

Rapport de projet – Semaine du 2 au 7 février 2004



Du monde sonore à la culture musicale

Au cycle 1



PLAN



Introduction (page 3)

Pourquoi l'éducation musicale à l'école maternelle, les orientations de notre problématique.

I – Textes officiels et recettes de musique (page 4)

- La place de l'éducation musicale dans les programmes de l'école maternelle
- Essai d'illustration des textes : Des recettes de musique
- Quelle évaluation ?

II – Proposition de programmation pour le cycle 1 (page 7)

- Programmer pour « la voix et l'écoute »
- Quelques exemples de jeux pouvant être pratiqués selon les classes.

III – Exemples de situation d'apprentissage (page 11)

- Fabrication d'instruments à vent
- Apprendre à écouter : proposition de séquence pour un travail suivi sur l'écoute en cycle 1

Annexes (page 15)

Glossaire du langage musical

INTRODUCTION



Dans le livret intitulé L'Education artistique à l'école, publié par le Ministère de l'Education nationale, on peut lire que « *deux domaines artistiques sont obligatoirement présents à l'école maternelle : la musique et les arts plastiques* ».

Faire découvrir la musique à l'école, qu'on soit musicien ou pas soi-même, est parfois une activité intimidante. On peut en effet se sentir désarmé face à cette discipline où codes, références et possibilités abondent. Cependant, il ne faut pas oublier que la musique est avant tout source de plaisir, de sensations, d'expressivité et de création.

Nous nous sommes rendus compte qu'en partant, par exemple, d'écoutes simples menées en classe, il est possible d'ouvrir les oreilles des enfants à une plus grande **réceptivité du monde sonore**. Avec un peu de temps et à travers toutes sortes d'exercices, les repères musicaux des enfants s'affinent et se précisent. Les différentes activités proposées au cycle 1 se composent de moments libres où les enfants découvrent, manipulent, construisent. Mais aussi d'autres activités plus structurées qui permettent de faire progresser l'enfant de manière plus précise. Les activités d'éducation musicale doivent toujours avoir un aspect ludique. Les enfants sont ainsi acteur par le mouvement de leur corps, de leur voix, par laquelle ils apprennent à s'exprimer, à écouter et s'informer.

Notre projet cherche ainsi à développer **une démarche d'exploration ludique** qui part des bruits et des sons de notre quotidien (le monde sonore), tout ce qui parle aux oreilles des enfants va pouvoir être apprivoisé, pour finalement conduire à la musique classique, du monde, de l'histoire (la culture musicale).

Nous verrons, dans un premier temps, la place de l'éducation musicale dans **les documents officiels**, son **rôle** et les **compétences** visées. Nous proposerons quelques **recettes de musique** à cuisiner à votre sauce et des idées d'évaluation afin d'illustrer ces textes officiels.

Dans une deuxième partie, nous présenterons **une programmation** pour l'ensemble du cycle 1, en précisant la progression pour chaque niveau.

Enfin, nous proposerons **deux exemples de situation**. La première séance proposera une démarche pour fabriquer des instruments à vent. La seconde, pour la Petite Section, évoquera le milieu sonore permettant une situation d'écoute.

I – Textes officiels et recettes de musique

- La place de l'éducation musicale dans les programmes de l'école maternelle




* Les Principes et orientations

L'idée principale qui se dégage des programmes concernant « La voix et l'écoute » correspond à la mise en œuvre de démarches actives qui s'inscrivent dans une constante relation entre VOIR, ENTENDRE, FAIRE, RESENTIR et ECHANGER. « *Les activités impliquent l'audition, la voix, le mouvement et le geste* » (les Nouveaux Programmes).

Trois orientations sont visées pour l'enfant : il doit prendre plaisir à construire, à inventer et à laisser libre court à son imagination. Ainsi, au cycle des apprentissages premiers, il s'agit d'affiner et de mettre en relation des perceptions sensorielles pour découvrir et reconnaître des bruits, des sons, des objets sonores. Les enfants apprennent à écouter leur environnement sonore mais aussi de la musique sous des formes variées.

