réglé sur chacun des deux postes, en faire écouter l'un ou l'autre et les faire désigner.
- Proposer des jeux de Kim



DECOUVERTES SONORES

**Objectifs : Evaluer les capacités de discrimination auditive des enfants
Enrichir leur vocabulaire**

Compétence : Savoir mettre en résonance une source sonore
En préciser le mode de production

Récupérer des objets qui pourront devenir instruments : (trouver des idées pour en fabriquer sur ARIA 2003 « le son des choses »)

- Bouteilles en plastique (certaines seront utilisées en l'état, d'autres seront découpées par leur fond puis l'on coupera des languettes pour en faire un instrument à secouer.)
- Bouteilles en verre
- Plinthes de bois ou de carrelage, coupées de longueur et largeur différentes, posées sur des boîtes en polystyrène (comme résonateur)
- Verres sur pied collés sur un support
- Poubelles couvertes de bandes de scotch brun
- Gaines électriques que l'on tourne dans l'air, dans lesquels on souffle, que l'on gratte.
- Plaques métalliques résonnantes
- Tubes métallique de plombier de diamètres et longueurs différentes, attachées sur un portique (porte manteaux)
- Boîtes de conserve de différentes tailles, à frapper et gratter.
- Casseroles à frapper (si bonne résonance)
- Boîtes remplies de graines à secouer
- Instruments à cordes à fabriquer
- Feuilles de journal à chiffonner ou à découper
-



⇒ Où organiser ces activités ?

- Des séances en salle de jeu sont à favoriser car elles nécessitent l'utilisation d'un espace libre et dégagé.
- Si un rangement dans des caisses spécifiques est organisé, le tout placé sur un chariot, ce matériel peut circuler de classe en classe. Ainsi, des activités plus courtes de rappel, de renforcement peuvent être proposées à divers moments de la semaine (accueil – retour de récréation - moments spécifiques) et se faire au coin regroupement de la classe.
- Certains jours de beau temps, jouer sur l'espace extérieur de l'école peut être intéressant et ludique.



⇒ Comment présenter cette collection d'instruments et d'objets sonores très divers et nombreux afin que chaque enfant puisse participer à la séance ?

- Les instruments sont présentés :
 - en vrac au centre de la salle
 - formant un grand cercle autour duquel les enfants s'installent.
 - dans des caisses, sans critères de rangement.
 -



Proposer une phase de découverte sauvage durant laquelle les enfants cherchent et manipulent les objets, recherchent les diverses façons de produire un son ou tous les sons possibles.

On pourra imaginer cette phase en racontant que l'on se promène dans la forêt musicale et que les enfants pourront faire parler les arbres en les parlant, les touchant ou les manipulant.



Passer ensuite par une phase qui permettra à chaque élève de verbaliser et de montrer à ses camarades le résultat de ces tâtonnements.

On cherchera à en dégager des notions de classement par matériau

- par longueur de son produit
- par le geste nécessaire pour obtenir le son.
- par le matériau

Remarque : Le vocabulaire trouvé sera sans cesse repris et mémorisé. Il est important de ne pas laisser les enfants employer un vocabulaire imprécis.

Ex : Ainsi on préférera la notion de métal à celle d'instrument en fer.

Il est donc souhaitable que les enfants le voient matérialiser par une trace écrite au tableau, sur une affiche qui restera en classe et sera complétée au fur et à mesure des séances, par une collection d'étiquettes, ...



taper



gratter

souffler



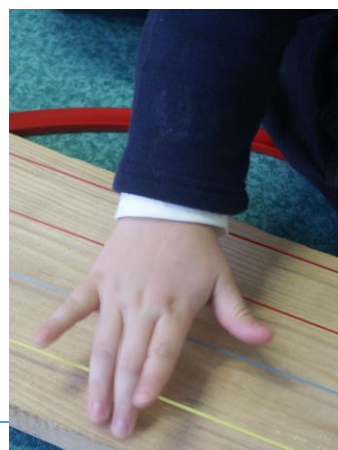
Bois tapé



Carrelage frappé



Cordes pincées



cée

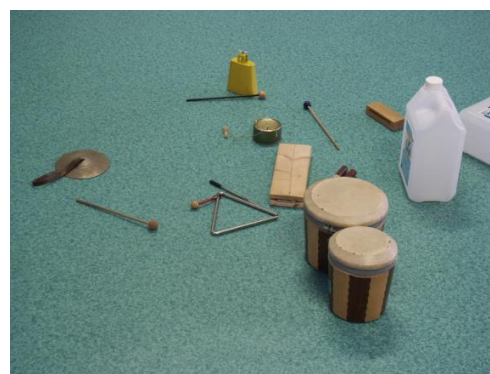


Pour retenir le vocabulaire acquis, de nombreux exercices seront proposés lors des séances successives afin que les élèves le maîtrisent correctement et s'en servent régulièrement.

Des jeux de classement permettront des activités variées évitant aux élèves de se lasser tout en leur permettant d'acquérir de nouvelles compétences.

classement par matériau, par geste, ...

 dans des caisses, des cerceaux, aux quatre coins de la salle, ...
 en lien avec des écoutes musicales, ...



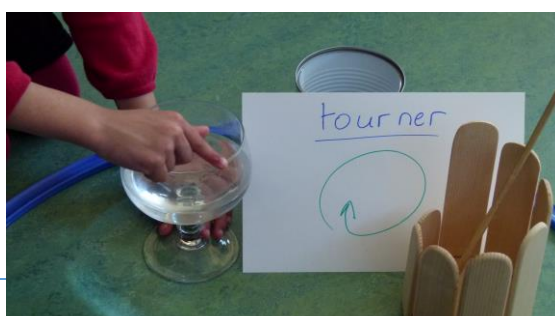
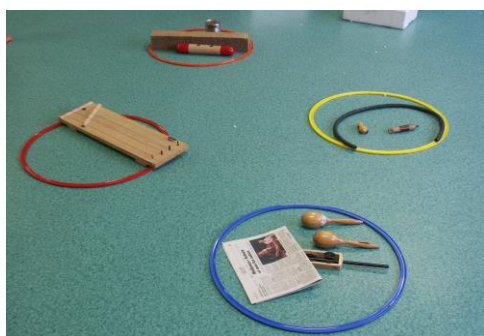
Tous ces exercices donneront l'opportunité aux élèves de justifier leurs choix, de corriger d'éventuelles erreurs, de préciser certains paramètres

(ils se rendront très vite compte que la mise en résonance de certains objets sonores est possible à partir de plusieurs gestes différents :

- gratté - tapé - ... - ce qui peut nécessiter un tri plus précis).



Un codage en lien avec l'objectif de la séance pourra également être mis en place en fonction du matériau, du geste, ...



Autres Pistes :

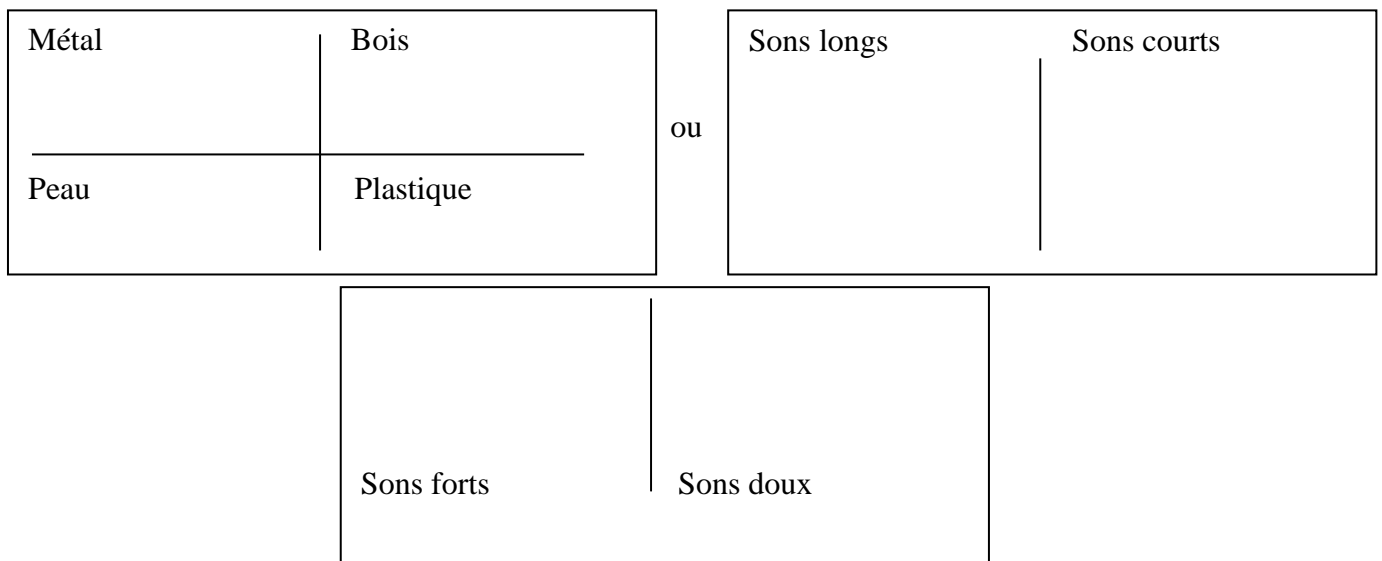
Une fois les instruments classés (par exemple par matériau), on proposera une série de jeux (sur plusieurs séances).

