

60'

Les sons de l'école

CP/
CE1

<p>Séance 1</p>	<p>Compétences</p>	<p>- Savoir écouter avec attention.</p>
<p>OBJECTIF Explorer et jouer avec le monde sonore</p>	<p><i>Compétences spécifiques</i></p>	<p>- Chercher des qualités sonores de matières brutes - Expérimenter les caractéristiques du son - Organiser un parcours sonore à partir de l'exploration</p>
<p>Matériel à préparer</p>	<p>Pour l'eau :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Différentes bassines et saladiers - 2-3 verres à pied de tailles différentes - Des bouteilles en verre <p>Pour l'air :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Quelques tuyaux harmoniques - Un tube en carton - Une flûte à bec <p>Pour le bois :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une paire de claves - Des coquilles de noix <p>Pour le métal :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Une cymbale - Différentes mailloches ou baguettes pour percuter - Un clou - Une vis <p>- Magnétophone</p>	
<p>Déroulement de la séance</p>	<p>Collectif <u>Oral</u> (30 min)</p>	<p>Découverte</p> <p>« Nous allons découvrir l'acoustique, c'est la science qui étudie la propagation du son. »</p> <p>« Nous allons expérimenter tous les sons que l'on pourrait trouver dans l'école et que l'on pourrait expérimenter. »</p> <p>Faire une liste des différents sons dans l'école. Puis les regrouper en fonction de la matière.</p> <p>« Nous allons expérimenter les sons avec l'eau, l'air, le verre...etc »</p> <p>Atelier « eau » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le tambour à eau</u> <p>Disposer un saladier à l'envers dans une bassine remplie d'eau et le percuter avec une mailloche.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le verre à pied</u> <p>Remplir le verre à moitié, bien mouiller le doigt et frotter le bord du verre, avec l'autre main, tenir le verre au niveau du pied. La hauteur du son varie selon la taille du verre. Des verres de tailles différentes permettent d'explorer divers sons.</p>



	<ul style="list-style-type: none"> - <u>Les bouteilles de verre</u> <p>Remplir les bouteilles avec de l'eau mais à des niveaux différents. Percuter avec des baguettes en bois. Le son varie en fonction du niveau d'eau et de la matière de la baguette.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>La cymbale à eau</u> <p>Tremper une partie de la cymbale dans l'eau et la percuter. C'est la rencontre du métal et de l'eau. Cette expérience permet de visualiser les ondes sonores invisibles dans l'air.</p> <p>Atelier « air et eau » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le chant de la mouette</u> <p>Placer le bec seul d'une flûte à bec à une extrémité d'un tuyau harmonique. Mettre un peu d'eau dans le tuyau. Tenir avec chaque main un bout du tuyau, puis « bouger » le tuyau de façon à « déplacer » l'eau d'une extrémité vers l'autre. Le mouvement d'air qui produit le son en passant dans l'embouchure du bec de la flûte.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Le chant des tuyaux harmoniques</u> <p>Les faire tourner en l'air.</p> <ul style="list-style-type: none"> - <u>Du vent dans un tube</u> <p>Coller les lèvres à l'embouchure d'un tube en carton solide ou en plastique et souffler en faisant vibrer les lèvres. Il est essentiel de faire vibrer les lèvres pour créer un son.</p> <p>Atelier « bois » :</p> <p>Percuter des claves ou entrechoquer 2 coquilles de noix au creux des mains. Explorer les sons, varier l'intensité en ouvrant ou en fermant les mains et varier les rythmes.</p> <p>Atelier « métal » :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Prendre une cymbale et explorer les sons selon les mailloches employées. Laisser glisser un clou, gratter avec une vis...etc - Proposer un jeu <p>Percuter la cymbale avec une mailloche.</p> <p style="text-align: center;"><i>« Levez la main lorsque vous n'entendez plus le son. »</i></p> <p>Renouveler le jeu afin d'améliorer l'écoute.</p>
<p>Groupe de 3 Manipulation (20 min)</p>	<p><u>Recherche et présentation des productions</u></p> <p>L'enseignante répartit les élèves en plusieurs sous-groupes de 3 élèves.</p> <p style="text-align: center;"><i>« Cherchez des sons agréables à l'oreille. »</i></p> <p>Passer dans les ateliers et guider les élèves.</p> <p>Faire « tourner » les ateliers de façon à ce que les élèves puissent expérimenter le plus possible.</p> <p>Chaque groupe présente son exploration.</p> <p>A chaque exploration, écouter, comparer et observer les caractéristiques du son. Utiliser les termes adéquats :</p>



		<p>« <i>son grave, son aigu, long, court, qui résonne, fort, doux, sec...</i> »</p> <p><u>Préciser des faits acoustiques</u> : par exemple, une cymbale ne résonne plus dès qu'on la touche, plus le galbe du verre est gros, ventru, plus le son est grave....</p>
	<p>Collectif Oral (10 min)</p>	<p><u>Jeu sonores</u></p> <p>L'enseignante divise la classe en 2 :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Un groupe d'auditeurs - Un groupe d'acteur <p>Les élèves « acteurs » sont debout, chacun devant l'élément avec lequel il produira le son.</p> <p><u>Jeux</u> :</p> <ul style="list-style-type: none"> - <i>La circulation sonore</i> : jouer l'un après l'autre, seul et successivement. - <i>Le crescendo sonore</i> : entrée progressive de chaque son, l'un après l'autre. A la fin, tous les sons jouent ensemble. Le volume sonore est au maximum. - <i>Puis decrescendo</i> : tous les sons s'arrêtent l'un après l'autre jusqu'au silence. A renouveler plusieurs fois pour améliorer les entrées des sons et expérimenter l'effet des nuances sur le son. - <i>La promenade sonore</i> : par groupe de 3 élèves, circuler dans les ateliers et choisir librement l'association de 3 sons.
	<p>Collectif Oral (2 min)</p>	<p><u>Institutionnalisation</u></p> <p>« <i>Qu'avez-vous appris aujourd'hui ?</i> »</p> <p><u>Réponse attendue</u> : Nous avons appris à expérimenter des sons qui nous entourent.</p>
<u>BILAN</u>		