* Les compétences spécifiques des activités musicales

Les activités musicales recouvrent, selon les programmes, trois domaines : les activités vocales, les activités corporelles, les activités d'écoute.

Les activités vocales 	Les activités corporelles 	Les activités d'écoute 
<p><u>La voix</u> (parlée et chantée)</p> <ul style="list-style-type: none"> - Jouer de sa voix pour découvrir des variantes de timbres, d'intensité, de hauteur, et de nuance, - Travailler sa voix pour mieux articuler et mieux respirer, - Se constituer un répertoire de comptines, de chansons, de canons... - Dialoguer avec les autres pour exprimer ses impressions, - Associer à son chant, un accompagnement gestuel ou instrumental simple, - Créer des chansons. 	<p><u>Le corps</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Marquer le tempo corporellement et respecter les changements de tempo, - Différencier temps et rythme, - Improviser des cellules rythmiques, - Repérer et reproduire des formules rythmiques simples, - Utiliser son corps et l'espace en fonction des aspects temporels et musicaux : rondes, jeux dansés... 	<p><u>L'écoute</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Ecouter le monde sonore : identification, comparaison, production, - Ecouter des musiques différentes : pays, époques, styles... - Repérer les caractéristiques du son : timbre, intensité, hauteur et durée, - « Analyser » des éléments d'œuvres : répétition, transformation, succession, simultanéité, - Ecouter les productions des enfants.
<p style="text-align: center;"><u>Le jeu instrumental</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Explorer des objets et des instruments - Créer pour accompagner un texte, illustrer une image, un chant... 		
<p style="text-align: center;"><u>Le codage</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - Coder des productions d'élèves, des éléments d'œuvres musicales - Inventer un code commun, - Elaborer et déchiffrer de façon collective une « partition ». 		

- Essai d'illustration des textes : Des recettes de musique

* Le rôle de l'éducation musicale

A quoi elle sert ?

- facteur d'éveil esthétique, d'ouverture culturelle et de développement des compétences spécifiques,
- facteur de développement des compétences transversales,
- facteur d'intégration scolaire et sociale,
- outil de développement de la personnalité.

Pourquoi ?

- pour apprendre à distinguer bruit, son et silence,
- pour prendre conscience de son appareil auditif, l'éduquer, affiner son acuité auditive,
- pour développer et enrichir la mémoire musicale des enfants.

* Quelques recettes de musique

Les ingrédients



- Des extraits musicaux d'une durée variable de 1 à 5 minutes pour le cycle 1,
- Des documents et illustrations (des posters de paysages, des photos d'instruments, des musiciens ...),
- Des contes et albums,
- Un magnétophone,
- Un lecteur de CD et des disques de différents types de musique,
- Des instruments de musique
- Des idées et des matériaux de récup' pour fabriquer des instruments (bâton de pluie, maracas...),
- Une aptitude à supporter la cacophonie et à être patient.

Avant toute activité musicale, il faut mettre en place quelques habitudes de comportement :

- l'écoute,
- le respect des signaux de début et de fin de jeu ou de chant,
- poser les instruments lors des échanges.

A partir des ingrédients ci-dessus, voici le déroulement de 4 recettes dont les mises en situation, les exploitations possibles et les compositions musicales peuvent s'interchanger, tout dépendra du menu que vous préférerez !

* Quelle évaluation ?

L'évaluation terminale peut être de trois sortes :

- On peut évaluer des aptitudes (maîtrise de la voix, du corps, mémoire, concentration),
- On peut évaluer du savoir-faire : justesse de l'intonation, jeu instrumental, création, analyse simple,
- On peut évaluer des savoirs : vocabulaire musical, notion de style.

L'évaluation peut résulter d'une observation de l'élève à travers des activités individuelles mais aussi collectives. L'enregistrement d'une production peut ainsi permettre une évaluation collective du résultat obtenu.

