

L'environnement sonore

- Prendre conscience de notre environnement sonore.
- Reconnaître et identifier des sons.
- Ecouter avec attention.

1^{er} temps : Ecoute de sons enregistrés.

- *Ecoute du CD1, plage 1* : bruitage (chant d'un rossignol, bourdonnement d'une abeille, galop d'un cheval, tambourinements de la pluie, pas sur feuilles mortes, feu de cheminée) dans lequel les sons se succèdent.
- *Identifier les sons enregistrés.*

2^{ème} temps : Jeux sonores

- *Ecoute du CD1, plage 2* : bruitage (vagues sur la plage, chant d'une mouette, le vent, la pluie, un piano) dans lequel les sons se superposent.
- *Identifier les sons enregistrés.*
- *Un instrument de musique est présent, lequel ?*

Le chant

- Prendre conscience de la posture et la respiration.
- Travailler la prononciation, le rythme, le phrasé, la hauteur.
- Interpréter une chanson avec expressivité.

1^{er} temps : Préparation au chant.

Position.

Relâcher les muscles et adopter une position corporelle adéquate pour le chant.

- *« nous sommes une petite graine. Doucement, cette graine donne naissance à un arbrisseau ».* Accroupi et replié sur soi-même, se redresser progressivement.
- *« L'arbrisseau prend forme et grandit lentement ».* Se redresser complètement.
- *« Nous sommes à présent un grand arbre élancé ».* Position debout, bien droit, les bras le long du corps.
- *« L'arbre a de très belles branches ».* étirer les bras vers le haut.
- *« De toutes petites feuilles bougent au gré du vent ».* Agiter les doigts.
- *« L'arbre est solide, résistant à toutes les tempêtes ».* Bouger le haut du corps, les bras, les mains et maintenir stables les jambes légèrement écartées.
- *« Ses racines sont profondes, bien ancrées dans le sol, l'arbre se sent bien ».* Adopter la position du chanteur, debout, la tête droite, les épaules relâchées, les bras le long du corps en prenant bien appui sur ses deux pieds.

Respiration.

Expliquer le mécanisme de la respiration : l'air entre dans les poumons, pousse le diaphragme vers le bas afin d'élargir l'espace et donner la place à l'air. Il faut respirer avec le ventre.

- *« Inspirez par le nez en gonflant le ventre comme un ballon, soufflez par la bouche en dégonflant le ballon ».*

- « Poser les mains sur le ventre pour contrôler les variations de volume ».

Mise en voix.

Bouche fermée, puis bouche ouverte, expérimenter différents sons.

- Brise légère : ffff
- Ouragan : FFFFF
- Déferlement de vagues : schhhh
- Abeille : bzz
- Serpent : sss
- Faire vibrer les lèvres
- Faire semblant de mâcher un chewing gum en chantonnant : mmm....

2^{ème} temps : chanter

- Ecoute du CD1, plage 3 : Ah ! vous dirai-je maman.
- Lecture du texte de la chanson, travailler la diction, mémoriser le texte :

<p><i>Ah ! vous dirai-je maman, Ce qui se cause, ce qui se cause, Ah ! vous dirai-je maman, Ce qui cause mon tourment.</i></p> <p><i>Il faut que j'apprenne à lire Réciter, compter, écrire Moi je dis que les chansons Valent mieux que la leçon.</i></p>	<p><i>Ah ! vous dirai-je maman, Ce qui se cause, ce qui se cause, Ah ! vous dirai-je maman, Ce qui cause mon tourment.</i></p> <p><i>Papa veut que je raisonne Comme une grande personne Moi je dis que les bonbons Valent mieux que la raison.</i></p>
--	---

Qu'est-ce qu'un son ? Comment le créer ?

Le son est une vibration qui se déplace dans l'air ou dans d'autres éléments : l'eau, le bois, le métal, le plastique...

Pour créer un mouvement vibratoire, il faut apporter une énergie : choc entre deux objets, souffle dans un tube, frottement d'une corde...

- Chercher des qualités sonores de matières brutes.
- Développer l'écoute et la créativité sonore.

1^{er} temps : Exploration sonore.