- 1) L'enseignant placera au centre de la salle une caisse ou un cerceau qui servira à ranger les instruments et objets d'une famille particulière qui aura été déterminée par la classe.
 - Chaque élève aura choisi un instrument qu'il aura avec lui sur le banc.
 - Derrière un paravent, le maître aura déposé un instrument de chaque famille. Il en jouera d'un. Lorsque les enfants entendront le son de leur instrument, ils iront le déposer dans la caisse ou le cerceau correspondant.
- 2) Les enfants inventeront un code pour chaque famille d'instrument, pour chaque geste employé, pour ... d'autres notions qui auront été mises en évidence.

Il sera possible de placer plusieurs caisses marquées du code. Le même jeu permettra à chaque enfant de ranger son instrument.

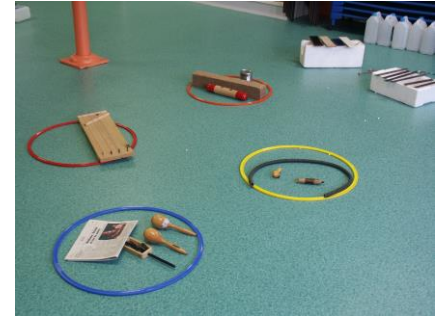
- 3) On pourra baliser un itinéraire à travers la salle avec de longues cordelettes posées au sol. Des étiquettes permettront aux enfants de connaître les particularités de l'itinéraire. Le but du jeu sera pour chaque élève de déposer son objet sonore à côté d'une cordelette en fonction du code indiqué, de la couleur de la cordelette, ...

Paramètres pouvant entrer en jeu



- 4) Un circuit a été installé par l'enseignant. A côté des cordelettes, les étiquettes. Les enfants ont tous un instrument ou un objet sonore. Ils se déplacent le long de l'itinéraire et ne jouent que lorsqu'ils arrivent dans l'espace correspondant au code de leur instrument.
- 5) Les instruments sont dispersés dans tout l'espace de la salle de jeu. Les enfants se promènent dans la salle. Au signal du maître, ils s'arrêtent et s'assoient à côté de l'instrument le plus proche. L'enseignant leur montre une étiquette avec un code. Les enfants qui ont un instrument correspondant en jouent. Au nouveau signal, ils posent l'instrument et toute la classe reprend sa promenade.
- 6) Les instruments sont dispersés dans tout l'espace de la salle de jeu. Les enfants forment un grand cercle autour d'eux. Le maître montre une étiquette et demande à quelques élèves d'aller chercher un instrument correspondant. Ils en jouent. Demander l'avis des élèves observateurs.

Si erreurs il y a, inciter les élèves à réagir en vue de correction.



7) Les objets sonores sont dispersés dans tout l'espace de la salle de jeu. Chaque enfant s'installe à côté d'un instrument. Le maître montre une ou des étiquettes. Les enfants ayant l'instrument correspondant en jouent.

8)

9) En lien avec une comptine.

La comptine suivante a été transformée pour l'adapter au thème de la séance.

TROIS

Original : Frappe, frappe, frappe
 Bras croisés !
 Frappe, frappe, frappe
 Doigts croisés !
 Frappe, frappe, frappe
 Pouces levés !

Adaptation : **Frappe, frappe, frappe**
 Bras croisés !
Frotte, frotte, frotte
 Doigts croisés !
Souffle, souffle, souffle
 Pouces levés !

*Cette comptine peut
 bien s'adapter à la
 démarche d'utilisation
 d'objets sonores.*

*Qu'est-ce que ma main
 font pour créer des
 sons ?*

QUE FAIT MA MAIN ?

Que fait ma main ?
 Elle caresse : doux, doux, doux
 Elle frappe : pan, pan, pan
 Elle gratte : grr, grr, grr
 Elle pince : ouille, ouille, ouille
 Elle chatouille : guili, guili, guili
 Elle danse : hop, hop, hop
 Au revoir petite main.

Vous aurez tout loisir de modifier quelques paroles pour adapter la comptine aux exercices que vos élèves auront pratiqués.

Il est également intéressant de faire trouver des onomatopées, associées aux gestes, principe de cette comptine.



Objectifs : *approche du paramètre de **TIMBRE***

Compétence : Développer une audition fine. Etre capable de repérer des éléments significatifs. Classifier en fonction de critères déterminés.

ACTIVITES VOCALES

Demander à plusieurs enfants de se cacher derrière un paravent.

Un après l'autre, ils vont dire une phrase, comme ils le souhaitent. Les autres enfants vont tenter de reconnaître l'auteur et définir la façon de s'exprimer de celui-ci.

Ce jeu peut évoluer au fur et à mesure des séquences en créant des jeux de kim, en mémorisant des suites de phrases dites par une succession d'enfants qu'il faudra reconnaître et dont il faudra mémoriser l'ordre de passage... (Voir comptine « dans mon assiette » ARIA 2005)

Parler en changeant le timbre de sa voix :

Faire une caisse de résonance de sa main

Parler dans une boîte métallique ou en carton (le timbre changera)

Parler dans un cône (porte-voix)

Parler en pinçant le nez, en mettant la main devant la bouche

Parler en mettant différents papiers devant la bouche

ACTIVITES POETIQUES

Apprendre la comptine aux enfants. Puis leur faire dire en cachant quelques enfants qui réciteront chacun trois vers différents. Les autres élèves devront reconnaître les voix des lecteurs, dans l'ordre.

Un, deux, ...

Un, deux
J'ai pondu deux œufs
Dit la poule bleue.

Un, deux, trois.
J'en ai pondu trois
Répond l'oie.

Cinq, six, sept
J'en ai pondu sept
Répond la poulette

Huit et neuf
Qu'il est beau mon œuf !

Claude Roy



ACTIVITES de RECONNAISSANCE des instruments de musique traditionnels :

* Proposer régulièrement des moments d'écoutes musicales à partir des outils des éditions FUZEAU ou LUGDIVINE (coffrets de CD et jeux de cartes Musique à la Carte / posters d'instruments et d'instrumentistes)

* Lorsque les enfants ont commencé à reconnaître et à identifier quelques instruments, leur proposer d'écouter des œuvres musicales dans lesquelles ils sont mis en valeur.

→ Œuvres intéressantes à faire entendre pour la discrimination et la reconnaissance du timbre des instruments de l'orchestre et autres instruments traditionnels.

Piccolo, Saxo et Compagnie
Pierre et le Loup de Prokofiev
Carnaval des Animaux de Saint-Saëns
L'apprenti sorcier de Paul Dukas

→ Vous trouverez des documents pédagogiques sur ces œuvres sur le site de Musique et Culture 68.
<http://www.musique-culture68.asso.fr/>

Expérimentation des matériaux d'objets sonores.

Sur le principe proposé dans - « le Son des Choses » Aria 2003 – proposer aux enfants de faire des expériences avec des objets sonores de tailles différentes fabriqués dans le même matériau ou des matériaux différents. Les enfants pourront donc faire des hypothèses sur le rapport entre le matériau, la taille, ...

Ils se familiariseront avec les timbres et sauront facilement en reconnaître certains composants (on reconnaîtra le métal du bois, du plastique, du carrelage, ...)

→ Voir page ci-dessus

→ Favoriser l'utilisation de xylophones (lames de bois de longueurs différentes) – de métallophones (tubes ou fers plat de longueur et épaisseurs différentes).

Ils découvriront également que le geste qui « fabrique » le son a son importance. Une relation se fera naturellement entre le fait de souffler dans un instrument, de taper sur une peau ou un xylophone ou de faire vibrer par frottement ou pincement une corde de violon, de mandoline ou de guitare.

ACTIVITES de LANGAGE

Un vocabulaire précis pourra être mis en place.

Avec du papier, j'obtiens des sons variés que je reconnais à l'oreille lorsque je claques les doigts contre une feuille, quand je la déchire, la froisse, ...

Des jeux diversifiés seront proposés à vue ou à l'aveugle (derrière un paravent).

Des jeux de rime rendront les enfants attentifs à la musique de la langue (utilisation des verbes d'action).

ACTIVITES de MEMORISATION

Il sera possible très vite de proposer des jeux de Kim, en inventant les règles et leur fonctionnement afin d'aiguiser l'attention, de développer la mémorisation auditive et de faire utiliser un langage particulier et adéquat.



ACTIVITES d'ECOUTES MUSICALES et de CONTE

Différents contes ont été mis en musique par des compositeurs de tous les temps.

Sur le principe de la Flûte Enchantée de W.A. Mozart, on peut raconter l'histoire aux enfants et les rendre attentifs aux différents traitements de la voix qui représentent et interprètent des personnages. Ainsi l'air de Papageno, celui de la Reine de la Nuit ou encore celui de Sarastro sont-ils caractéristiques de la psychologie des personnages. Ils peuvent de fait assez facilement être reconnus.

Un magnifique livre-Cd du conte Barbe-Bleue vient de sortir dans la collection Il est mis en musique par Isabelle Aboulker. Très intéressant à exploiter.

Le lien entre le caractère, la démarche, la physionomie des animaux et la musique de Saint-Saëns dans le Carnaval des Animaux sera également propice à intéresser les élèves et à les engager dans une démarche d'écoute active.

Associer des événements à des timbres

Ecouter le timbre de la voix de personnes (de différents âges et sexes) et les reconnaître. Idem pour la voix d'animaux.