Mise en situation	Exploitation possible	Composition musicale
<p>1- Programmer chaque jour un moment d'écoute : on peut écouter de la musique classique, du jazz, du folklore mais aussi des sons et des bruits enregistrés par exemple.</p>	<p>- Ecouter dans le silence et sans faire de commentaire. A la fin du moment d'écoute, mettre en commun les remarques des enfants, les classer et les comparer.</p> <p>- Se remémorer les airs écoutés précédemment et remarquer les ressemblances et les différences en introduisant les idées de rythme, de hauteur, de durée...</p>	<p>- Exploiter un thème musical ou rythmique retenu dans la phase d'exploitation et le mémoriser pour l'enchaîner. Les enfants s'organisent par groupe d'instruments. Chaque groupe démarre par le début de la phrase musicale en se succédant les uns aux autres ou en se superposant.</p> <p>- Créer un thème musical ou rythmique en vue de produire un type de musique ou d'atmosphère : pour danser, pour dormir, qui fait peur ...</p>
<p>2 – Se promener pour observer le monde environnant : découvrir les bruits de la classe, de la cantine, de la rue, de la gare... (du plus proche au plus lointain).</p>	<p>Au retour de la 1^{ère} promenade, mettre les réactions/sensations des enfants en commun en élaborant un classement : on a vu, on a entendu, on a senti, on a goûté, on a touché.</p> <p>Une 2^{ème} promenade permettra d'axer sur l'écoute des objets sonores et leurs sources. On peut enregistrer cette promenade pour se souvenir et s'y référer. Etablir un classement plus précis ou mettre l'accent sur un élément :</p> <p>- Situation des sources sonores de l'espace (à droite/gauche...)</p> <p>- Succession de bruits dans le temps, pendant le parcours (chronologie)</p> <p>- Variation de la hauteur (l'objet le plus grave), la durée (le plus court ou le plus long), de l'intensité (le plus doux au plus fort).</p>	<p>Les sources retenues peuvent être prétexte à imiter ou re-créer, en utilisant différents corps sonores :</p> <p>le corps, la voix, les matériaux rapportés lors de la promenade, des matériaux trouvés par les enfants chez eux ou à l'école, des instruments de musique ...</p>
<p>3 – Lire un conte (histoire de <u>Boucle d'or</u> par exemple), observer un poster, une image, une photo (représentant la mer par exemple)...</p>	<p>Bruiter l'atmosphère de la photo ou bruiteur l'histoire (à partir de <u>Boucle d'or</u>, jouer sur les voix des grand, moyen et petit ours par exemple).</p> <p>Il est possible d'utiliser sa voix et des instruments comme les tambourins, claves, grelots... en jouant sur l'intensité, la durée...</p> <p>S'il n'y a pas d'instruments, on peut tirer parti des accessoires de notre environnement (boîtes diverses, couverts...) ou se lancer dans la fabrication.</p>	<p>Coder musicalement l'atmosphère, les personnages de l'affiche/de l'histoire ou les étapes de l'histoire (vent qui souffle : frottement sur le tambourin ; feuilles qui tombent : improvisation de maracas, le loup qui marche : frappes des mains/claves par exemple).</p> <p>A chaque image correspond un son, avec ce code, tenter 1 succession mélodique ou rythmique.</p>
<p>4 – Manipuler des instruments :</p> <p>- librement : jeu avec les instruments puis chacun peut venir jouer devant les autres enfants,</p> <p>- de façon organisée : l'exploration correspond à des consignes de gestes, de sons attendus...).</p>	<p>Noter les comportements des enfants avec les instruments (gestes, familles employées, sons produits). L'exploration peut permettre :</p> <p>- de mettre en place des jeux individuels ou collectifs,</p> <p>- de reconnaître et nommer les instruments,</p> <p>- tirer parti des productions fortuites pour faire percevoir des variables (durée, intensité, hauteur).</p>	<p>- Jeu individuel : étude d'instruments en jouant sur le son (la frappe de clave est sèche et brève, celle du triangle est nette mais déroulement long),</p> <p>- Jeu collectif : jeux avec meneur (chez d'orchestre par exemple), jeux à règle ...</p> <p>- Petit concert, valorisant le travail des enfants.</p>

