

Education Musicale en Toute Petite Section / Petite Section

Laurent Mori CPEM 58 - stage « moins de 3 ans »
jeudi 22 janvier / vendredi 23 janvier 2015

OBJECTIFS :

- **Enrichir la pratique de l'Education Musicale en TPS/PS**
- **Mettre du sens musical, tisser des liens pour des activités souvent pratiquées de façon isolée**

La démarche : l'articulation entre les trois pôles voix / écoute / corps et instrument

- Quels supports ? quelles exploitations ?
- Comment lier ces trois pôles ?
- Quelle progression ?

Au programme :

- ❖ Introduction
- ❖ Ce que disent les nouveaux programmes
- ❖ Les spécificités en TPS / PS : quelles compétences ?

- ❖ Lexique musical : les paramètres sonores / l'écoute
- ❖ Un outil au service de l'enregistrement : Audacity

- ❖ Situation de référence : Séquence « de l'objet sonore à la musique »
- ❖ Séquence « la pluie » : notion de durée (sons brefs/longs)
- ❖ Séquence « lent, lent, lent » : notion de vitesse (tempo)
- ❖ Séquence « petits instruments de percussion » : les timbres des instruments

- ❖ Activités de rythme : point théorique
- ❖ Activités d'écoute

THEORIE

1/ Ce que nous disent les nouveaux programmes : Univers sonores

Univers sonores

- **Les bruits et les sons constituent des matériaux sonores que les enfants vont découvrir, apprendre à reconnaître et produire dans le plaisir de la découverte.**

_Ils sont l'objet d'exploration, d'expression, d'évocation et de communication et vont être expérimentés dans des agencements de plus en plus complexes.

_Les enfants vont chercher à en imiter certains, s'exercer à en produire d'autres.
- **Les activités d'écoute et de production sont interdépendantes et participent de la même dynamique qui mobilise l'écoute, la voix et l'ensemble du corps.**
- **À partir des situations vécues, l'enseignant propose un lexique du "sonore" et du "musical" adapté (hauteur, amplitude, durée du son, timbre...) pour apprendre à décrire les sons et les voix avec précision, nommer des sensations, des ressentis. Il peut s'appuyer sur l'imitation (notamment avec la voix), la comparaison et les analogies ("c'est comme une trompette qui ferait...").**

Les activités musicales font l'objet de séances spécifiques. Elles peuvent également être pratiquées au cours de la journée.

➤ **Jouer avec sa voix et acquérir un répertoire de comptines et de chansons**

En lien avec la mobilisation du corps, elle les engage dans une exploration ludique de la voix (par le chuchotement, cris, voix parlée, voix chantée, respirations, bruits, imitations d'animaux, d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur...).

Au cours de la scolarité maternelle, l'enseignant élabore des codages simples, parfois appuyés sur un répertoire de signes gestuels au cours de ces activités.

➤ **Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps**

- Les activités avec des instruments et en utilisant les sonorités du corps, participent au plaisir de la découverte de sources sonores variées et sont liées à l'évolution des possibilités gestuelles des enfants.
- **Cette recherche exploratoire mobilise les percussions corporelles, des objets variés, parfois de la vie quotidienne, des instruments de percussions... Elles permettent progressivement aux enfants de maîtriser leurs gestes afin d'en contrôler les effets.**
- **Par l'utilisation comparée d'instruments simples, ces activités les conduisent à apprécier les effets produits de manière à les regrouper dans des familles (les instruments que l'on frappe, que l'on secoue, que l'on frotte, dans lesquels on souffle...). Elles sont également l'occasion de déterminer la localisation de sources sonores et d'émettre des hypothèses sur l'origine de certains sons.**

Ces activités amènent progressivement les enfants à mieux maîtriser la pulsation, le tempo, le rythme, l'intensité et les nuances. Elles enrichissent leurs possibilités d'interprétation et d'inventions, et les conduisent à tenir des rôles alternés dans une situation de groupe.

Elles peuvent être associées aux activités vocales et aux activités d'écoute, tout comme aux activités de langage (sonorisation de la lecture d'un album...).