Expérimenter les sons avec l'eau, l'air, le bois, le métal.

Eau

- Bouteilles en verre remplies avec différentes quantité d'eau. Percuter avec des baguettes.
- Verre à pied rempli à moitié. Mouiller le doigt et frotter le bord du verre.

Air

- Tuyaux harmoniques, Souffler dans un tube, dans une bouteille en plastique

Bois

- Claves, Castagnettes, Woodblock, Xylophones

Métal

- Cymbale, gratter avec un clou, une vis...
- Carillon, cloches, triangles, Cistres, grelots

Chercher des sons agréables à l'oreille en faisant tourner les ateliers.

2^{ème} temps : Création sonore.

Trouver les instruments les plus adéquats pour créer un son déterminé :

- La brise du matin.
- Un vent violent.
- Le battement des ailes d'un oiseau.
- La pluie....

Le rythme – la pulsation

La mise en place de la pulsation est nécessaire à toute création musicale.

L'implication du corps dans les percussions corporelles, les chansons et les danses sont des outils incontournables pour consolider et exprimer cette pulsation.

La pulsation intériorisée permettra la construction de rythmes.

- Développer le chant intérieur tout en exprimant le rythme.
- Evoluer corporellement sur une musique.
- Marquer corporellement la pulsation.

1^{er} temps : Pulsation ou rythme ?

Partir d'une chanson connue : « une souris verte » « frère Jacques » « C'est la mère Michel »...

- Chanter en frappant le rythme dans ses mains.
- Chanter dans sa tête et frapper le rythme.
- Travail sur la pulsation : battement régulier comme celui du cœur ou d'une horloge.
- A partir du chant, une moitié de la classe tape la pulsation sur ses cuisses, l'autre moitié le rythme en frappant dans les mains.

2^{ème} temps : Danser sur la musique

- Ecoute du CD1, plage 5 : « Les marrants marins marrons » : repérer les changements de pulsation (lente ou rapide)
- Exprimer différentes pulsations en frappant dans les mains.
- Définir un mouvement corporel sur la partie lente (vagues de la mer en balançant les bras), puis sur la partie rapide du refrain (tourner sur soi-même)

Rythme et percussions corporelles

- Explorer des rythmes.
- Découvrir le corps en tant qu'instrument de musique.
- Développer la coordination gestuelle.
- Ecouter et imiter une formule rythmique.

1^{er} temps : Exploration des percussions corporelles

- Se promener librement dans la salle en cherchant tous les sons et les rythmes que nous pouvons produire avec notre corps : *frapper dans les mains, taper des pieds, frapper sur les cuisses, claquer la langue...*
- Former un cercle : *reprendre les différentes propositions de l'exploration en les rejouant avec l'ensemble des enfants.*
- Proposer la combinaison de deux ou trois éléments corporels :
 - ⇒ En quatre temps réguliers : frapper 2 fois sur les cuisses puis 2 fois dans les mains.
 - ⇒ Frapper un pied, puis l'autre, une fois dans les mains et claquement de langue.
 - ⇒ Trouver d'autres combinaisons sur 4 temps.

2^{ème} temps : Jeux d'imitations rythmiques

- Une fois la pulsation installée, proposer des rythmes simples sur une chanson connues :
 - ⇒ Chanter le refrain en frappant le rythme dans les mains.
 - ⇒ Chanter la chanson dans la tête et frapper le rythme dans les mains.
 - ⇒ Un enfant propose un rythme, le répéter.
- Jeux de rythmes :
 - ⇒ Proposer une rythme, chaque enfant la joue chacun son tour.
 - ⇒ Deux groupes : un groupe propose un rythme, l'autre groupe rejoue la même formule.
 - ⇒ Idem mais les deux groupes sont dos à dos.

Rythme et instruments à percussion

- Développer le vocabulaire rythmique.
- Découvrir et créer des dialogues rythmiques sous forme de questions réponses.
- Maîtriser les gestes rythmiques.
- Produire un rythme avec un instrument à percussion.

1^{er} temps : Jeu d'imitation et d'exploration.