Associer dans une histoire les personnages avec le timbre de leur voix qui va permettre aux enfants de « prendre la voix de ».

Idem avec des événements.

Le vent, la pluie, l'éclair, le tonnerre peuvent être sonorisés grâce à une recherche et un choix sur les timbres de nos objets sonores, aptes à « imiter » ces éléments naturels.



Objectif : *découverte et approche du paramètre TEMPO :*
notion de RAPIDE - LENT

Compétences : Savoir différencier deux tempi, les verbaliser, les reproduire rythmiquement et corporellement, les utiliser à bon escient.

Remarque : Les notions de tempo sont souvent caractérisées par les mots - vite – doucement. Le mot doucement reste vague et souvent ambigu. Il faudrait lui préférer le mot – lent – lentement -

Pour démarrer la séance : reprendre le Jeu de la statue :

Avec un tambourin, une flûte à bec, tout autre instrument, jouer tout en variant les tempi. Faire réagir les élèves en étant exigeant sur l'attitude : pas de cris, de bavardage, de course intempestive.

Des arrêts (silence) permettront aux « élèves de se mettre en position de statue. Chercher à les rendre vivantes par des poses amusantes.

(Commencer plutôt lentement pour mettre les élèves en situation – les passages rapides devront être assez courts pour ne pas les énerver – alterner assez rapidement les tempi)

ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE.

Carnaval des Animaux de Camille Saint-Saëns l'éléphant et la volière



Après une première écoute de la musique, et une discussion qui aura permis aux élèves de relever le caractère lourd et lent de la musique, faire se déplacer les enfants selon le tempo de la musique. Faire verbaliser la notion de rapide ou lent. (L'éléphant se déplacera lourdement en se balançant, les oiseaux voleront légèrement.)

Pour faire évoluer la chorégraphie et permettre aux enfants de maîtriser leur mode de déplacement, les aider à « entendre » la musique lors d'une séance de musique pure, en reconnaissant les différentes phrases musicales qu'ils pourront différencier gestuellement.

Ainsi l'éléphant est marqué par trois parties avec un rythme de valse au centre.

La volière est marquée par des passages de flûte à la mélodie montante (corporellement marqué par des corps qui se dressent vers le ciel, bras en avant), des passages de piano avec des appuis (à quelques enfants peuvent intervenir sur scène à ce moment-là seulement en avançant à petits pas rapides), une fin qui permettra à tous les enfants de disparaître en se ratatinant au sol.



Lors d'une prochaine séquence, faire écouter

Peer Gynt d'E.Grieg : extrait « dans le hall du roi de la montagne ».

Arriver à dégager de la part des élèves la notion d'accelerando.

L'on pourra également reconnaître plusieurs parties dans cette pièce.

Proposer aux élèves d'évoluer en se rajoutant au fur et à mesure du morceau, afin de représenter le crescendo.

Un jeu de lampes de poche qui seront allumées successivement accentuera cette impression de masse de plus en plus compacte de personnages.

Des déplacements, des mouvements de plus en plus amples, un rythme de plus en plus rapide donneront l'impression dégagée par la musique.

ACTIVITES CORPORELLES.

Jeu : Avec un support sonore (flûte à bec, tambourin, carillon) improviser une musique ou des rythmes alternant rapide et lent.

Faire se déplacer les enfants en demandant un respect des changements de tempo et en jouant sur leur posture (redressée pour le rapide, ratatinée pour le lent).

Jeu du loup et des chevreaux.

Un enfant est un loup. Il se déplace lourdement et discrètement lorsque la musique est lente comme s'il surveillait le troupeau de chèvres et qu'il se préparait à les attraper.

Le reste du groupe représente le troupeau de chevreaux et ne se déplace que lorsque la musique est rapide.

On pourra demander aux élèves d'adopter une posture particulière (le loup fera une statue menaçante, les chevreaux feront semblant de se cacher, se recroqueviller).

Variante du Jeu du loup et des chevreaux.

Les notions de « rapide » ou « lent » seront marquées par des coups de mailloche sur un bidon de plastique ou un tambourin.

Le « lent » sera indiqué par des frappés au centre de la membrane de l'instrument.

Le « rapide » par des coups secs du manche sur le bord du bidon ou du tambourin.

Le dernier coup de chaque séquence sera marqué plus fortement permettant aux enfants d'anticiper leur arrêt. Il sera matérialisé par une posture de statue qu'ils devront mettre en place très rapidement (entraîner les réflexes).



ACTIVITES de LECTURE – CODAGE en moyenne et grande section

On matérialisera ces deux notions nouvelles par deux étiquettes en demandant aux enfants de choisir un code propre à chacune d'elle.



- Selon le tempo de la musique jouée par la flûte (*pas de mélodie mais improvisation libre*), les enfants montrent l'une ou l'autre étiquette.
- Un enfant présente une étiquette. Les enfants se déplacent dans la salle en respectant son message (sans musique).
- Deux enfants ont chacun un instrument (*des instruments à lames : carillons ou xylos sont bien adaptés. Les enfants improvisent librement*).
Un enfant choisira la notion de rapide, l'autre celle de lent.
Un troisième élève présente l'une ou l'autre étiquette. La classe sera arbitre.

ACTIVITES POETIQUES

- On peut inventer des phrases à dire lentement ou vite selon l'étiquette présentée.
(l'é-lé-phant march' len-te-ment / les oiseaux vol'nt dans le vent).

Travail autour d'une comptine

Adapter la diction aux notions travaillées tout en recherchant dans le texte les indices permettant de faire des choix.

Jeu dangereux

<i>Un chat gris dormait</i>	- lent -
<i>Sur son dos dansaient</i>	- rapide -
<i>Cinq petites souris</i>	- lent -
<i>Le chat les a prises</i>	- rapide -
<i>Tant pis !</i>	- lent -

Qu'il est lent, qu'il est lent

Qu'il est lent, qu'il est lent,
Cet escargot noir et blanc
Qui traverse le vieux ont !

Qu'il est long, qu'il est long
Le chemin sur le vieux pont
Pour l'escargot noir et blanc !

Tombe la neige

Il neige !
Il gèle !
Il vente !
Tout est blanc
En silence !
Blanc sur la terre !
Blanc dans le ciel !

La neige tombe
A gros flocons
En tourbillons !
Il neige !
Il gèle !
Il vente !
Quel froid de loup ...
Rentrez chez vous !



ACTIVITES VOCALES

Jeu de sons :

- Prononcer des sons de façon rapide (répétée) et lente (tenue et trainée).
 « Je marche vite, vite, vite, vite, vite
 J'avance len - te - ment »

(Inventer ou faire inventer d'autres supports de phrase.)

- Demander aux garçons de dire une phrase lentement, aux filles des phrases rapides.
 Inverser
- Placer deux cerceaux : un avec code pour rapide, un deuxième pour le code lent.
 Choisir une phrase
 Les enfants sont invités à se placer dans un des cerceaux et disent la phrase dans le tempo adéquat.
- En répétant les sons, en faire changer les hauteurs et le timbre (par des mouvements de la bouche ou des lèvres quand cela est possible)
- Raconter une histoire qui sera mimée par deux groupes et qui fera appel en alternance à ces notions.

Avertissement : Un réflexe naturel pour les enfants (et les adultes) est de lier les notions de rapide à celle de fort, de lent à celle de faible. Il est indispensable de permettre la dissociation de ces deux notions par un choix d'exercices adéquats.



Objectif : *découverte et approche du paramètre* **DUREE**
notion de **COURT - LONG** **sons continus – discontinus.**

Compétences : Savoir comparer des éléments sonores.
 Savoir différencier des longueurs de sons, les reproduire rythmiquement et corporellement, les utiliser à bon escient.

ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE

Jouer avec une cymbale et un woodblock en frappant chaque instrument une seule fois.

Faire verbaliser les élèves et les faire réagir aux différents sons produits.



Notion à mettre en valeur : la longueur des sons n'est pas la même.
 Le woodblock a un son bref – court, la cymbale résonne longtemps.

Il est possible de faire remarquer aux élèves que le matériau des deux instruments n'est pas le même. Proposer une activité de comparaison d'objets sonores afin que les élèves observent et comprennent l'incidence entre matériau et longueur du son.

Attention : La séance précédente était consacrée à la notion de rapide et lent. Veiller à ne pas jouer les sons longs lentement et les sons courts rapidement afin de ne pas mélanger ces deux notions.

Découverte d'une série d'objets sonores, objets de la vie quotidienne, instruments...

Collection de pots de terre

Choisir des pots de terre de différents diamètres. Faire expérimenter leur résonance en frappant en divers endroits, en posant les pots sur leur base, à l'envers.

Faire jouer trois enfants sur un pot chacun. Les autres écoutent et font des remarques.

Décider de règles simples de jeu collectif.

Collection de verres sur pied (verres simples et non en cristal ! L'essentiel pour qu'un verre résonne est qu'il soit sur pied et qu'on le tienne par sa base pour ne pas empêcher la résonance.)

En les remplissant d'eau à des hauteurs différentes, en mouillant un doigt et en frottant le bord du verre les enfants expérimentent !

Même jeu qu'avec les pots de terre.

Avec les deux collections

Faire remarquer les particularités de chaque collection :

Les pots de terre permettent de réaliser des sons courts.

Les verres sur pied permettent de faire des sons longs.