➤ **Construire et affiner l'écoute**

Elles sont constitutives des séances consacrées aux chants et aux productions sonores avec des instruments.

Les pratiques d'écoute des enfants sont diversifiées. L'école maternelle leur propose des oeuvres de style varié qui suscitent l'étonnement, la surprise, provoquent des réactions, et les amènent ainsi à s'intéresser à des formes musicales qui ne leur sont pas familières.

Les enfants chantent, jouent, écoutent leurs propres productions, celles des autres, ou encore des enregistrements ; ils les imitent, les reproduisent, les transforment, les utilisent pour inventer....

Les activités d'écoute peuvent faire l'objet de temps spécifiques ritualisés, évolutifs dans leur durée, au cours desquels les enfants découvrent des environnements sonores et des extraits d'oeuvres musicales appartenant à différents styles, cultures et époques, choisies par l'enseignant. Ils apprennent progressivement à porter attention à ce qu'ils entendent et à le décrire par des mots.

L'enseignant privilégie dans un premier temps des extraits caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore forte ou faible, tempo lent/rapide, sons graves/aigus, timbres de voix ou d'instruments...) pour ensuite travailler à partir d'oeuvres dont les contrastes sont moins marqués.

Attendus de fin de cycle

Univers sonores

- 1- Avoir mémorisé un répertoire varié de comptines et de chansons.
- 2- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuance.
- 3- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- 4- Tenir sa place dans des activités collectives (choeur, jeux de rythmes...).
- 5- Écouter un extrait musical ou une production d'élèves, puis dialoguer avec les autres pour donner ses impressions ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté.
- 6- Faire des propositions lors des phases de création et d'invention, avec son corps, sa voix ou des objets sonores.

2/ Les spécificités en TPS/PS : quelles compétences ?

	Toute Petite Section	
Activités vocales	Activités d'écoute	Activités sur instruments
<ul style="list-style-type: none"> - Démarrer ou arrêter un chant après signal - Jouer avec sa voix - Imiter les cris d'animaux - Les bruits de l'environnement familial - Produire des sons en variant l'intensité : - Crier, chuchoter - Interpréter des comptines, jeux de doigts, des chants - Participer à une production chantée : _chorale _Petit groupe 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les bruits d'animaux, des bruits familiers de l'environnement sonore - Réagir corporellement (jeux de doigts, mimes) - Réagir à l'intensité du son : se boucher les oreilles si le son est fort, mettre son doigt sur la bouche si le son est faible - Ecouter pour mémoriser un répertoire de comptines, jeux de doigts, chants - Développer son temps d'écoute 	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des sons avec des matériaux divers en variant son geste - Faire des propositions de créations avec des objets sonores et sa voix

	Petite Section	
Activités vocales	Activités d'écoute	Activités sur instruments
<ul style="list-style-type: none"> - Démarrer un chant au bon moment après signal ou introduction musicale - Jouer avec sa voix pour en explorer les ressources : _produire des sons en variant leur hauteur, leur intensité _imiter des bruits , des cris d'animaux _Varier le ton (sentiments) sur une comptine, sur un chant 	<ul style="list-style-type: none"> - Identifier les bruits d'animaux, des bruits familiers de l'environnement sonore - Evoluer et réagir corporellement : jeux de doigts, mimes, jeux chantés, rondes - Donner une réponse corporelle à une musique : : course, balancés, sautillés etc. 	<ul style="list-style-type: none"> - Produire des sons avec des matériaux divers en variant son geste - Faire des propositions de créations avec des objets sonores et sa voix - Frapper le rythme d'une comptine Repérer et reproduire une formule rythmique - Tenir sa place dans des activités collectives :

<p>_Se préparer à chanter : Réveiller sa voix (imiter des bruits)</p> <p>_Participer à une production chantée : seul, en petit groupe, en chorale</p> <p>_Mémoriser et interpréter des comptines, des chants</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Discriminer des caractéristiques du son : _Intensité _Timbre (reconnaître une voix, un instrument déjà écouté) _Vitesse (tempo) - Ecouter pour mémoriser un répertoire de comptines, de chants - Développer son temps d'écoute - Repérer une introduction musicale - Réagir à l'intensité du son : se boucher les oreilles si le son est fort, mettre son doigt sur la bouche si le son est faible - Ecouter pour mémoriser un répertoire de comptines, jeux de doigts, chants - Développer son temps d'écoute 	<p>attendre son tour pour jouer d'un instrument</p>
--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------	-----------------------------------------------------

Eléments de lexique musical

La démarche d'écoute : Ecoute offerte / écoute active

Différencier écoute offerte de la démarche d'écoute active

La posture d'écoute active : qu'est ce que c'est ?

