

	Séance	Durée	Objectif	Matériel
1	Découvrir le coin musique <u>Domaines:</u> - Sensibilité, imagination, création - Vivre ensemble	15'	Explorer les ressources sonores des instruments de la classe comme déclencheur d'émotion.	Les instruments de la classe
2	Produire des "bruits", des "sons" <u>Domaines:</u> - Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute	45'	Identifier des sons (doux, agressif). Identifier et nommer des actions sur les objets (frotter, taper, gratter, ...)	12 bouteilles en plastique 12 galets 12 cuil. à café 6 cartons fermés Affiche
3	Jouer avec les sons: la forêt sonore (1) <u>Domaines:</u> - Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute	30'	Produire une source sonore. Produire des sons avec des nuances.	
4	Jouer avec les sons: la forêt sonore (2) <u>Domaines:</u> - Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute	30'		Matériaux sonores: bouteilles en plastiques, sacs en plastiques, morceaux de bois, coquilles Saint-Jacques, galets, etc.
5	Jouer avec les sons : le geste musical (1) <u>Domaines:</u> - Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute	30'	Prendre conscience du geste pour produire un son. Identifier et nommer des gestes. Produire des sons avec des nuances.	les instruments de musique de la classe des cerceaux un paravent (grand cartond écopé pour tenir debout)
6	Jouer avec les sons : le geste musical (2) <u>Domaines:</u> - Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute	30'		Une bouteille en plastique par enfant Une cloche

Domaines:

- Sensibilité, imagination, création
- Vivre ensemble

Durée: 15'**Objectifs**

Explorer les ressources sonores des instruments de la classe comme déclencheur d'émotion.

Compétences visées:

Faire des propositions lors de phases de création et d'invention, avec des objets sonores.

	Durée	Organisation	Déroulement	Matériel
1	15'	GS individuel 2 à 4 enfants	Proposer à qqes enfants d'explorer librement (2 à 4 max.) le nouvel espace. Il sera nécessaire de définir des règles : jouer d'un instrument à la fois, écouter une cassette, jouer avec les camarades, ranger correctement le matériel, ...	Les instruments de la classe

Rôle du maître:

Collecter tous les instruments et jouets sonores de l'école.

Récupérer des appareils d'écoute avec casque.

Aménager un coin confortable dans la classe avec les appareils d'écoute, le coffre pour les instruments et autres objets sonores.

Rôle de l'élève:

Le groupe explore librement les objets et les matériaux sonores, tout en respectant le règlement des "coins jeux".

Bilan:

Durée: 45'**Objectifs**

Identifier des sons (doux, agressif).

Identifier et nommer des actions sur les objets (frotter, taper, gratter, ...)

Compétences visées:

Décrire des perceptions sensorielles

	Durée	Organisation	Déroulement	Matériel
1	15'	GS + CP Recherche collective	Ritualisation - " Prendre conscience des sons que l'on produit." Faire prendre conscience aux enfants que l'on peut obtenir des sons avec divers objets selon qu'on les secoue, gratte, frotte, tape, souffle, etc. Demander collectivement puis individuellement de faire des sons avec ses habits: frotter, gratter, taper, etc. Ecouter les sons produits. Demander de faire des bruits de bouche: claquer la langue, souffler, taper sur les joues. Laisser les enfants réagir et exprimer ce qu'ils ont ressenti.	
2	15'	GS + CP Ateliers	Mise en situation de recherche - "Chercher des sons avec des objets quotidiens." "Comme on l'a vu dans la classe, on peut faire des sons selon que l'on gratte, tape, souffle, frotte, ... dans chacun des ateliers, vous devez chercher des sons agréables à entendre." Rappeler qqes règles: ne pas se balader dans la salle, respecter le matériel. Découverte du potentiel sonore de chaque objet pendant que l'enseignant tourne dans chaque atelier pour rappeler que l'on cherche des sons agréables à entendre. Toutes les 5 minutes, faire tourner les groupes sur l'atelier suivant.	12 bouteilles en plastique 12 galets 12 cuil. à café 6 cartons fermés
3	15'	Bilan	Bilan pour lister les sons que l'on a trouvés Etablir un lien entre l'objet usuel et son intérêt sonore: "Que peut-on faire avec une bouteille pour produire un son?" Laisser les enfants répondre et montrer comment ils s'y prennent. Sur une grande affiche, lister les trouvailles pour garder mémoire de ces premières découvertes.	Affiche

Rôle du maître:

Préparation: dans la salle de motricité, installer le matériel dans les 4 ateliers suivants : les 12 bouteilles en plastique, les 12 galets, les 12 cuillères à café, les 6 cartons fermés.