Faire créer des moments musicaux en jouant des deux collections ensemble, en alternance, avec un objet par collection, puis deux, trois, ...

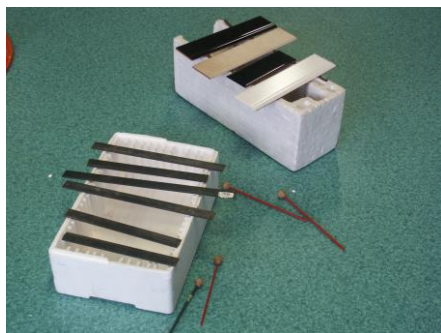
Proposer une création avec chef d'orchestre ou écriture d'une partition par codage. (Voir chapitre codage)



Avec des collections d'objets hétéroclites

Proposer une collection d'objets en bois ou en métal, disposés sans ordre à même le sol. Prévoir deux caisses vides ou deux cerceaux de couleurs différentes.

Les enfants feront résonner les instruments, seront invités à verbaliser leurs caractéristiques puis les rangeront dans des caisses selon la durée de leur résonance.



Lors de plusieurs séances, on permettra aux enfants de se familiariser avec le geste musical sur ces instruments. Il faudra de la patience et une certaine maîtrise à un jeune enfant pour ne frapper qu'un seul coup et pour écouter la résonance qui s'en suit, ... jusqu'au bout ! Cette maîtrise est vitale pour lui et pour la bonne exécution de l'exercice.

On pourra faire remarquer en fin de séance – sans insister – que les instruments métalliques sont tous dans la caisse « long » et les instruments en bois dans la caisse « court ».

Flûte à coulisse ou la flûte à bec

L'enseignant peut jouer des mélodies sur ces instruments. Les élèves expérimenteront que certains instruments permettent indifféremment de jouer des sons courts ou longs.

ACTIVITES de LECTURE – CODAGE en moyenne et grande section

Après quelques exercices permettant la maîtrise de ces deux notions, faire inventer un codage.

On matérialisera ces deux notions nouvelles par deux étiquettes en demandant aux enfants de choisir un code propre à chacune d'elle.



Les étiquettes seront placées dans des caisses d'instruments ou espaces matérialisés.

▫ Jouer des sons à la flûte. Les enfants montreront l'une ou l'autre étiquette.

▫ Deux enfants choisissent chacun un instrument, l'un permettant de jouer la notion – court – l'autre celle de – long –. Un troisième élève présente l'une ou l'autre étiquette et fait jouer ses camarades. La classe est arbitre.



ACTIVITES POETIQUES.

Les gouttes

« J'écoute les gouttes
Qui gouttent
Qui gouttent

J'écoute la pluie,
Qui m'ennuie
Qui m'ennuie
Gare aux flaques
Gare aux flaques
J'essuie mes pieds,
Mon chapeau claque,
Dit l'escargot
Rentrant chez lui.
Tout de même,
Il ne fait pas chaud
Dans ma maison
Sans parapluie. »

Martine Gehin

- A dire en sons tenus, continus
- Puis en sons courts ou tenus selon le sens du texte.

L'impression de gouttes va être donnée par l'articulation très courte de chaque syllabe. Quant aux flaques, il est possible de traîner et de faire durer les mots.

Sous le vieux pont

L'eau, sous le vieux pont,
Coule, coule et chante.
L'eau, sous le vieux pont,
Berce de son chant
Les poissons d'argent.

Je ris.

Hi hi – je ris
Hé hé – je sais
Aïe aïe - je baille
Ouille ouille ouille – je bafouille. Anne Froissart

ACTIVITES VOCALES

Idem avec la voix qui peut émettre des sons courts ou longs.

Faire expérimenter les enfants et constituer un catalogue de sons courts et longs. On peut profiter de l'occasion pour enregistrer chaque séance afin d'en garder des traces et de créer à terme un catalogue le plus complet des sons créés.

Les enfants remarqueront que les voyelles [a] [e] [i] [o] [y] peuvent être prononcées de façon longue ou courte et que d'autres sons ne laissent pas de choix :

[d / p / b / k / t / g] non associés à une voyelle sont émis par son court.

[m / n / s / f / ch / v] pourront également être au choix chanter très courts ou tenus.

[R] posera le problème du placement derrière les dents et de la capacité des enfants à le rouler.



ACTIVITES CORPORELLES

▫ On matérialisera dans l'espace la longueur des sons par un petit geste fin pour les sons courts ex : (doigts qui imitent les gouttes d'eau) et par un geste plus large pour les sons longs (l'écartement des deux bras ou main traçant une ligne imaginaire de gauche à droite)

▫ Les enfants seront invités à se déplacer sur la musique en réglant leurs pas et leur démarche sur la longueur des sons entendus.

La musique sera jouée alternativement par l'enseignant et par un enfant à la flûte à coulisse ou au métallophone.

▫ Un enfant présentera une étiquette. Les enfants se déplaceront dans la salle en faisant des petits ou des grands pas. Ils peuvent décider de ramper au sol pour les sons longs.

▫ Au tableau avec de la craie, au sol, des cordelettes ou des bancs et cerceaux, dans l'espace avec des foulards, l'on permettra aux enfants de matérialiser les sons qu'ils entendent.

woodblock – claves, tambourin, ... pour les sons courts. Cloche, chime, gong ou triangle pour les sons longs.

Faire expérimenter que le son peut être court si on l'étouffe en tenant l'instrument avec deux doigts.

Après un travail de maîtrise du geste, on pourra également utiliser un bâton de pluie (ne pas en acheter des trop courts dont les sons seront assez faibles.)

ACTIVITES GRAPHIQUES

▫ On proposera aux élèves de grandes feuilles de papier blanc et des gouaches avec pinceaux.

A l'invitation d'une mélodie jouée sur un instrument, d'étiquettes de code, les élèves pourront dessiner des traits courts ou longs, d'une couleur ou d'une autre, sans consigne particulière (laisser libre l'utilisation de l'espace de la feuille)

▫ Idem mais avec des feuilles à lignes. On donnera un sens à la graphie afin de visualiser la suite de sons.

On pourra leur demander de changer de couleur (voire leur imposer le choix de celle-ci /ce qui fera un ex de vocabulaire/afin de mieux visualiser les tracés.

ACTIVITES LITTERAIRES

Une Histoire, support de l'activité.

▫ Inventer deux personnages représentatifs (pour un son long : le serpent / pour un son court : le pic-vert).

▫ Faire choisir par quelques enfants des objets représentatifs des personnages (flûte à coulisse pour le serpent / claves pour le pic-vert).

▫ Raconter une histoire dans laquelle les enfants joueront chaque fois que leur personnage sera nommé.



Objectifs : *approche de la notion de* **DUREE : rythmes et pulsation**

Compétences : Savoir différencier des longueurs de sons différents. Sentir le rapport existant entre eux.
Reproduire des cellules rythmiques variées.
Différencier notion de pulsation et de rythme.
Associer rythme ou pulsation à un texte.

Cette notion est la plus complexe à acquérir.

De très grandes différences marquent en effet les capacités des élèves à répéter des cellules rythmiques. Elle exige en effet une grande concentration, un grand contrôle, une capacité d'écoute remarquable et une connaissance, un ressenti de son corps.

Il faudra du temps, beaucoup d'abnégation et de patience, d'imagination pour proposer régulièrement des exercices adaptés et progressifs.

En voici un tout petit aperçu, très modeste.

Précision : Dans les lignes qui vont suivre, je ferai souvent référence à deux notions.

Pour essayer d'en expliquer les nuances, je prendrai l'image d'une comptine :

- la **pulsation** = **frappés réguliers** qui ne tiennent pas compte de la prosodie.
- le **rythme** = suit la prosodie et sera constitué de sons rapides et lents. Il est donc marqué par une **irrégularité**.

On associera le plus possible le rythme avec des onomatopées, la pulsation avec des frappés afin de les faire ressentir corporellement.

Poum poum ti ti poum
* * * * * frappés dans les mains

L'utilisation d'un instrument (à la place des frappés de mains) comme un tambourin (ou un bidon d'eau déminéralisée) avec l'utilisation d'une mailloche (à fabriquer en nombre avec baguettes chinoises et bouchons de crémant Moment idéal pour leur réalisation : Janvier !!!) sera également d'une bonne aide.

Une technique d'exercice :

- L'enseignant joue une longue série de pulsations que les enfants écoutent et sur laquelle ils vont se calquer.

- Tout en frappant ces pulsations, l'enseignant va dire une phrase que les enfants enchaîneront sans laisser de temps libre.

Maître

Le li - on march' len - te - ment /

* * * * *

élèves

Le li - on march' len - te - ment

* * * * *



- Idem avec le maître plus deux groupes. Chacun fera sa cellule rythmique en alternance :

Maître

Le li - on march' len - te - ment /

Premier groupe d'élèves

Le li - on march' len - te - ment

Deuxième groupe d'élèves

Le li - on march' len - te - ment

- Jeux de rythme :

→ phrase dite avec frappés de pulsation

Le li - on march' len - te - ment
* * * * *

→ phrase non dite. Seuls les frappés sont marqués

* * * * *

→ la première partie de la phrase est dite, La deuxième est frappés dans les mains.