Mettre en œuvre une écoute active : L'idée de faire « **chercher quelque chose » dans la musique, est le grand principe de la démarche d'écoute active.*

Il s'agit donc de donner une **consigne d'écoute** appropriée avant l'audition de la musique. Les consignes d'écoute peuvent porter sur le repérage d'un instrument dont le timbre est bien identifiable, la perception de changements d'intensité, la comparaison de deux musiques très différentes, un choix entre deux ou trois musiques en relation avec une image.

Les paramètres sonores

- Durée : long/court
- Tempo : rapide/lent
- Intensité / nuances : fort/doux ; de plus en plus fort (crescendo)/de plus en plus doux ou de moins en moins fort (decrescendo)
- Hauteur : Aigu/ Grave / Moyen ; De plus en plus aigu/de plus en plus grave
- Timbre : Reconnaissance du son de l'instrument ou d'une voix

L'enregistrement : une piste d'exploitation très intéressante ;

Matériel : logiciel « audacity » (avec petit micro ou sans), enregistreur numérique, téléphone portable

Des bienfaits des situations d'écoute

"L'enfant écoute ce qu'il a de bonnes raisons d'écouter ! Le meilleur moyen de motiver l'audition est de la fonder sur l'expérience de la production : leur production est une entrée, provoquant une forte intention d'écoute."

Delalande (F.), La musique est un jeu d'enfant, Buchet-Chastel 1984.

MISE EN SITUATION :

Situation de référence : une séance spécifique d'éducation musicale

- **Activité d'écoute**
- **Apprentissage d'une comptine, d'un chant**
- **Activités sur les objets sonores : « le sac à sons »**

1/ SEQUENCE : « de l'objet sonore à la musique »

Références :

- _ « musique au quotidien au cycle 2 »
- _ « Danse, écoute et chante volume 15 »

On trouve dans les écoles beaucoup de petits instruments de musique destinés à l'accompagnement rythmique de chansons.

Le problème est que l'effet obtenu ne correspond pas à l'effet désiré : bruit et cacophonie sont au rendez-vous. La raison est qu'ils nécessitent une réelle technique instrumentale (tenue de l'instrument, geste adapté, coordination)

L'étape indispensable qui précède le jeu avec instrument est celle du travail avec des objets sonores non destinés initialement à « faire de la musique » mais qui permettent de :

- d'affiner son geste, qui deviendra progressivement un geste musical : quel geste faut-il produire en utilisant une bouteille en plastique ? pour imiter tel son ? Faut-il froter, taper, faire rouler etc.

- développer l'écoute : expérimenter les paramètres sonores (jouer forte, piano, tous ensemble, seul ou en petit groupe)
- de pratiquer des activités de langage pour expliquer sa technique pour produire un son
- de réaliser des créations sonores : grâce à ces objets, non connotés musicalement, les élèves pourront davantage travailler dans l'imaginaire et être contraint à expérimenter des gestes et donc vivre les paramètres sonores.