II – Proposition de programmation pour le cycle 1

- **Le domaine de la sensibilité, l'imagination et la création et en particulier « la voix et l'écoute » peut se programmer de la façon suivante.**



1/ Les activités vocales.

- Acquérir un répertoire de comptines et de chansons :

PS : interpréter des comptines avec des gestes précis au bon moment.

MS : s'intégrer à des activités musicales collectives.

GS : connaître des comptines et des chansons en français, langue régionale et langue étrangère.

- Jeux vocaux :

PS : Reproduire des cris, des bruits, des éléments sonores d'environnement de la vie quotidienne.

MS : Jouer de la voix parlée et jouer de la voix chantée.

GS : Bruiter des scènes ou des histoires.

- Invention de chants et de productions vocales :

PS : Se repérer dans l'espace et le temps par des jeux chantés et dansés.

MS : Tenir sa place à la chorale et savoir prendre la note de départ avec les autres.

GS : Marquer la pulsation, différencier rythme et pulsation

2/ Les activités d'écoute.

PS : être attentif au monde sonore (son / silence) et écouter des extraits musicaux variés jusqu'au bout.

MS : donner ses impressions sur la musique entendue, le spectacle vu...

GS : prendre conscience du silence comme valeur musicale et savoir écouter une histoire au coin écoute et en rapporter l'essentiel.

3/ Les activités avec des instruments.

PS : rechercher des possibilités sonores sur des objets variés et des percussions corporelles.

MS : Expérimenter des gestes pour produire et reproduire des sons.

GS :
- contrôler son énergie
- fabriquer des instruments de musique
- s'intégrer à un orchestre
- rythmer une phrase musicale ou un morceau

- Quelques exemples de jeux pouvant être pratiqués selon les classes.



1/ En petite section

Jeu de reconnaissance :

- Reconnaissance de sons usuels (clefs, stylo bille, ciseaux, papier froissé...);
- Reconnaissance de deux sons successifs, avec des ordres différents ;
- Reconnaissance de sons différents émis à partir d'un même objet sonore (lexique : verbes d'actions) ;
- Prise de conscience du geste sonore par rapport au son que l'on veut obtenir ;
- Identification, à partir d'images, du geste effectué pour produire le son que l'on vient d'entendre ;
- Reconnaissance sur une image de l'objet, de l'animal, de la personne qui a émis le son que l'on vient d'entendre ;
- Reconnaissance d'instruments ;

Jeu d'imitation :

- Le maître ou, plus tard, un enfant « forme » un son (avec une évolution caractéristique), un autre enfant doit reproduire ce son ; Favoriser, au début, plutôt les sons « formés » que les sons rythmés, l'objectif étant de susciter chez l'enfant, la production spontanée de gestes musicaux variés ;
- Un enfant lance un son, la classe entière répond par une imitation ;
- Enregistrer les séquences pour amorcer un début de composition, avec tout ce que cela implique de recherches, critiques...

Jeu de cache tampon :

- Guidé par le son, un enfant doit se diriger vers un objet caché (principe du « tu brûles ») ; varier l'intensité du son selon que l'enfant s'approche ou s'éloigne de l'objet caché ;

Jeu de furet

- Le maître ou un enfant « fait passer » une suite sonore qui doit faire le tour du cercle décrit par les enfants assis en rond. Variantes possibles au niveau de la composition de la suite sonore, de la vitesse d'exécution...

Jeu de mariage

- Les enfants sont assis sur deux files. Chaque file dispose des mêmes instruments. Les enfants se tournent le dos. Un enfant de la première file fait jouer son instrument ; l'enfant de la deuxième qui pense avoir reconnu son instrument le fait jouer.