Bilan:

Domaines:

= Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute

Durée: 30'**Objectifs**

Produire une source sonore.

Produire des sons avec des nuances.

Compétences visées:

Développer l'écoute.

Faire des propositions lors de phases de création et d'invention, avec des objets sonores.

	Durée	Organisation	Déroulement	Matériel
1	5'	GS + CP	Jeu de la forêt (échauffement) 1. Dans la forêt, le vent souffle. avec les bras et le corps, mimer les branches de l'arbre qui bougent de bas en haut, de haut en bas, plus ou moins fort. Faire souffler qqes enfants et demander aux autres d'écouter les yeux fermés. Retrouver la posture initiale dans le silence et l'immobilité (les yeux fermés si possible). Le vent s'est arrêté de souffler, on écoute le silence.	
2	5'	GS + CP	2. Dans la forêt, la pluie commence à tomber. Avec les mains ouvertes, tapoter sur le haut de la tête puis sur le visage, le cou, les épaules, le torse, les bras, les jambes, les pieds. Tapoter plus ou moins fort pour imiter le bruit de la pluie. Inviter les enfants à fermer les yeux pour entendre le bruit de la pluie. Retrouver la posture initiale dans le silence et l'immobilité (les yeux fermés si possible). La pluie s'est arrêtée de tomber, on écoute le silence.	
3	5'	GS + CP	3. Dans la forêt, les arbres disent: "On est tout mouillé! Il faut se sécher!" Frotter tout le corps en commençant par la tête puis le cou, les épaules, les bras, le torse, les jambes et les pieds. Inviter les enfants à fermer les yeux pour entendre le bruit du frottement. Retrouver la posture initiale dans le silence et l'immobilité.	
4	15'	GS + CP	La chasse au bruit (concentration) Les enfants sont en cercle, assis en tailleur. Demander à chacun de poser les mains devant les yeux et d'écouter les bruits extérieurs. "Qu'avez-vous entendu?" Demander la réponse à un élève et demander aux autres d'écouter le bruit annoncé par l'élève désigné, en fermant à nouveau les yeux. "D'où vient le bruit?" Proposer aux enfants de se diriger vers la source sonore en faisant le moins de bruit possible. S'arrêter en cours de chemin pour s'assurer qu'on entend toujours le bruit recherché. Poser la question "Entendez-vous le bruit? Est-il tjrs pareil?" Selon la concentration et la participation du groupe, continuer le chemin en identifiant un nouveau bruit.	

Bilan:

Domaines:

- Sensibilité, imagination, création : la voix et l'écoute

Durée: 30'

	Durée	Organisation	Déroulement	Matériel
1	30'	GS + CP	<p>Demander aux enfants de choisir un ou deux objets sonores qu'ils ont aimés par rapport au bruit produit. Disposer le groupe classe en cercle et reprendre les consignes du jeu de l'arbre (cf. séance 3).</p> <ul style="list-style-type: none"> - le vent souffle: secouer plus ou moins fort les objets sonores - la pluie tombe: frapper/ taper plus ou moins fort les objets sonores - il faut se sécher: frotter plus ou moins fort les objets sonores <p>Pour conclure l'activité, définir avec les enfants le ou les objets sonores les plus intéressants pour faire le bruit du vent, de la pluie; ceux qui sonnent bien lorsque l'on secoue, frappe ou frotte.</p>	Matériaux sonores: bouteilles en plastiques, sacs en plastiques, morceaux de bois, coquilles Saint-Jacques, galets, etc.
2	0'		<p><u>Prolongements possibles:</u></p> <ul style="list-style-type: none"> - La chasse aux bruits : demander à un enfant, de se cacher et de jouer d'un instrument. Les enfants doivent retrouver la source sonore. <p>Disposer en cercle, les enfants font tourner un maracas. Au centre, un enfant, les yeux bandés, doit suivre les mouvements de la source sonore.</p> <ul style="list-style-type: none"> - La forêt sonore : rechercher les matériaux sonores qui correspondent plus ou moins aux sons recherchés : bruits du vent (sacs en plastique secoués ou bois frotté), de la pluie (galets frappés), se sécher (bouteilles et bois grattés). Constituer des groupes de "sons" avec les objets sonores nécessaires et demander de jouer plus ou moins fort, plus ou moins vite, les uns après les autres (vent, pluie, se sécher) par accumulation (vent + pluie + se sécher), immobile, en se déplaçant... 	