Constituer un « sac à sons » :

Un sac à sons est un joli sac en tissu ou une belle boîte remplis d'objets divers permettant de trouver de nouveaux gestes instrumentaux par un inventaire d'actions et de percevoir la relation étroite entre matière et son »

Plusieurs types de sac à sons :

Les sacs à sons « objets unique »	Sac à sons « bouteilles plastiques » : les bouteilles de lait de 50 cl, rainurées et bouchées Sac à sons « boîte en métal » : des boîtes de café ou de lait pour bébé (de préférence avec des rainures sur les côtés), fermées par un couvercle en plastique
Les sacs à sons « à matière unique »	Sac à sons « papiers » : papier journal, bulles, kraft, crépon, verre, carton ondulé, papiers caches-pots, intérieur de boîte de chocolat, sacs plastiques Sac à sons « métal » Sac à sons « bois »
Les sacs à sons « mélangés »	Paire d'objets A thème : exemple du sac à sons « jouets musicaux »

Objectifs spécifiques :

- Etre capable de démarrer/arrêter sur un signal du maître
- Prendre conscience qu'à un geste correspond un son, et que la qualité du son dépend de celle du geste inducteur
- Adapter et contrôler son geste
- Expérimenter différents gestes et percevoir la relation étroite entre le geste et le son, la matière, les effets
- Participer à une production sonore collective
- Percevoir et expérimenter les paramètres sonores : le timbre, l'intensité, la durée

Etape 1 : découvrir le sac à sons

séance 1 : découvrir le sac à sons

objectifs :

- découvrir et s'approprier le matériel
- apprendre et respecter la règle du jeu

installation matérielle :

en salle de motricité – enfants assis en cercle (éventuellement chacun sur un tapis)

objets identiques pour tous les enfants (ex : boîtes de café en métal), présentés dans un grand sac.

clochette (pour donner le signal de début et de fin), cachée au fond du sac.

Découverte du sac :

deviner le contenu du sac à sons en touchant, soulevant, secouant le sac, en jouant aux questions/réponses...

une fois le contenu dévoilé, distribuer les objets aux enfants

instaurer la règle du jeu dès cet instant : *poser la boîte devant soi et ne pas la toucher, tant que le signal n'a pas été donné par la clochette (qui était cachée au fond du sac)*

Jeu avec les objets sonores :

Rq : Il est nécessaire de permettre aux enfants de jouer assez longtemps avec les boîtes : plaisir du jeu.

Au signal de la clochette, jouer avec la boîte. Au signal suivant s'arrêter et poser la boîte devant soi

Même consigne, mais trouver une nouvelle façon de jouer avec la boîte : afin de solliciter les enfants, l'enseignant(e) passe auprès de chaque enfant en lui demandant de montrer les gestes qu'il a trouvés et de les nommer.

Mise en commun :

À la demande de l'enseignant(e), quelques enfants montrent, chacun à leur tour le geste qu'ils ont effectué, le nomme avec un verbe, puis le groupe reproduit ce geste, toujours en respectant les consignes de jeu (clochette)

Ranger les boîtes

Chacun reste à sa place, l'enseignant(e) fait le tour et demande aux enfants de ranger la boîte dans le sac.

Le sac est rangé dans un endroit spécifique connu des enfants.

Séance 2 : explorer les gestes

objectifs :

- *Affiner le geste instrumental*
- Apprendre à écouter les autres, jouer à son tour
- respecter la règle du jeu
- découvrir une chanson

installation matérielle :

en salle de motricité – enfants assis en cercle (éventuellement chacun sur un tapis)

objets identiques pour tous les enfants (ex : boîtes de café en métal), présentés dans un grand sac.

clochette (pour donner le signal de début et de fin), cachée au fond du sac.

L'enseignant peut utiliser un geste de départ qu'il conservera en Education Musicale : par exemple, poing fermé : on ne joue pas ou plus, main qui s'ouvre : on joue, les sons s'envolent.

Jeu avec les objets sonores :

Rq : on veillera à être strict sur le respect des consignes de jeu

Après avoir permis aux enfants de jouer plusieurs fois avec les objets sonores, faire l'inventaire des gestes produits :

un enfant montre « son » geste au groupe, le nomme, puis le groupe reproduit et s'arrête de jouer au signal sonore.

Les enfants sont assis en cercle, ils posent devant eux l'objet et chacun son tour, ils font écouter à leurs camarades leurs trouvailles sonores

On écoute et on nomme le geste par un verbe d'action : gratter, taper, caresser, tapoter, faire rouler, faire tomber, frotter, pincer, souffler, vider, appuyer, secouer, renverser, déformer, déchirer etc.