Enregistrement et reconnaissance de bruits de l'environnement

- bruit de la vie quotidienne ;
- la ville ;
- la campagne...
-

Reconnaissance d'une chanson

Connue vocalisée

Bruitages d'histoires

2/ En moyenne section

Jeu des métiers :

- Il s'agit de représenter un métier par les sons, d'abord avec la voix puis progressivement en utilisant quelques instruments ;

Jeu du robot :

- Reproduction de cellules sonores, de façon assez mécanique. Un travail de composition sonore est envisageable par la suite ;

Jeu de domino :

- Les enfants sont assis en rond et possèdent deux instruments. Un enfant joue deux sons différents. Le suivant reproduit le deuxième son entendu et en forme un nouveau et ainsi de suite...

Jeu sans silence :

- Les enfants sont assis en rond. Le premier enfant forme un son avec un instrument ; au bout d'un moment, le suivant fait de même et le premier s'arrête ; puis c'est au tour du troisième, du quatrième... pendant que le joueur précédent se tait ;

Jeu du silence :

- Ecouter les bruits de l'environnement, les analyser, les localiser, les imiter, en reconstituer l'ordre chronologique ;
- La maîtresse chuchote le prénom d'un enfant qui doit aussitôt venir se placer vers elle et faire de même en direction d'un autre enfant ;

Jeu de kim sonore :

Jeu des matières sonores

- Exploration sonore d'une matière par le geste. Chaque enfant cherche à tirer un son inédit de cette matière.

Jeu de memory sonore

- Avec des paires de petites boîtes sonores ;
- Orientation dans un espace sonore : une succession d'indices sonores correspondant à une succession d'actions dans l'espace, relate par exemple, le chemin suivi par Petit Jean pour se rendre à l'école. Or, au retour, le brouillard s'est levé. Petit Jean ne retrouve plus son chemin qu'il faut organiser ;

Jeu « quand on met le couvert »

- Identification des différents éléments de la table et du nombre d'éléments ;

Jeu du conte sonore

- Substituer un récit sonore au récit oral pour comprendre la fin d'un conte ;

Audition intérieure

- Le maître joue ou chante un son, l'enfant le répète après un moment d'audition intérieure ;
- Le maître frappe une cellule rythmique simple, l'enfant la reproduit après un moment d'audition intérieure ;
- Chansons à gestes substitutifs des paroles du genre « BANJO ».

3/ En grande section

Classification des gestes sonores :

- Les enfants effectuent différents gestes sur un même instrument et obtiennent ainsi des formes de sons différents. On demande aux autres enfants de représenter graphiquement le(s) geste(s) réalisé(s) par leur camarade pour parvenir à la réalisation, par exemple d'un répertoire de gestes sonores ;

Classification par caractères du son :

- Répartir les sons en « sous-ensembles » selon qu'on peut les chanter ou non, selon le type de leur entretien : « continu », « itératif » ; classer une série d'objets sonores selon des hauteurs, des durées...

Situation dans l'espace :

- Un enfant, yeux bandés, doit repérer d'où vient le son joué par un camarade. Variantes possibles ;

Le roi du silence :

- Un enfant, yeux bandés, est assis au centre du cercle décrit par ses camarades. Il doit garder un trésor sonore (maracas, grelot, clochette...). Tour à tour les enfants doivent venir s'emparer d'un élément du trésor et retourner à leur place initiale dans un aller et retour silencieux. Au moindre son perçu, l'enfant assis au centre du cercle doit désigner l'endroit d'où le son provient. Si la direction s'avère exacte, le « voleur de trésor » a perdu. Celui-ci, en revanche a gagné s'il a effectué son aller et retour sans bruit ;

Jeu de domino :