*Le li - on * * * **

→ Inverser

* * * *march' len - te - ment*

- ➔ Faire jouer ce rythme sur des instruments (il est important de proposer aux élèves d'articuler les paroles sur les lèvres voire de les dire en chuchotant pour calquer le geste de la main sur le rythme du texte.)
- ➔ Jouer cette cellule rythmique sur des familles d'instruments (en utilisant les mots ou les codes en vigueur).

De nombreux enseignants proposent aux enfants de se déplacer les enfants sur une pulsation.

Il faut être attentif à cet exercice car de nombreux enfants n'y arrivent pas, la pulsation étant souvent lente par rapport à leur habitude de marche.

Une excellente base de travail est celle des comptines que l'on va dire de façon « mesurée ».

N'hésitez pas à puiser dans le document réalisé par des conseillers pédagogiques « **les doigts s'amuse** ».

Conseils : Faire frapper dans les mains une comptine est intéressant pour que les enfants perçoivent corporellement sa pulsation.

Eviter néanmoins de faire frapper le rythme de la comptine, car le frappé sera calqué sur les paroles et donc difficile et souvent peu précis. De plus, cela n'apporte rien que des brouillages car l'on ne percevra clairement ni les paroles, ni le rythme.



EXEMPLES**PROMENADE**

Deux pe - tits bons - hom - mes
* * * *

S'en vont au bois
* * * *

Cher - cher des pom - mes
* * * *

Et puis des noix
* * * *

Des cham - pi - gnons
* * * *

Et des mar - rons
* * * *

Et puis ils ren - trent
* * * *

A la mai - son
* * * *

DINER

Mon - sieur et Ma - da - me
* * * *

Sont au coin du feu
* * * *

Et ils man - gent, man - gent
* * * *

Du pain et des œufs
* * * *

Le chat les re - gar - dent
* * * *

Le chat n'en a pas
* * * *

Fro - te, fro - te le plat.
* * * *

**ACTIVITES d'ECOUTES MUSICALES**

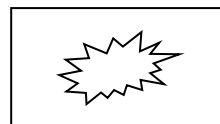
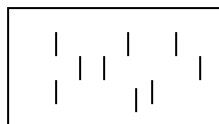
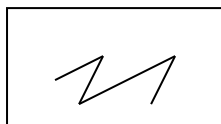
**A partir de la comptine *Tip, Tip, Tip*
(ARIA 2004 maternelle)**

Tip, tip, tip, tip, tip	C'est la pluie	Sur le toit.
Zip, zip, zip	C'est l'éclair	Qui rougeioie.
Boum, boum, boum, boum	Le tonnerre	Cache-toi !

Nous chercherons à développer chez les enfants :

- la mémorisation
- le sens rythmique
- la capacité d'intériorisation
- une maîtrise corporelle.

Créer avec les enfants des étiquettes représentant le symbole des éclairs, de la pluie, du tonnerre.



Les différents exercices qui seront proposés aux enfants auront comme objectifs de jouer avec le texte et sa rythmique.

On associera le texte au geste.

Ex : « Tip, tip, tip, tip, tip » petits frappés sur la tête	« Zip, zip, zip » frappés dans les mains	« Boum, boum, boum, boum » frappés sur les genoux
---	---	--

On alternera les onomatopées et les gestes corporels.

« Tip, tip, tip, tip, tip »	petits frappés sur la tête
« Zip, zip, zip »	frappés dans les mains
« Boum, boum, boum, boum »	frappés sur les genoux

On remplacera les frappés rythmiques par une intériorisation du rythme

« Tip, tip, tip, tip, tip »
« Zip, zip, zip »
« Boum, boum, boum, boum »

On rajoutera à la cellule d'onomatopée, la suite du texte :

Tip, tip, tip, tip, tip	C'est la pluie	Sur le toit.
Zip, zip, zip	C'est l'éclair	Qui rougeoie.
Boum, boum, boum, boum	Le tonnerre	Cache-toi !

On associera le texte au geste

Tip, tip, tip, tip, tip petits frappés sur la tête	C'est la pluie	Sur le toit.
Zip, zip, zip frappés dans les mains	C'est l'éclair	Qui rougeoie.
Boum, boum, boum, boum frappés sur les genoux	Le tonnerre	Cache-toi !

On organisera la classe en deux groupes, le premier disant les onomatopées + les gestes, le deuxième disant la fin de chaque phrase.

Tip, tip, tip, tip, tip <i>petits frappés sur la tête</i>	C'est la pluie	Sur le toit.
Zip, zip, zip <i>frappés dans les mains</i>	C'est l'éclair	Qui rougeoie.
Boum, boum, boum, boum <i>frappés sur les genoux</i>	Le tonnerre	Cache-toi !

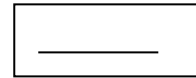
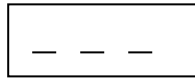
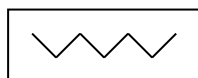
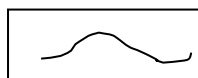


TEMPO et DUREE

Objectif : *approche de la distinction entre les notions de*
COURT - LONG et **RAPIDE - LENT.**
Sons continus - discontinus

Compétence : Etre capable d'associer deux notions maîtrisées individuellement.

On rappellera les différents codages inventés.



Important : Pour une meilleure mémorisation des enfants, il serait intéressant que sur un mur de la classe, un espace soit réservé à une trace des activités musicales avec affichage des étiquettes, dessin représentant un instrument utilisé, ...

RAPPELS :

Notion de court – long :

Voir pages précédentes.



ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE

(Document cycle II Bourgogne pages 24 – 25 et 5) l'eau qui coule en goutte à goutte ou de façon régulière d'un robinet.

Reconnaître les bruits entendus et les caractériser : - bruits courts – secs / eau qui est versée dans un verre ... qui se casse ... et que l'on balaye.

- alternance de bruits d'eau qui goutte d'un robinet mal fermé avant d'être ouvert.

ACTIVITES VOCALES .

Comment représenter les sons entendus avec sa voix ?

- Claquements de la langue ou [p] pour les sons brefs.
- Ssss / Chhhh pour les sons longs.

Chaque son sera expérimenté par quelques enfants individuellement puis par tout le groupe.

Autres recherches et propositions possibles.

Jouer sur la hauteur des sons, sur l'irrégularité rythmique/

Jouer sur les onomatopées (pour les sons longs, on peut faire [tssss – ch--- - fssss – fff--- - ...]

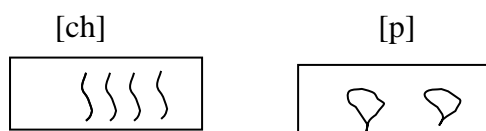
Dire une comptine en respectant les consignes : court – long – court/lent – court/rapide –

U – ne pou – le sur un mur Qui pi - co – tait du pain dur
 U... ne.... pou.... le.... sur.... un.... mur....
 U - ne pou - le sur un mur Qui pi - co - tait ...
 U-ne pou-le sur un mur Qui pi-co-tait du pain dur....

Chanter cette comptine en respectant les mêmes règles.



ACTIVITES de LECTURE – CODAGE en moyenne et grande section



On séparera la classe en trois groupes. Un groupe sera auditeur. Les deux autres interpréteront chacun un signe différent et fonctionneront en alternance mais également en même temps. On demandera aux auditeurs d'être attentifs et d'écouter la musique ainsi créée.

Permuter les groupes pour que chaque enfant ait été auditeur.

Le maître pourra être le chef d'orchestre en présentant lui-même les étiquettes. Il n'oubliera pas la notion de silence.

Les élèves deviendront chefs d'orchestre lorsque le jeu aura été bien assimilé.

ACTIVITES INSTRUMENTALES

- En salle d'eau, expérimenter diverses utilisations du robinet. Les notions de court – long, sons continus – discontinus se feront en jouant sur la variation du débit, sur l'ouverture et la fermeture du robinet.

Jouer à remplir des bouteilles et à chercher à verser de façon à produire des sons présentant les caractéristiques ci-dessus décrites.

- A partir des jeux et objets sonores proposés dans les pages 9 à 13, présenter aux élèves le matériel sonore rangé dans des caisses.

Leur demander par des mots ou des codages de rechercher des objets sonores pouvant répondre à la consigne indiquée : instrument qui fait des sons longs – sons grattés – à sons soufflés -

ACTIVITES CORPORELLES

Les sons courts pourront être matérialisés par des déplacements très saccadés.

Les sons longs pourront être matérialisés par des mouvements fluides faits avec des foulards.

Avec la flûte à bec ou la flûte à coulisse, jouer des sons longs ou brefs, dans un tempo tantôt rapide, tantôt lent. (Dans le cas de sons courts dans un tempo rapide, il y aura beaucoup d'arrêts. On rappellera les règles du jeu de la statue.)

Faire verbaliser les caractéristiques de la musique entendue.

Faire inventer un codage nouveau permettant d'intégrer cette notion nouvelle.

Il sera constitué de deux étiquettes rassemblées ou d'une étiquette rassemblant les deux notions ou encore d'un signe nouveau.

La classe choisira. Ex :



Court / rapide

A inventer....



Objectif : *approche du paramètre* **NUANCES / INTENSITE**
notion de FORT - FAIBLE.

Compétences : Réagir corporellement à l'intensité sonore - Savoir différencier et comparer des éléments sonores. Les reproduire vocalement, instrumentalement et corporellement - Les utiliser à bon escient.

Remarque : Les notions d'intensité sont souvent caractérisées par les mots - fort – doux -. Le mot - doux – reste vague et souvent ambigu (doux – doucement – calme - ...) On lui préfère le mot –faible -

Parler aux enfants en parlant faiblement, en chuchotant puis en parlant très fort.