On imite vocalement ou corporellement les sons entendus

On évoque : on dirait la pluie, l'orage, une souris qui trotte...

L'enseignant reprend régulièrement : un même geste sur des objets différents, des gestes différents sur un même objet

l'enseignant(e) et les enfants choisissent 3 ou 4 gestes parmi ceux énumérés et s'exercent à les produire ensemble

« Faire de la musique » :

L'enseignant(e) chante « **Les bruits du sac à sons** » (danse, écoute et chante – volume 14), les enfants produisent le geste demandé par l'enseignant(e) (parmi les 4 gestes choisis), après le chant.

Garder la trace

Pour les plus grands : les enfants, à la demande de l'enseignant(e), choisiront une manière de garder la trace des gestes choisis collectivement (codage sous forme de dessin, photo...).

Ranger les boîtes

Chacun reste à sa place, l'enseignant(e) fait le tour et demande aux enfants de ranger la boîte dans le sac.

Le sac est rangé dans un endroit spécifique connu des enfants.

Objectif premier pour l'enseignant : apprendre à jouer collectivement en respectant les signes de départ et d'arrêt (l'enseignant ouvre les mains : on joue / l'enseignant ferme les mains : on s'arrête de jouer)

Éléments de progressivité :

- Alternier les modalités :
Faire jouer les élèves en deux groupes (un qui joue, l'autre écoute)
Jouer chacun son tour
Un élève peut faire seul entre deux temps collectifs
...
- Introduire les premières notions musicales :
Intensité : jouer fort ou tout doucement, de plus en plus fort ou doux (crescendo, decrescendo)
Vitesse (tempo) : jouer rapidement ou lentement

- Utiliser des images qui décrivent un verbe d'action :

_ L'enseignant ou un élève tire une carte, par exemple « tapoter » et toute la classe « tapote » son objet sonore.

_ Tour à tour chaque enfant choisit un objet et tire une carte : il joue et les autres élèves doivent deviner l'action

- En accompagnement d'une musique :

Cf fiches

_ « les bruits du sac à sons »

_ « petits doigts, petites mains »

_ « cache-cache »

_« sous l'escalier »

Autres chants à accompagner

_« l'orchestre tralala »

_« il nous fait jouer, chanter, danser »

SEQUENCE : « La pluie »

Références : « Musique au quotidien de la maternelle au CE1 »

Objectif : Percevoir et caractériser la notion de durée (sons brefs / longs)

Etape 1 : Ecoute de l'extrait « bruits d'eau » : il s'agit d'un enregistrement d'eau du robinet s'écoulant dans un lavabo. Verbalisation : c'est de l'eau qui coule, on entend de grosses gouttes Proposer une deuxième écoute pour vérifier l'organisation : gouttes, jet continu, gouttes, jet continu
Etape 2 : imitation vocale et corporelle Comment « faire » les gouttes d'eau, le jeu continu ?
Etape 3 : utilisation du sac à sons « papiers »
(Etape 4 : SEQUENCE « du geste à la trace ») Séquence de Maya Otazaghine MF Blaise Pascal
Etape 4 : enregistrement
Etape 5 : Apprentissage du chant « la pluie »
Etape 6 : Ecoute « le coucou au fond des bois » Camille St Saens Ecoute « l'âne » Camille St Saens

Pour aller plus loin :

Situation de référence : codage et décodage des sons continus et discontinus

SEQUENCE « lent, lent, lent »

Référence : « Musique au quotidien de la maternelle au CE1 »

Objectif : Percevoir et caractériser la notion de vitesse rapide / lent (le tempo)

Etape 1 : Découverte du métronome : voir sur internet (exemple :

<http://simple.bestmetronome.com/>)

- Ecouter le tic-tac (tempo moyen)
- Imiter le tic-tac corporellement de différentes manières (mains, bouche, corps) : un enfant propose, les autres imitent etc.
- Changer le tempo (beaucoup plus rapide) : verbaliser / imiter
- Tempo très lent : verbaliser / imiter en disant « tic tac »

Etape 2 : le sac à sons « les baguettes chinoises »

Utiliser des baguettes présente l'avantage de produire un petit son très sec sans que cela devienne assourdissant quand la classe entière les utilise

- Manipulation de deux objets à frapper
- Ecoute du métronome : imitation avec les baguettes du tempo. L'objectif est ici de ressentir des vitesses différentes et non de viser un frapper juste.
- Les élèves choisissent un objet dans le sac à son pour imiter le tic-tac du métronome. On s'apercevra que certains objets et certains gestes ne conviennent pas pour ce travail de précision.