- Les enfants décrivent une double ligne. Chaque couple d'enfants possède deux instruments bien différents. Le premier couple désigné fait entendre ses deux sons. « Qui a le même instrument que celui entendu en second ? » On détermine au son entendu celui qui est pareil. Le nouveau couple ainsi raccordé au premier fait entendre ses deux sons. On cherche le jumeau du second son entendu...au fur et à mesure, les couples se mettent en file ou en cercle et l'on vérifie à la fin du jeu que les sons se trouvent bien appariés deux par deux ;

Jeux avec le magnétophone :

- Enregistrer quelques bruits de l'environnement que l'on vient faire devenir aux autres enfants.
- Jeu de l'intrus sonore parmi quatre ou cinq bruits.
- Vrai ou faux ? on entend une fenêtre qui s'ouvre, vrai ou faux ? Pourquoi ?

Reconnaissance d'intervalles sonores :

- Sur le métallophone, avec toujours une note de référence ;

Reconnaissance d'accords :

- Reconnaissance de deux notes jouées simultanément : développement de la mémoire harmonique ;

Reconnaissance d'un chant :

- D'après sa mélodie fredonnée ou jouée sur un instrument ;
- D'après les premières notes de la mélodie ;
- D'après son rythme frappé.

III – Exemples de situation d'apprentissage

1- Fabrication d'instruments à vent



1- Objectifs :

- Fabriquer des instruments à vent.
- Prendre conscience que la modulation du souffle et de la voix permet d'obtenir des variations d'intensité, de hauteur et de timbre.

2- Compétence :

- Etre capable de mobiliser ses connaissances sur les instruments réels (acquises lors de séquences antérieures) pour imaginer et fabriquer des objets pouvant servir d'instrument à vent.

3- Matériel :



- Papier, carton souple.
- Peinture, feutres, crayons, gommettes...
- Matériel de récupération : tubes en carton, bouteilles en plastique, entonnoirs, bouteilles de shampooing...
- Ciseaux, colle, ruban adhésif, agrafeuses, trombones...



4- Nombre de séances envisagées : 4

5- Durée : 10 minutes

6- Situation de départ :

Les enfants ont découvert les instruments lors de séquences précédentes. Ils savent maintenant que les instruments se classent en plusieurs groupes. Ils fabriqueront dans un premier temps les instruments dans lesquels on peut souffler, parler, ou crier.

7- Déroulement :

- Utilisation d'objets en tant qu'instruments

L'enseignant aura préalablement demandé aux enfants d'apporter toutes sortes d'objets pouvant servir d'instruments à vent (dans lesquels on peut souffler, parler ou crier).

De son côté, il aura lui-même collecté quelques objets appropriés. Les objets sont étalés sur une table devant les enfants assis.

L'enseignant donne quelques exemples d'utilisation de ces objets en faisant des démonstrations.

Il distribue les objets aux enfants. Chacun s'exerce en fonction de l'objet .

Exemple de consigne : « Ceux qui ont un tube peuvent souffler dedans, ceux qui ont un entonnoir peuvent parler dedans... ».

Il donne quelques conseils sur la façon d'utiliser l'objet.

- Fabrication d'instruments à vent

La flûte :

Rouler une feuille de papier ou de carton et la maintenir avec de l'adhésif à chaque extrémité.



La trompette :

- Agrafier un carton en forme d'entonnoir en laissant un trou pour souffler.
- Couper une bouteille en plastique par le milieu.
- Ajouter éventuellement un tuyau ou un tube à l'embouchure.

L'enseignant peut ajouter un fond musical pendant que les enfants essaient les instruments.

8- Prolongements :

Cette séquence peut se poursuivre par la décoration des instruments fabriqués en utilisant le matériel décrit en 3). Pour valoriser le travail des enfants, les objets fabriqués pourront également être exposés sur un grand panneau accessible aux enfants de l'école et aux parents.

2- Apprendre à écouter

(Proposition de séquence pour un travail suivi sur l'écoute en premier cycle)

1) En préambule

Que peut-on écouter ?