- Distribuer cinq instruments choisis parmi les percussions légères : tambourins, woodblock, maracas, triangle, grelots, cymbale... les enfants les posent sur le sol.
- Un enfant propose un rythme, tous l'imitent en frappant dans leurs mains.

2^{ème} temps : Jeu de dialogues.

- Diviser la classe en 2 groupes debout face à face.
- Donner un instrument à chaque groupe : groupe A (gros objets à caisse de résonance), groupe B (petites percussions légères)
- Exploration libre en utilisant les deux mains.
- Groupe A joue une forme rythmique (cf CD1, page 8), le groupe B répond par une autre formule rythmique (cf CD1, page 9)
- Varier les nuances (fort, doux)
- Idem en suivant les formules rythmiques (CD1, pages 10 et 11)

La musique au temps des premiers hommes

- Découvrir les origines de la musique en relation avec l'histoire de l'humanité.
- Observer et analyser la relation de l'homme avec son environnement naturel.
- Créer une musique originale et vivante à la manière des hommes préhistoriques.
- Développer l'imaginaire par la magie des sons.
- Traduire une idée ou une scène visuelle en expression sonore.
- Apprendre à élaborer une création sonore en petit groupe.

1^{er} temps : présenter le thème « la musique au temps des premiers hommes »

L'histoire de la musique a commencé avec l'histoire de l'humanité.

- « A quoi pouvait ressembler la musique au temps des premiers hommes ? »
- « Imaginez les sons de la Terre, avant l'apparition de l'animal et de l'homme. Quels sont les sons issus uniquement de la nature ? »
 - ⇒ L'eau : vagues, torrents, pluie...
 - ⇒ La terre : éboulis de pierres, volcans, tremblements de terre...
 - ⇒ L'air : tempête, vent, tonnerre...
 - ⇒ Le feu : flammes, craquement du bois qui brûle...
- « Avec l'apparition de l'animal, imaginez les sons de la nature : chant des oiseaux, rugissement d'un lion, grondement du déplacement de troupeaux... »

2^{ème} temps : Relater la musique de cette époque.

Quand l'homme est apparu, il a commencé à produire des sons avec son corps : frapper dans les mains, souffler, chanter.

Il a imité les sons qu'il entendait : cris d'animaux.

Puis il a observé le monde autour de lui et a utilisé les éléments de la nature pour fabriquer des instruments de musique.

Il y a 40 000 ans sont nées les premières flûtes (en roseaux ou os évidés). L'arc à lancer des flèches est devenu l'arc musical grâce à la vibration de sa corde.

Cette musique du temps des premiers hommes avait à leurs yeux un pouvoir magique :

- ⇒ *Cri d'un animal : pour s'approprier sa force et ses qualités.*
- ⇒ *Chant : communication avec les esprits ou les dieux afin de demander la pluie, une bonne chasse ou l'apaisement des démons.*

3^{ème} temps : Création d'une musique originale.

- Recherche pour imiter les sons de la nature.
- Chaque groupe fait des essais, les instruments sont joués successivement.
- Organisation d'une séquence musicale : décider d'un début, d'un milieu, d'une fin... qui commence à jouer, qui se rajoute...
- Ecouter un exemple de chant incantatoire (CD2, page 35 : Noum : le chant incantatoire). Apprendre le chant tout en variant les nuances et l'intonation. Travail sur le rythme.

Un conte musical : « Noum et le dieu du Vent »

- Réaliser un projet musical et le présenter à un public.
- Appliquer les acquis du langage musical.
- Respecter les contraintes d'un projet.
- Développer les aptitudes à l'expression et le goût de la création.
- Tenir son rôle dans un spectacle musical.

1^{er} temps : Présentation du projet.

- Situer le contexte et raconter l'histoire avec les séquences musicales (CD2, pages 34 à 38)
- Ecoute du chant final (CD2, page 38 : Noum, la fête).
- Répartition des rôles : les personnages qui parlent : 8 conteurs, 5 hommes ou femmes de la tribu, Tékapa, le chamane, Noum, Le dieu du Vent, L'aigle Royal.

2^{ème} temps : Mise en place du projet.

- Voir déroulement de la pièce.