Etape 3 : Montrer l'utilisation du métronome par l'enseignante : chant/comptine de la classe sur différents tempi.

Ecoute d'un chant très rapide : « marche turque » de Mozart chanté par les Swingle Singers

Etape 4 : Ecoute du chant « lent, lent, lent »

Ecouter l'enregistrement et constater : le premier couplet est lent, le second rapide. faire la relation avec le métronome.

Etape 5 : apprentissage du chant « lent, lent, lent »

SEQUENCE : instruments de percussion

Chants utilisés : « l'orchestre tralala », « il nous fait jouer, chanter, danser »

Ici on regroupe les instruments par petits groupes : les tambourins, maracas, claves

Objectif : grouper les instruments par famille

_Claves, kaplas

_Tambourin, assiette en aluminium

_Maracas

Etape 1 : écoute de « 7 nottiaDurazzo »	L'enseignante a devant elle trois instruments différents, les élèves doivent retrouver celui qu'on a écouté
Etape 2 : manipuler les instruments, explorer les gestes sonores	Situation : « le jardin des instruments » Les instruments sont installés en cercle ou bien repartis aléatoirement dans la salle, à l'intérieur de cerceaux qui matérialisent l'espace de jeu Au signal sonore, chacun s'arrête devant un instrument
Etape 3 : trier les instruments selon le geste qu'on utilise (ou tri selon les matières bois, métal)	Trier les instruments selon le geste qu'on utilise : <ul style="list-style-type: none">• Ceux qu'on frappe• Ceux qu'on secoue• Ceux qu'on frotte• Ceux où on souffle
Etape 4 : jouer par famille d'instrument :	En accompagnement de chansons : « à l'orchestre tralala » « il nous fait jouer, chanter, danser » Les trois instruments types à utiliser : _ maracas _ tambourin : assiette en aluminium léger _ claves : des « kaplas »

Le chef d'orchestre (progression indiquée pour les 3 sections)

Objectifs : Réaction à un signal visuel, traduction du signal par un geste précis, expérimentation et appropriation de notions musicales (nuances, structures), variation de timbres en fonction du geste

Déroulement : En cercle, chacun possédant un instrument, on joue quand les mains du chef d'orchestre sont ouvertes, on s'arrête quand il les ferme. (PS MS GS)

On joue "forte" quand les mains sont levées, "piano" quand elles sont baissées. (PS MS GS)

Mains levées progressivement = crescendo, mains baissées progressivement = decrescendo (MS GS)

On peut partager la classe en 2 groupes : chaque main du chef correspond à un groupe, d'où alternance, superposition. (GS) Les instruments peuvent être hétéroclites ou regroupés en familles d'instruments définies (bois, peaux, métaux..)

Le "concerto" : un ou plusieurs instruments solistes dialoguent avec l'orchestre (alternance ou superposition) (GS)

Au cours de ce jeu, on peut attribuer à chaque groupe un geste précis (frapper, frotter, tapoter..) après la découverte individuelle de ces gestes au cours d'une phase d'exploration du monde des objets sonores ou des petites percussions (voir GS).

RYTHME / PRATIQUES INSTRUMENTALES

Point théorique :

La pulsation : c'est un élément rythmique (manifesté ou non) qui divise le discours musical en parties égales. Sa caractéristique principale est la régularité. C'est « le cœur qui bat dans la musique », c'est la colonne vertébrale autour de laquelle les musiciens se retrouvent, elle est le repère qui permet la structuration du groupe et lorsqu'en classe il est difficile de faire jouer tout le monde bien ensemble, c'est parce chaque individu n'a pas suffisamment maîtrisé cette compétence pour lui-même et par voie de conséquence met en péril le travail collectif en ne sachant pas s'accorder avec la pulsation commune au groupe. La compétence de la pulsation se construit sur les trois cycles de l'école primaire.