- Les bruits de l'environnement de la classe (ou de la classe voisine !)
- Les bruits directs au cours d'une sortie (parc, zoo, ferme, gare...)
- Les bruits enregistrés, qu'ils proviennent du quotidien de la classe, d'une sortie ou d'un enregistrement commercial (dans le cas de la première séance décrite il s'agira de bruits "capturés" pendant la récréation)

Comment organiser une situation d'écoute ?

Un jeu auditif doit permettre d'associer visuellement et verbalement l'objet sonore, c'est-à-dire d'identifier la nature des bruits, leur cause (le geste qui provoque le son), leur proximité, leur intensité, leur durée...

2) Présentation de la séquence "Le paysage sonore"

A - Séance de découverte : décrypter un paysage sonore

- **Description**

Nombre d'enfants : une moitié de classe (prévoir des ateliers en autonomie !)

Durée : une vingtaine de minutes

Reprises : pourrait être renouvelée deux ou trois fois

Période de l'année : premier trimestre

- **Matériel**

- Un dictaphone afin d'enregistrer discrètement les bruits de la récréation.

- Un magnétophone.

- Une cassette enregistrée comprenant trois enregistrements d'une récréation (on prendra soin d'isoler un morceau assez riche puis de le compléter par des sons continus (des *ostinati*) type chant d'oiseau ou bruits de machine).

- **Objectifs spécifiques**

- Apprendre à écouter.

- Analyser une situation d'écoute en prenant du recul.

- Réinvestir des acquis : notions de sons courts, longs, brefs, d'ostinato.

- **Déroulement de la séance**

Dans un premier temps les enfants vont écouter ce que l'enseignant a enregistré à leur insu pendant la récréation dans la cour d'école. On écouterait deux ou trois fois cette cassette au coin rassemblement afin que tous les élèves puissent s'exprimer et expliquer ce qu'ils entendent. Dans un deuxième temps ils pourront ainsi tenter d'analyser puis de classer les sons brefs ou longs, les événements uniques ou répétitifs, les bruits proches ou lointains... Enfin, dans un dernier temps, les enfants devront repérer les éventuelles modifications entre les différents enregistrements, il faudra donc faire attention à ne pas choisir d'intrus trop facilement décelables. Cette dernière phase pourra être complétée par un moment où les élèves devront proposer des sons intrus ne figurant pas dans le morceau initial.

- **Évaluation**

Il conviendra de vérifier que chaque enfant peut reconnaître puis identifier les sons perçus, mais aussi de savoir s'il peut nommer un son bref, un son long ou un ostinato. De plus le moment du bilan (quand toute la classe aura effectué cette activité) sera privilégié pour mettre en commun toutes les découvertes des enfants.

B- séance de réinvestissement : création d'un paysage sonore



- Description de la séance

- Nombre d'enfants : une dizaine
- Durée : une vingtaine de minutes
- Reprises : au moins deux fois
- Période de l'année : Noël (étonnant non ?)

- Matériel

- Le chant "Dans son manteau rouge et blanc" de Graeme Allright.
- Une caisse comprenant une grande variété d'instruments achetés ou fabriqués, des objets détournés: maracas de différentes formes, tubes, bouteilles d'eau vide, sac de feuilles mortes, papiers, sacs en plastique, wood-blocks, galets, triangles, clochettes, castagnettes, bâtons sonores, métallophones, passoires...

- Objectifs spécifiques

- Développer l'écoute, la concentration, l'attention.
- Acquérir une bonne maîtrise dans ses gestes et les adapter au matériel choisi.
- Développer l'imaginaire pour créer un véritable paysage sonore autour d'un chant.
- Bien percevoir les différentes phases musicales pour leur faire correspondre les instruments adéquats.
- Etre capable de créer ensemble.

