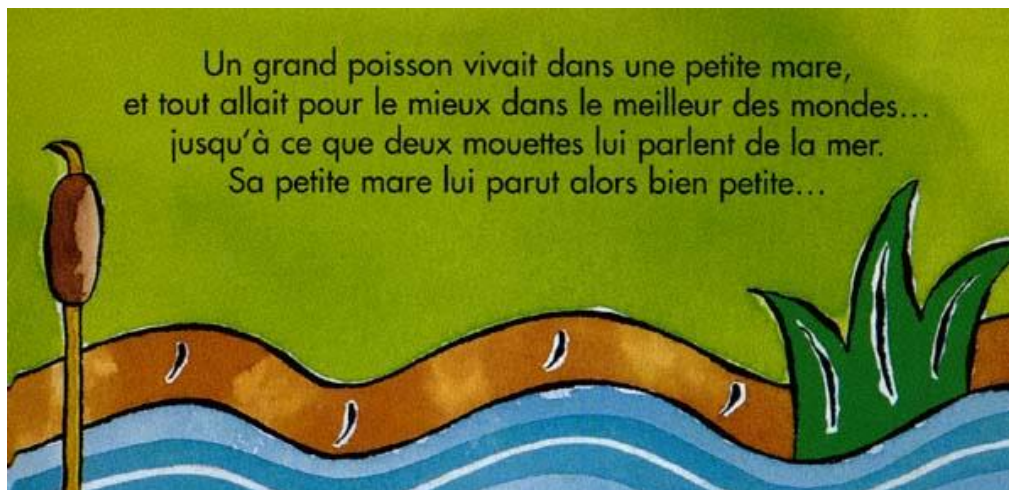
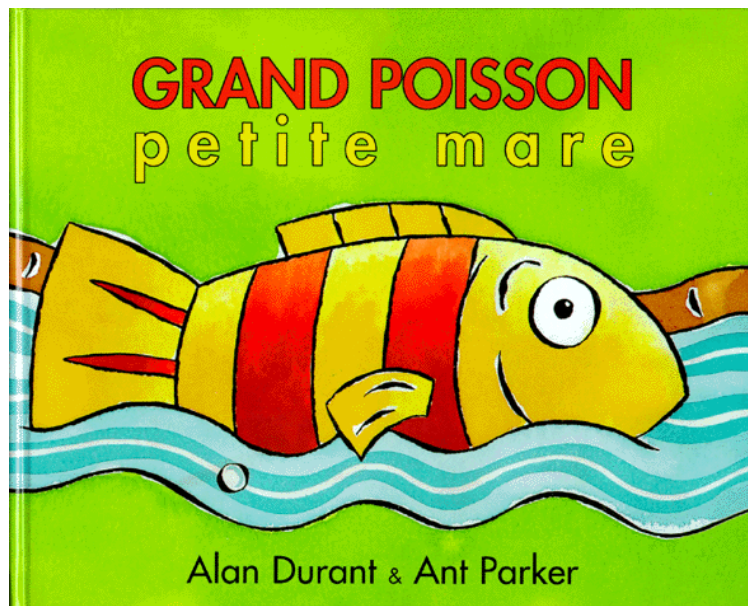


## SONORISER UN ALBUM



### Objectif du projet : Sonoriser un album sur le thème de l'eau

#### IMPULSER

Phase de mise en projet. Préciser les attendus en fonction de ce que l'on souhaite faire et ce qui est réalisable.

Lecture de l'album. Discussion autour de l'histoire pour s'assurer de sa compréhension.

Quels sont les endroits où passe le poisson ? *la mare, le ruisseau, la rivière, le fleuve, la baie, la mer, puis le retour pour retourner à la mare.* Quel est le point commun entre tous ces endroits ? *L'eau. Les poissons vivent toujours dans l'eau. Sinon, ils meurent.* Quelle est la différence entre ces endroits ? *La taille, le mouvement (ou non) de l'eau...*

#### EXPLORER

Phase des premières expérimentations sonores. Les enfants font leurs premières propositions, libèrent leur imaginaire. L'enseignant donne des consignes explicites mais suffisamment ouvertes.

Les élèves sont répartis par groupes avec du matériel à explorer :  
Bassines, bouteilles, pailles, entonnoir, eau, pipettes, gobelets...

Les élèves expérimentent tous les sons qu'ils peuvent faire avec le matériel proposé. Que peut-on faire comme sons avec de l'eau ?

### ENRICHIR

Phase de structuration pour améliorer le contrôle du son et la maîtrise du geste. Introduction des variables et découverte d'éléments musicaux extérieurs.

Rappel de la problématique de la recherche : Que peut-on faire avec de l'eau et le matériel proposé? Chaque groupe intervient pour proposer une action et décrire le son qui en résulte. Il démontre aux autres groupes qui expérimentent à leur tour. On associe chaque geste à un verbe.

Quelques pistes : La faire couler, éclabousser, goûter, faire des bulles, ...

L'enseignant propose pour chaque action une image (flashcard) qui servira de support visuel.

On peut imaginer que l'enseignant (ou en élève) choisit une carte, la montre aux groupes qui essaient de produire le son attendu.

### ARGUMENTER

Phase d'argumentation et de choix. Se recentrer sur le projet.

On propose aux élèves une page de l'album.

Problème : on aimerait sonoriser cet album. Quelle production sonore le groupe peut-il produire avec le matériel à sa disposition et qui correspondrait à la page de l'album qu'il a reçu ?

### CONSTRUIRE

Phase d'organisation des éléments dans le temps. Penser à la linéarité ou à la verticalité. Répéter, mémoriser. Enregistrer la production et réécouter pour améliorer.

On rassemble les groupes pour mettre en commun les propositions de sonorisations faites sur les pages proposées aux groupes.

Chaque groupe justifie ses choix et propose sa production sonore à la classe qui valide la proposition ou propose des améliorations. On choisit la ou les « cartes images » correspondantes pour garder une trace du choix qui a été fait. Tous les groupes s'exercent à sonoriser les différentes pages.

On s'entraîne à lire intégralement l'album en le sonorisant, en suivant le codage réalisé à l'aide des « cartes images ». Soit l'enseignant lit l'album, soit un ou plusieurs élèves se proposent pour le faire.

### RESTITUER

Phase de valorisation du travail des élèves en le partageant avec un public.

On peut réaliser une vidéo de la production à destination du site internet de l'école ou qui sera diffusée à l'occasion d'une exposition de fin d'année.