Les pulsations : double ou moitié de la pulsation standard.

Le rythme : la compétence à construire en Education Musicale consiste à superposer une formule rythmique sur une pulsation de base. Une progression logique voudrait donc que l'on travaille sur les pulsations avant de travailler sur les formules rythmiques. (des enfants très jeunes sont capables de reproduire des formules parfois difficiles ; il est important de ne pas perdre de vue que l'objectif final, c'est qu'ils arrivent à synchroniser ces formules avec une pulsation commune au groupe.

Utilisation des comptines : exemple de « 1,2,3 nous irons au bois »

Cycle 1

En petite section

* **Utiliser les percussions corporelles** (mains, genoux, pieds, nez..) **puis les petites percussions** (claves, tubes résonants, wood-blocks..) pour

- rythmer une comptine inventée ou répertoriée (ex. taptaptap dans les mains, frapp' frapp' sur les g'noux..)

- rythmer les chants

Rythme syllabique : U-nesou-risver-te

Pulsation : U-nesou-risver-te

Premier temps de la mesure : U-nesou-risver-te

- rythmer les prénoms des enfants *

E-lo-die Ma-rie..

En élargissant plus tard : Bon-jour Jo-sé-phin', ou Père No-ël est ve-nu

*** Les enfants marchent sur une musique, s'arrêtent quand la musique s'arrête**

La maîtresse marche en chantant. Elle s'arrête près d'un groupe qui frappe alors la pulsation.

*** Reproduire des structures rythmiques simples** (2 temps, 4 temps, plus tard 3 temps)

"L'écho" : la classe peut être divisée en deux groupes. On peut utiliser ce processus avec deux classes contiguës qui se répondent.

*** Pour aller plus loin**

Le facteur musical (progression indiquée pour les 3 sections)

Objectifs : développement de l'attention auditive, maîtrise du geste, expression

Déroulement : les enfants sont placés en cercle et disposent chacun d'un instrument ou d'un objet sonore. Le facteur, disposant lui-même d'un instrument, se déplace derrière la ronde, s'arrête derrière un camarade de son choix et joue de son instrument. L'enfant sollicité doit répondre. S'il répond correctement, selon la consigne (voir plus loin), il devient facteur à son tour. Sinon le premier facteur continue sa tournée.

Progression possible dans les consignes :

- simplement répondre (PS MS GS)
- répondre avec la même nuance, selon que le facteur aura joué "forte" ou "piano" (PS MS GS)
- répondre avec la nuance contraire (MS GS)
- reproduire un rythme simple (PS MS GS)
- reproduire un rythme avec la même nuance (MS GS)
- reproduire un rythme avec la nuance contraire (MS GS)
- reproduire deux rythmes avec des nuances différentes (GS)
- reproduire deux rythmes avec des nuances différentes contraires (GS)

Prolongement : La « chaîne rythmique » : un rythme est donné en début de chaîne et doit passer d'un enfant à l'autre sans interruption. (Peut se faire debout en petit train : le maître frappe un rythme sur l'épaule du dernier enfant. Le rythme passe d'épaule en épaule et le premier enfant le frappe dans ses mains. C'est le principe du téléphone arabe.)

*Même jeu mais un enfant « perturbateur » vient essayer de briser la chaîne en frappant autre chose en même temps.

ACTIVITES D'ECOUTE :

Objectifs :

- Etre attentif au monde sonore (son/silence)
- Percevoir et caractériser des éléments musicaux simples : Intensité / Durée / Vitesse
- Comparer un extrait musical à d'autres

_ Pour débiter : « jeu de la statue »

Lorsque que la musique s'arrête, j'imité la statue et je ne bouge plus. Je me déplace à nouveau quand la musique reprend.

_ **L'appel chuchoté** : Ecouter en silence. Entre deux activités appeler les élèves en chuchotant leurs prénoms

Jeux d'écoute : perception du son dans l'espace,

Situations de référence :

Les bruits de l'école

*Repérer les bruits de l'environnement proche : assis ou allongés, fermer les yeux et écouter.