- Déroulement de la séance

Dans un premier temps les enfants, déjà familiarisés avec cet incontournable tube lacrymogène, sont invités à s'asseoir pour imaginer la nuit de Noël. Qu'entend-on à travers ce chant ? Que voit-on quand on ferme les yeux ? Qu'y a-t-il de différent par rapport aux autres nuits ?

Pendant ce temps l'enseignant peut noter, en trois colonnes par exemple, ce que l'on entend, ce que l'on voit et ce qui est changé par rapport aux autres nuits. Les enfants devront pouvoir s'exprimer aussi longtemps qu'ils le désirent, car c'est à ce moment que se prépare le futur paysage sonore à créer. L'enseignant devra à ce moment les inviter à sonoriser leurs propos s'ils ne l'ont pas encore proposé.

L'enseignant présente alors au milieu de la salle la malle remplie d'instruments de musique hétéroclites. Les enfants vont choisir un instrument chacun, jouer avec et commenter leur usage possible, puis en changer. Pendant ce temps de recherche l'enseignant n'intervient pas.

Enfin arrive le moment de la mise en forme du paysage sonore. Chaque enfant doit avoir un instrument et un rôle puis on commence à sonoriser le chant. Les enfants vont ainsi mettre sur chaque phrase musicale des sons qui leur paraissent appropriés. Au début l'enseignant chante et les enfants sonorisent afin d'aider ceux qui ont encore un peu de mal à coordonner ces actions. Un des objectifs que les enfants doivent viser à ce moment de la séance est d'arriver à maîtriser suffisamment l'intensité pour fondre le son en un murmure avant d'arriver au silence

- Evaluations

L'enseignant devra vérifier que la notion d'intensité est acquise, que tous les enfants ont participé activement et ont ressenti le besoin d'améliorer les bruitages afin d'enrichir le paysage sonore.

GLOSSAIRE DU LANGAGE MUSICAL

Les paramètres du son

1. La hauteur :

Le son grave, le son aigu.

Le son grave est un son « bas » et un son aigu est un son en « haut » sur l'échelle sonore.

2. L'intensité

C'est tout ce qui concerne le volume des sons.

3. **La durée** Le son court, le son long Les sons peuvent être plus ou moins longs .

4. Le timbre.

C'est ce qui permet de différencier la sonorité des instruments ou des voix.

5. La pulsation.

La pulsation est un battement régulier.

6. Le rythme.

Un ensemble de sons de durées différentes ou identiques forme un rythme.

7. Le tempo.

Le tempo est la vitesse de la pulsation.

8. La mélodie.

Une mélodie est un ensemble de sons qui se suivent.

Comment écrire la musique ?

1. La note.

Une note est la représentation graphique d'un son.

2. La portée.

C'est un ensemble de cinq lignes parallèles horizontales sur lesquelles sont placées les notes

3. Le nom des notes.

Il y a 7 noms de notes : do, ré , mi , fa , sol , la , si .

4. La clé.

C'est un signe qui se place au début de chaque portée.

5. La mesure, les barres de mesure.

La mesure permet de regrouper des temps par 2,3 ou plus .Chaque mesure est séparée de la suivante par une barre de mesure.

Avec quoi fait-t-on de la musique ?

Des instruments

1. Les cordes.

Les cordes frottées : le violon, le violoncelle.

Les cordes pincées : la harpe, le clavecin.

Les cordes frappées : le piano.

2. Les vents. Les bois : la flûte, les clarinettes, les saxophones, le hautbois.

Les cuivres : la trompette, le trombone.

L'orgue, l'accordéon, l'harmonica...

3. Les percussions.

Les « membranophones » : les tambours, les timbales d'orchestre.

Les « idiophones » : les claves, castagnettes, cymbales, triangle, xylophone, grelots, cloche ...

4. Les nouveaux instruments.

Les synthétiseurs, les séquenceurs ...

Des voix

1. **Femmes** : soprano (voix aiguë), alto (voix grave)

2. **Hommes** : ténor (voix aiguë), basse (voix grave) .

3. **Enfants** : soprano ou alto.