Idem en frappant un tambour doucement ou très fort.

ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE

Faire écouter n'importe quel extrait de musique en modifiant le volume de sortie du son. On peut choisir un extrait d'une œuvre de musique contemporaine (ce style de musique jouant énormément sur les contrastes de sons.)

Les enfants n'auront pas de mal à découvrir la notion nouvelle.

* **Leur proposer de se parler en chuchotant puis fort.** (On autorisera pour une fois le crié mais les enfants comprendront que c'est le jeu qui le permet)

* **Idem avec des instruments ou objets sonores.**

Remarque : On pourra profiter de cette activité et de la découverte de cette notion pour informer les enfants des dangers d'une écoute trop forte pour la santé des oreilles. Très tôt, les enfants vivent des agressions auditives contre lesquelles il faudrait arriver à les protéger.

JEUX :

▫ L'enseignant choisit un instrument qu'il jouera fort ou faible.

Lorsque le son produit sera puissant, les enfants ouvriront largement leurs deux bras (ne pas les faire lever en l'air car ce geste sera réservé à la hauteur du son.)

Quand le son sera faible, les enfants pourront mettre un doigt devant la bouche (ou tout autre geste proposé par eux).

▫ Les enfants proposent d'associer un animal à chaque intensité.

- On invente une phrase qui caractérise chaque animal et on la dit dans l'intensité correspondante.

(ex : dit très fort : Je suis le lion, le roi de la savane

dit tout doucement : Je suis une souris qui vit dans le grenier de mamie.)

- Le maître ou un enfant raconte une histoire faisant intervenir ces deux protagonistes.

Les enfants miment un geste évocateur non de l'animal mais du degré d'intensité qui lui est attribué.

(exemple lion marche fièrement, haut sur ses quatre pattes. La souris sautille accroupie)



- Donner des instruments aux enfants et les faire jouer en donnant les consignes au fur et à mesure.
- Le maître jouera du métallophone ou du tambour. Lorsqu'il joue fort, les enfants dansent. Quand il joue faiblement, ils marchent sur la pointe des pieds pour mieux entendre la musique. On pourra rajouter la notion de silence marquée par le jeu de la statue.
- Faire jouer un enfant. Lui demander d'abord de préciser s'il va jouer fort ou faiblement. Après sa présentation, les camarades donnent leur avis sur le respect de sa consigne.
- Associer la notion de couleur éclatante ou pâle à celle de fort et faible. Les enfants réagiront à la vue d'un papier de couleur.
- Visualisation de la notion : Placer de façon aléatoire des grands et des petits cerceaux ou des gros galets et des petits dans la salle de jeux. Lorsque la musique est forte, les enfants sautent dans les grands cerceaux, s'accroupissent près des gros galets. Lorsque la musique devient faible, ils cherchent un petit cerceau ou un petit galet.
- Rechercher les possibilités d'intensité des objets sonores mis à disposition des enfants et les ranger dans des caisses « fort » « faible » « les deux »
Ce jeu permettra aux enfants de réagir au fait que la puissance sonore d'un instrument est souvent générée par la force du geste du musicien.
Il faudra donc leur permettre de s'entraîner afin d'être capable de maîtriser leurs gestes.

ACTIVITES CORPORELLES

Jeux de doigts et de mains

Avec le corps, trouver des moyens d'aborder la notion de fort – faible – crescendo et decrescendo.

(tapoter les doigts sur un support non résonnant – sur un support résonnant.

Tapoter les doigts sur le dos de la main

Frapper des mains sur les cuisses, sur la tête, sur les bras, sur les fesses, sur le ventre, sur un bidon, ...)

Découvrir le xylophone

Laisser la découverte libre d'un xylophone présenté sans baguette.

On peut en jouer :

- avec les doigts
- avec les ongles
- avec une lame, une règle, un objet,
- avec une baguette à tête de feutre
- avec une baguette à tête de bois
- avec une baguette à tête de liège

Faire verbaliser l'intensité du son qui est émis par l'instrument.

ACTIVITES de LANGAGE

Rechercher un vocabulaire correspondant à l'action de parler avec une voix faible ou forte:

- murmurer - chuchoter - susurrer - ... / hurler - crier - tempêter - ...

(le calme - ... / le tapage - le vacarme - ...)

Relations avec les sentiments

Je suis gai, je ... / je suis triste, je / je suis fatigué, je / mon enfant s'endort, je / ...



ACTIVITES POETIQUES

A Paris

A Paris Sur un cheval gris
(un peu plus fort) A Nevers Sur un cheval vert.

(doux) A Issoire Sur un cheval noir.
(fort) Ah ! qu'il est beau ! Qu'il est beau !
(plus fort) Ah ! qu'il est beau ! Qu'il est beau !
Tiou !

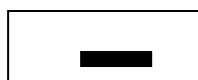
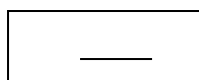
Le calendrier

l'ogre

Aborder la notion de crescendo en organisant la classe en plusieurs groupes qui vont se rajouter. L'impression d'intensité croissante va donc être obtenue par l'augmentation du nombre de récitants.

(1 ^{er} grp)	En janvier et février, Je repeins l'escalier. Trois rôtis de mouton	J'ai mangé un œuf Deux langues de bœuf
(+ 2 ^e grp)	En mars et avril Je me promène en ville.	Quatre gros jambons Cinq rognons de veaux Six couples d'oiseaux
(+ 3 ^e grp)	En mai et juin, Je vends des dessins.	Sept immenses tartes Huit filets de carpe Neuf kilos de pain
(+ 4 ^e grp)	En juillet et août, Je vais sur les routes.	Et j'ai encore faim.
(+ 5 ^e grp)	En septembre et octobre En novembre et décembre,	Peut-être, ce soir, Vais-je encor' devoir Manger mes deux mains Pour avoir enfin
(tous)	Je reste dans ma chambre.	Le ventre bien plein.

ACTIVITES de LECTURE – CODAGE en moyenne et grande section



Selon l'étiquette présentée, les enfants mimeront le lion ou la souris.

Un groupe d'enfants pourra mimer le lion, l'autre la souris. Selon l'étiquette, l'un ou l'autre groupe interviendra.

La classe pourra être partagée en quatre groupes, deux mimant, deux autres jouant des instruments. L'étiquette présentée invitera un groupe de mime et celui d'instrumentistes correspondant à jouer.

On multipliera les étiquettes et on proposera une petite partition qui familiarisera les enfants avec la lecture de gauche à droite.



ACTIVITES VOCALES

dire son nom en chuchotant, en criant, en parlant normalement,

idem sur « je m'appelle ... » de façon triste, déprimée, gaie, fatiguée

appeler quelqu'un qui est très loin, appeler en donnant un ordre, fâché, en suppliant, ...

appeler quelqu'un en haletant (d'avoir couru), **en bégayant** (de peur),

lentement, de façon précipitée, de plus en plus vite, ...

(ce n'est plus le même paramètre qui est en question mais je laisse l'exercice ici pour « façon de dire »)

ACTIVITES de SPACIALISATION

- ➔ Installer deux appareils lecteurs de CD ou radio à deux endroits éloignés de la salle.
A partir du même extrait musical, émission radio installé ou réglé sur chacun des deux postes à des intensités différentes, en faire écouter l'un ou l'autre et les faire désigner : Les élèves présenteront des étiquettes avec un codage fort – faible / préciseront oralement le type d'intensité / le marqueront corporellement selon un code qui aura été déterminé.



Objectifs : *approche de la distinction entre les notions de*
COURT - LONG RAPIDE - LENT et FORT - FAIBLE.

Compétence : Etre capable d'associer plusieurs notions maîtrisées individuellement

Recherche des couples possibles et impossibles.

Invention de codages nouveaux.

ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE

Les **Tableaux d'une exposition** de Modest Moussorgski extrait La cabane de Baba Yaga
 (version piano seul)

Un travail de verbalisation permettra de mesurer la capacité acquise par les enfants à entendre, repérer et dissocier les éléments travaillés jusqu'ici.

Ce passage comprend trois parties qu'il leur faudra reconnaître :

- une première représentant une cabane montée sur des pattes de poules qui se met à se déplacer, après des hésitations, en accélérant son allure.
- la deuxième est très mystérieuse. Elle se passe dans la cabane dans laquelle une sorcière (Baba Yaga) prépare une mixture magique. Le rythme de la musique est lent.
- la troisième est une reprise plus rapide de la première.

En plus des notions de tempo, les parties 1 et 3 sont plus fortes que la partie 2. Cette opposition marque bien la course effrénée et l'ambiance tant lugubre que mystérieuse de la préparation de la potion.

Les enfants pourront mettre au point une chorégraphie indiquant ces notions, sans oublier les démarches « boiteuse » de la cabane qui se déplace en se balançant sur des pattes de poule et « cassée » de la sorcière au dos plié, à la figure menaçante.

Faire écouter des chansons populaires et enfantines. Faire classer les chants en fonction des notions étudiées

- Meunier tu dors
- A la Claire Fontaine (version Aria 2004 cycle 3)
-



Objectifs : *Approche du paramètre **HAUTEUR**
notion de **AIGU - GRAVE***

Compétences : Reconnaître et comparer des éléments sonores – Faire des liens avec le vécu personnel – Imiter des propositions vocales ou instrumentales -

ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE

Maurice Ravel extrait de « **La Belle et la Bête** »
dans **les contes de ma Mère l'Oye**

Opposition entre le thème de la Belle jouée dans l'aigu et celui de la Bête joué dans le grave.