Rôle du maître:

Enregistrer la séance pour permettre aux enfants de prendre conscience des effets produits et d'en dégager les nuances sonores

Bilan:

Durée: 30'**Objectifs**

Prendre conscience du geste pour produire un son.

Identifier et nommer des gestes.

Produire des sons avec des nuances.

Compétences visées:

Développer l'écoute.

Faire des propositions avec des objets sonores, lors de passes de création et d'invention.

	Durée	Organisation	Déroulement	Matériel
1	5'	GS + CP	1er temps: Jeu de la forêt (cf. séance 3)	
2	5'	GS + CP	2ème temps: Le chef d'orchestre (concentration) Tous les enfants sont en cercle, debout, les pieds bien "plantés" dans le sol. Dans un premier temps, l'enseignant, chef d'orchestre, annonce ce qu'il va faire : "Je frappe sur un tambour." Tout le groupe reproduit le geste. "Je secoue les maracas, je souffle dans une trompette..." Le groupe reproduit.	
3	10'	GS + CP	3ème temps: Le jeu du miroir Les enfants sont regroupés apr 5 ou 6. Pour chaque groupe, dans un cerceau, disposer qqes instruments (maracas, cymbales, clave, grelots...). Un enfant se met dans le cerceau, les autres sont assis en face. L'enfant leader choisit et joue d'un instrument, les autres r eproduisent les gestes.	les instruments de musique de la classe des cerceaux
4	10'	GS + CP	4ème temps: Le paravent (mémorisation) Regrouper tous les instruments derrière un paravent. demander à un enfant d'aller jouer avec l'instrument de son choix. Les autres, à l'écoute, doivent reproduire les gestes en fonction de ce qu'ils entendent. Observer et demander aux enfants de préciser 'l'intensité de leur geste : fort / doux	un paravent (grand cartond écoupé pour tenir debout)

Bilan:

Durée: 30'

	Durée	Organisation	Déroulement	Matériel
1	10'	GS + CP	<p>1er temps: Mise en situation de recherche Raconter l'histoire suivante "Dans la forêt des sons, une vilaine sorcière a volé tous els instruments de musique. Les habitants de la forêt sont très tristes. Nous allons les aider et leur montrer comment faire du son sans instruments." Demander aux élèves d'imaginer des solutions avant de les essayer.</p>	
2	10'	GS + CP	<p>2ème temps: Phase de diversification Un demi-groupe d'observateurs / un demi-groupe en action "Promenez-vous dans la forêt, chercher toutes les manières de faire du son avec son corps." Laisser chercher librement. demander aux observateurs ce qu'ils ont entendu; aux enfants acteurs, demander les gestes et les mouvements qu'ils ont faits. Lors du 1er bilan, lister toutes els actions en lien avec le corps : avec les mains, les pieds et peut-être la bouche... Inverser les groupes et donner la consigne : "Dans la forêt, chercher toutes les manières de taper, frotter, gratter sur le corps, mais aussi au sol, sur les murs, les meubles, les bancs..." Lors du second bilan, lister les actions de taper, frotter, gratter : ce que j'ai fait / ce que j'ai entendu</p>	
3	5'	GS + CP	<p>3ème temps: Phase de différenciation Distribuer à un demi-groupe 2 bouteilles en plastique par élève. Les autres enfants écoutent. "Avec les bouteilles, cherchez toutes les façons de taper. Lorsque vous entendrez le son de la cloche, faire silence." Entre chaque silence, modifier la consigne pour varier les mouvements (frotter, gratter, secouer, balancer, jeter,...) ou les qualités sonores (vite/lent, fort/faible, long/court). Ponctuer cette recherche en donnant la parole aux observateurs, en changeant régulièrement les groupes.</p>	<p>Une bouteille en plastique par enfant Une cloche</p>
4	5'	GS + CP	<p>4ème temps: Phase de création Composer un groupe de 6 à 8 élèves, les autres sont spectateurs. "Enchaînez les deux actions suivantes : marcher et gratter les bouteilles (son long, plus ou moins fort), sauter et taper les bouteilles (son bref, plus ou moins fort). Autres propositions: s'accroupir / frotter; courir / taper; s'arrêter/ jeter; s'arrêter/ écraser... A ce stade de la séance, demander aux spectateurs ce qu'ils ont entendu (qualité sonore), vu (qualité du geste musical), ressenti (qualité de la musicalité de l'ensemble).</p>	<p>Une bouteille en plastique par enfant</p>

Bilan: