

# PERCEVOIR SENTIR IMAGINER CREER

➤ **COMPETENCES**:- Ecouter un extrait musical ou une production puis s'exprimer et dialoguer avec les autres pour donner ses impressions.

## Séquence 1 :

Objectif : évaluer la capacité auditive des élèves.

- Apprendre à écouter et à reconnaître des sons.
- Comprendre le vocabulaire lié à la musique.

MISE EN PLACE :

- En motricité de façon régulière en échauffement : jeu des statues : je m'arrête quand la musique s'arrête, je repars quand la musique reprends. Varié le support musical pour que l'élève comprenne que l'arrêt n'est pas lié à l'intensité ou au tempo de la musique.
- En classe ::

- **Séance 1** : comprendre ce qu'est un son et prendre conscience de l'étendu des sons possibles. suivre la progression de « sons, cris et bruits »

*Prolongement* : jeu de loto sonore : reconnaître les bruits de la vie quotidienne, des animaux....

- **Séance 2** : comprendre la notion de son fort et faible (intensité), suivre la progression de « sons, cris et bruits » Faire écouter n'importe quel extrait de musique en modifiant le volume de sortie du son. Leur proposer de se parler en chuchotant puis fort.

*Prolongement* : répéter des comptines en modifiant la façon de la prononcer, faire le jeu des statues en donnant la variation d'intensité comme signal sonore pour l'arrêt. 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).

- **Séance 3** : comprendre la notion de grave et d'aigu (hauteur) : suivre la progression de « sons, cris et bruits ». Ecoute de *Maurice Ravel* extrait de **La Belle et la Bête** dans **les contes de ma Mère l'Oye** ; *Wolfgang Amadeus Mozart* **la Flûte Enchantée** extraits de **la Reine de la Nuit** et de **Zarastro**

*Prolongement* : jeu de la sirène, de la fusée avec sa voix, possibilité d'introduire le xylophone et en profiter pour montrer le lien entre la longueur de la lame et sa hauteur.

- **Séance 4** : comprendre la notion de tempo (lent/ rapide) : cf doc ien strasbourg (écoute de **Carnaval des Animaux** de *Camille Saint-Saëns* l'éléphant et la volière, puis de **Peer Gynt** d'*E.Grieg* : extrait « dans le hall du roi de la montagne »

*Prolongement* : jeux dans la salle de motricité 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.

**Jeu du loup et des chevreux.**

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 chevreux et se déplace lorsque la musique est rapide.

**Variante du Jeu du loup et des chevreux .**

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.

On pourra utiliser ces postures dans le jeu précédent (du loup et des chevreux) en demandant au loup de faire une statue menaçante, aux chevreux de se cacher, se recroqueviller.

**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

- **Séance 5** : Commencer à utiliser des objets pour produire des sons et analyser ces sons.

### ***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. Ecouter les hauteurs de sons et appareiller deux ou trois pots. Faire jouer un enfant après l'autre. Faire écouter les autres. 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 !)

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, ...

- **Séance 6** : découverte de la notion de timbre. **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.

### **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

## **Séquence 2 :**

Objectif : Découvrir les instruments de musique, apprendre à les identifier et les reconnaître.

### **MISE EN PLACE**

- expliquer que pour faire des sons on peut utiliser tout ce qui nous entoure (par exemple feuille de papier), mais expliquer qu'on utilise généralement des instruments. Demander quels instruments de musique ils connaissent, illustrer les propositions et demander au fur et à mesure si l'élève sait comment cet objet peut faire des sons (souffler, avec des cordes, en tapant dessus.....). Expliquer que justement on a classé les instruments en famille selon comment on joue avec : les cordes, les vents, les percussions.
- Amener une caisse d'instrument, manipulation libre. Puis nomination des instruments et essaie de classement.
- Analyse par famille des instruments les plus connus avec jeux de loto sonore et écoute d'œuvre musicale les mettant en valeur.

## **Séquence 3 :**

Objectif : Découvrir, un conte traditionnel, comprendre comment les instruments permettent d'exprimer des ressentis, reconnaître des instruments.

### **MISE EN PLACE**

Découverte de l'histoire de pierre et le loup