Wolfgang Amadeus Mozart « **la Flûte Enchantée** »
extraits de **la Reine de la Nuit** et de **Zarastro**.

Opposition entre le thème de la Reine de la Nuit (soprano colorature) et celui de Zarastro (basse profonde)

Ces deux écoutes permettront également aux enfants de reconnaître la notion d'aigu et de grave à travers les instruments et la voix.

EXPERIMENTATION PHYSIQUE et OBSERVATION

A partir de l'observation d'une flûte à coulisse transparente en plastique, les enfants pourront observer que la hauteur des sons sera différente selon la longueur du tube sonore et de la colonne d'air.

En observant un instrument à cordes, on comprendra que le principe de la longueur de la corde est le même. (attention, choisir harpe – cithare - ... plutôt que guitare car les 6 cordes sont de même longueur, leurs épaisseur et tension modifiant les hauteurs de sons.)

On pourra lancer une activité de découverte des instruments en cherchant à les classer (de façon sommaire) entre instruments graves et aigus.

aigu

le violon
la flûte – le hautbois
la trompette le cor

...

grave

le violoncelle et la contrebasse
le basson
le trombone le tuba

...



D'une façon ou d'une autre (en demandant à des musiciens de venir présenter leur instrument ou en écoutant des pièces instrumentales sur CD, il faudra à un moment faire entendre et comprendre aux enfants qu'un instrument a la possibilité de jouer des sons aigus et graves. La classification n'est de fait pas toujours facile à faire.)

Des appeaux d'oiseaux seront également utilisables pour différencier les sons aigus des sons graves.

Après la séance consacrée à la découverte de cette notion à partir de l'écoute musicale, on consacrer une séance à des jeux de reconnaissance.

Mais la notion est difficile et il faudra être attentif à proposer aux enfants dans un premier temps des sons bien opposés.

ACTIVITES POETIQUES

Jeux de mots

Qui a volé la clef des chants ?
La pie voleuse ou le geai bleu ?

Qui a gardé la clef des champs ?
La couleuvre ou le hérisson ?

Qui a perdu la clef des champs ?
La marmotte ou le rouge-queue ?

Qui a touché la clef des champs ?
La musaraigne ou le pinson ?

Qui a trouvé la clef des champs ?
Le lièvre brun ? Le renard roux ?

Qui a perdu la clef des champs ?
Le porc-épic ? Le renard roux ?

Qui a volé la clef des champs ?
Ce n'est pas moi, ce n'est pas vous.

Elle n'est à personne et partout
La clef des champs, la clef de tout.

Claude Roy.

ACTIVITES VOCALES

* L'enseignant s'adressera aux enfants en utilisant les deux registres de sa voix (grave et aigu).

Il arrive même en maternelle que des enfants aient une voix étonnamment grave. On pourra faire un petit jeu de reconnaissance des voix d'enfants de la classe derrière un paravent.

Le but de l'exercice sera de porter l'attention non sur les différents timbres mais sur la notion de hauteur.

* L'enseignant proposera les jeux de

- la **Sirène**

- l'**Avion** qui décolle et vole au-dessus d'un nuage avant d'atterrir.

- la **Fusée** qui s'envole et disparaît au loin. (voir livrets ARIA 2004)

Avec les bras, on va suivre le mouvement de la voix qui imitera la sirène en partant du grave pour monter dans l'aigu puis redescendre.



Jeu corporel et vocal

Les enfants jouent beaucoup avec leurs doigts.

On peut utiliser ce « support » comme guide pour des jeux sur la notion d'aigu et de grave.

- Tenir la main droite ouverte, la paume tournée vers le corps. L'auriculaire signifiera une note grave, l'index et le pouce, des notes aigües.
- Au bout de plusieurs exercices, l'enseignant peut chanter une note. Si les enfants la trouvent haute, ils montreront l'index ou le pouce, ...
- Les comptines ayant comme thème la maîtrise du vocabulaire concernant les doigts de la main pourront être mises en sons selon ce principe.
- Faire dire une comptine apprise en variant la hauteur des mots.

ACTIVITES INSTRUMENTALES

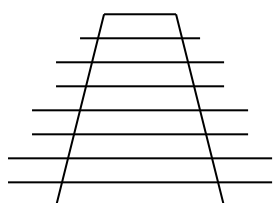
- * L'enseignant pourra jouer de la flûte à coulisse en se cachant derrière un paravent.

Les enfants verbaliseront en utilisant les mots « aigu » et « grave » (de préférence à haut et bas)

Ils demanderont au maître puis de jouer un son grave ou aigu. Ils auront une écoute critique et réagiront si le maître « se trompe ».

- * L'enseignant pourra jouer du xylophone ou du carillon. Les enfants apprendront à observer où se situent les sons graves ou aigus. Ils découvriront que la longueur de la lame ou du tube intervient dans la hauteur du son. On leur proposera des jeux qui développeront la capacité réflexe de jouer l'une ou l'autre note en fonction de la consigne.

Pour la visualisation de la notion d'aigu et de grave, il est intéressant d'utiliser des instruments à lames, présentés en position verticale afin que les enfants associent le grave vers le sol, l'aigu vers le plafond.



- * On pourra également utiliser le matériel musical appelé « boomwhackers » (en vente chez Fuzeau ou Lugdivine – voir catalogues)

La hauteur des sons est bien matérialisée par la longueur des tuyaux. Les couleurs permettent des jeux particuliers de classement. On pourra rendre les enfants attentifs à la ressemblance des sons d'octave. On cherchera à faire mémoriser la hauteur des sons de quelques tubes afin de permettre une anticipation mélodique.



ACTIVITES de LECTURE – CODAGE en moyenne et grande section

Dans le choix des symboles, il faudra être attentif à laisser la possibilité de cumuler plusieurs notions. Celles d'aigu et de grave pourraient donc être matérialisées par l'orientation et l'emplacement sur la feuille.

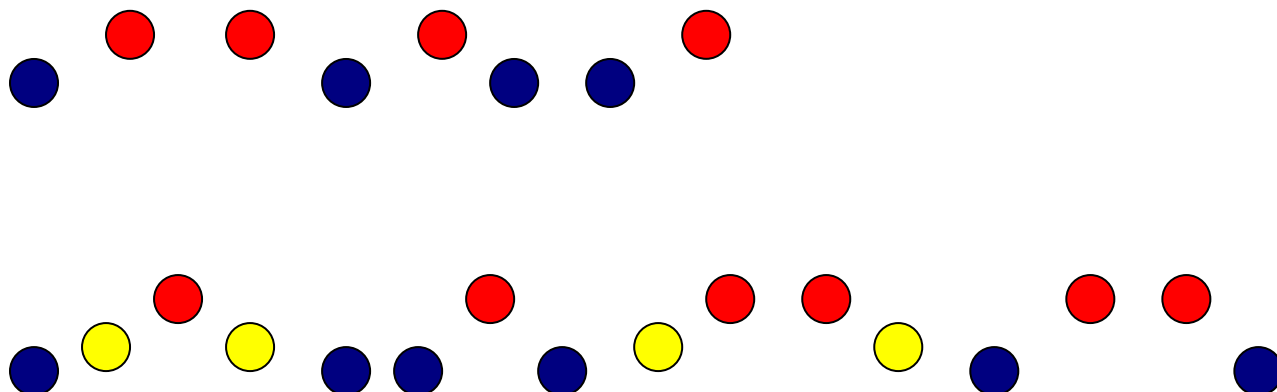
A partir d'un code pour une note aiguë et une note grave, code représenté par un point rouge et un point bleu, on inventera un panel de jeux vocaux et instrumentaux variés qui aideront les enfants à maîtriser le mieux possible cette notion.



Puis, l'on rajoutera un troisième signe pour une note moyenne.
Mêmes jeux



On inventera ainsi de petites mélodies que les enfants pourront inventer et reproduire ou improviser (car chaque enfant ne gardera pas forcément la même hauteur de note)



ACTIVITES CORPORELLES

* Visualisation. Partager la salle de jeux en deux espaces sonores définis. Les enfants se déplacent dans l'un ou l'autre selon le registre vocal dans lequel l'enseignant s'adresse à eux, selon la hauteur des sons qu'il joue à un instrument, ...

* A l'écoute d'un son grave ou d'un son aigu, les enfants se recroquevillent ou se redressent, se grandissent (se rapprochant ainsi du sol ou du plafond).

(Avec une flûte à coulisse, il y a possibilité d'aller du grave à l'aigu ou inversement de façon progressive. Les enfants le représenteront facilement corporellement.)



Objectifs : <i>approche du paramètre</i> HAUTEUR des SONS

Compétence : Développer l'écoute en vue de maîtriser la justesse vocale, la ligne mélodique. Etre capable de reproduire un exemple musical . Jouer avec sa voix.

A partir de la comptine *Tip, Tip, Tip*

Tip, tip, tip, tip, tip	C'est la pluie	Sur le toit.
Zip, zip, zip	C'est l'éclair	Qui rougeoie.
Boum, boum, boum, boum	Le tonnerre	Cache-toi !

Proposer un exemple de diction aux enfants afin de dépeindre le texte vocalement :

- la pluie *dire ces mots sur tous les tons, avec des sons courts imitant les gouttes d'eau.*
- l'éclair *dire ces mots en alternant sons aigus et sons graves imitant le mouvement des éclairs*
- le tonnerre *dire ces mots sur des tons graves en traînant , imitant la résonance du tonnerre.*

Faire répéter les enfants par imitation – phrase par phrase.
Faire dire les enfants individuellement.

Enchaîner toute la comptine.

Avec de l'entraînement,

- on pourra *faire alterner trois groupes* (un par phrase) qui enchaîneront la comptine.
- on pourra organiser la classe en *deux groupes, un de percussions, un de chanteurs.*

Les percussions remplaceront les onomatopées

Les chanteurs diront les paroles

Tip, tip, tip, tip, tip <i>Percussions claves</i>	C'est la pluie <i>chanteurs</i>	Sur le toit.
Zip, zip, zip <i>Percussions triangles</i>	C'est l'éclair <i>chanteurs</i>	Qui rougeoie.
Boum, boum, boum, boum <i>Percussions tambourins</i>	Le tonnerre <i>chanteurs</i>	Cache-toi !

Dans les classes de petits, afin d'aider les enfants à se repérer dans la structure de la comptine, on peut organiser les groupes en attribuant un foulard de couleur différente à chaque groupe.

Création finale :

On invente avec les enfants (l'enseignante ou après un travail de création avec les enfants) une mélodie pour la comptine :

A/ mélodie pour les paroles. Les onomatopées seront mimées et jouées aux instruments de percussion

B/ mélodie pour la comptine complète. La percussion pourra accompagner le chant.



Objectifs : *Approche du paramètre **HAUTEUR**
notion de **montée et descente.***

Compétences : Libérer sa voix de contraintes corporelles.
Jouer avec sa voix. Elargir son ambitus.

Matériel à utiliser :

- flûte à coulisse ou à bec
- carillon ou xylophone
- violon ou flûte traversière
- cordophone (voir ARIA 2003)

▫ Interpréter une courbe mélodique par « glissandi » avec un instrument adéquat.
Il sera intéressant de présenter aux enfants l'instrument dans sa verticalité, les lames longues placées en bas afin qu'ils mettent bien en rapport la lame avec le son qu'elle produit.

Faire dire et montrer par un geste des bras « ça monte – ça descend »
Faire dessiner sur papier ou au tableau (plan horizontal ou vertical)
Faire trouver une onomatopée pour la montée (« piou ») et la descente (« bing »)

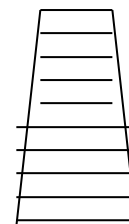
▫ Le maître montre avec sa main un mouvement que les enfants imitent.
On peut rajouter l'onomatopée correspondante à la direction du geste

▫ Les enfants ont des instruments. Ils réagissent aux consignes données par le maître ou un camarade.
Ils imitent un exemple donné en respectant le mouvement proposé.

▫ Le maître montre au tableau une ligne montante et descendante. Les enfants la suivent avec leur instrument.

Attention à la vitesse d'exécution car très vite, leur instrument ne leur permettra plus de respecter la consigne)

▫ Mêmes exercices avec la voix.



Objectifs : approche des notions de *Fluidité* et *Raideur*

Compétence : Développer une audition fine. Etre capable de repérer des éléments significatifs.
Classer en fonction de critères déterminés. Se déplacer en respectant ces critères.

ACTIVITES d'ECOUTE MUSICALE

Camille Saint-Saëns extrait du Carnaval des Animaux : Aquarium
Vogelweider extrait de

Découvrir à travers l'écoute, le caractère particulièrement fluide, souple, calme de cet extrait.

A partir de rubans, foulards de couleur, représenter le monde aquatique.

Les mouvements d'ondulation des accessoires, mais également des corps pourra suggérer, par des déplacements dans la verticalité et l'horizontalité, la vie d'un aquarium.

Faire sentir par les enfants que des moments d'arrêt, dans la chorégraphie, sont intéressants pour les spectateurs comme pour les participants.

En contraste, on présentera un extrait de

Les enfants seront invités à écouter et à verbaliser leurs ressentis avant de se déplacer.

Les accessoires ne pourront pas être souples, les gestes devront être saccadés. Une recherche d'accessoires particuliers (manches – règles longues - ...) pourra être proposée. Leur utilisation devra être précisée.

On pourrait proposer un montage qui alternera, voire superposera ces deux musiques, en organisant la classe en deux groupes.

ACTIVITES VOCALES



REFLEXIONS autour d'un PROJET.

Comment inclure dans le cadre d'un projet de classe, une initiation et un travail autour des paramètres de la musique, afin de développer les capacités et les compétences d'écoute des enfants ?

En maternelle, le conte servira souvent de départ à un projet musical. Partir d'un conte musical ou écrire un conte avec la classe sont des démarches riches de possibilités pédagogiques.

Le principe premier est celui de la nécessité pour les jeunes enfants de « faire », de « vivre dans leur corps ».

On cherchera à placer les enfants dans des situations vivantes qui donneront du sens aux démarches d'apprentissage leur permettant de maîtriser le langage musical et de développer leurs compétences d'écoute, qualités dont ils profiteront à tout moment de leur scolarité.

- Les personnages -

Chaque personnage sera caractérisé musicalement en fonction de son caractère

Seront utilisés les paramètres :
intensité – timbre – rythme – hauteur.

Pourront être créés des thèmes représentatifs (comme dans Pierre et le Loup) ou des structures rythmiques.

- Le cadre spatio-temporel -

Le lieu – le temps.

Des éléments du décor pourront être sonorisés par des mises en ambiance, par la création de paysages sonores.

- Les actions – les événements -

Des éléments amenés par l'histoire, des événements qui surviennent tout au long de l'histoire seront également sonorisés.

Une recherche à faire avec les enfants devra permettre de choisir les matériaux sonores, les gestes et les formules les plus adéquats.

- Les liens logiques – la progression dans les événements -

Des formules comme « tout à coup » « mais », une formule répétée tout au long du récit, une progression dans le déroulement de l'histoire permettront d'imaginer des formules musicales qui appuieront le récit.

Les enfants choisiront des images sonores caractéristiques.

Les activités de pratique instrumentale, d'utilisation d'objets sonores en vue d'illustrations musicales seront favorisées. Ne seront pas oubliées les activités d'utilisation de la voix, hors de l'interprétation de chansons. La recherche de toutes les possibilités offertes par la voix à travers des jeux de sonorités, des jeux d'onomatopées, de jeux d'articulation seront proposées fréquemment dans un esprit de créativité et de connaissance de son propre corps.

Selon le conte, il sera possible **de remplacer** certaines parties du texte par des fragments sonores (certains éléments répétitifs seront sonorisés, ...), **de superposer** des fragments sonores au texte, **de sonoriser** toute l'histoire, laissant juste l'image aux enfants, **d'illustrer de façon sonore** chaque fragment de texte après ou avant de l'avoir lu, **de sonoriser et jouer corporellement** certains passages, A l'appréciation et au choix de chacun, dans le respect d'une diversité de situations.



Le Projet au cœur des Apprentissages Fondamentaux.

le langage au cœur des apprentissages :

Dire

Activités :

Lancement du projet : formuler (inventer ou raconter un conte)

Mémoriser des passages – Décrire des personnages, les lieux, les circonstances, ...

Découvrir des matériaux sonores et discuter sur leurs qualités, leur intérêt, leurs possibilités expressives.

Rechercher des images sonores en fonction du récit.

Compétences :

Verbaliser ses connaissances, ses émotions.
Etre capable d'exprimer des idées, des ressentis,
Développer l'esprit critique, exprimer et argumenter ses choix
Etre capable de réciter devant du public.

le langage au cœur des apprentissages :

Lire

Activités :

Lire un décor en vue de rechercher des idées musicales.

Compétences

Mettre en relation une description plastique ou photographique avec une illustration musicale.

CREATION

d'un CONTE MUSICAL

le langage au cœur des apprentissages :

Ecrire

Activités :

Dicté à l'adulte des passages inventés.
Inventer un code pour créer une partition musicale.

Compétences

S'initier à la production de textes.
Prendre de conscience de l'intérêt de l'écrit pour la trace mémoire.
Découvrir et approcher des codes écrits.

Découvrir le monde artistique

Découvrir d'œuvre du répertoire
Ecouter les bruits environnants
Ecouter des enregistrements sonores

Recréer des ambiances par tâtonnement, expérimentation d'objets et de matériaux sonores
Ecouter ses propres enregistrements.

Aller à la découverte d'œuvres plastiques

Comprendre le rapport entre le langage musical et le langage oral par la maîtrise des paramètres du son.

Faire des liens avec la danse, les arts plastiques, la photographie.



LISTE de MATERIEL à collecter pour mettre en place ce type de séances.

Objets sonores familiers des enfants :

- Carte postale sonore
- Poupée qui pleure
- Ours qui grogne
- Grelots de bébés
- Sifflet

Instruments de musique

- La panoplie traditionnelle des instruments à percussion
- Flûte à coulisse
- Flûte à bec

Objets détournés

- Casserole
- Couvercles
- Verres
- Table
- Règles
- Collection de pots de terre
- Collection de verres sur pied

Instruments fabriqués (voir ARIA 2003)

ALBUMS du Père Castor (très bons supports d'histoires à illustrer)