Lever la main quand on entend un bruit. Après un temps déterminé, énumérer collectivement tout ce qui a été entendu.

-Repérer les bruits à l'intérieur de l'école : téléphone, robinet, porte qui se ferme, voix d'un élève...

-Repérer les bruits extérieurs : cris d'animaux, voitures, travaux...

*Faire des enregistrements des activités quotidiennes : moment du langage, passage aux toilettes, goûter, récréation, moment du conte etc...

Identifier ces étapes de la journée en écoutant la bande sonore.

Pour les plus grands, remettre les différents moments dans l'ordre chronologique.

_ **Jeu du paravent (kim sonore)**

Après avoir présenté des objets sonores ou des instruments, l'enseignant ou un élève caché derrière un paravent en choisit un. Les élèves doivent identifier les différents instruments.

Variante : on pourra proposer une suite de sons

_ **Retrouver un objet caché qui sonne / désigner la direction de la source sonore**

_ **Retrouver un objet caché.**

Guidé par le son, un élève ou un groupe d'élèves doivent retrouver l'objet caché.

Variation : varier l'intensité du signal sonore pour indiquer si on se rapproche ou s'éloigne de l'objet

_ **Jeu de mariage (MS/GS) :**

Les élèves sont disposés en deux files, en se tournant le dos. Chaque file dispose des mêmes instruments ou objets sonores. Un élève de la première file joue d'un instrument ou objet sonore. L'élève de la deuxième qui pense avoir reconnu son objet sonore le fait jouer.

En lien avec la séquence exploration des objets sonores (« sac à sons »)

Situations de référence :

* **Loto sonore** : à partir de la banque de sons <http://www.universal-soundbank.com/>

Varié les univers : par exemple le son du manège, d'un animal, d'un ballon, d'un camion de pompier, de l'orage, d'une rue, du bord de mer,

Consigne : lever le doigt quand on a trouvé le nom de l'objet

Objectifs :

_Reconnaître les sons et les associer à une image

_Apprendre à différer sa réponse (l'enseignant utilisera le même geste que pour les sacs à sons : poing fermé, je garde ma réponse dans ma bouche, main ouverte, je peux parler)

***Memory des sons** :

Une boîte d'œufs

Des contenants identiques comme des œufs kinder : ils sont remplis par paires de contenus tels que riz, graines, cotillons etc.

On peut utiliser deux fois le même contenu mais en variant la quantité

On peut également ajouter un intrus.

***La caisse à jouets** :

Rassembler des jouets sonores (klaxons, jouets à traction, clochettes etc..) et jouets silencieux (peluches). Après exploration libre, demander aux enfants de trouver comment les classer d'après les bruits qu'ils font :

- jouets silencieux/jouets à sons

- jouets dont le son a une durée (cloches, sirènes)/jouets dont le son est sec (jouets à traction)

***La mémoire des sons** :

Enregistrer une série d'effets sonores obtenus lors des moments de recherche.

Repasser quelques jours plus tard l'enregistrement aux élèves pour les amener à se souvenir de la manière dont ils avaient obtenu ces effets. (mémoire auditive et kinesthésique)

***Jeu des cartes actions** :

- On tire une carte qui symbolise une action (frapper, secouer, caresser etc...) et on l'exerce sur son objet.

- Un enfant tire une carte action sans la montrer et exerce l'action sur un objet (qui aura été montré au départ) derrière un paravent : les autres doivent deviner son action.

***Le son mystérieux :**

Derrière un paravent on assemble quelques objets qui auront déjà été manipulés lors d'une séance précédente.

Un enfant vient exercer une action sur l'un d'eux. En écoutant le son obtenu, un autre enfant doit à son tour aller derrière le paravent et réussir à produire le même son. Plusieurs tentatives sont permises. Ce jeu exerce en même temps la mémoire auditive du groupe, qui sert de témoin.

***Jeux de Kim :**

- On montre aux enfants une série d'objets (commencer par 3 objets et augmenter la difficulté en fonction des progrès des enfants). On les met derrière un paravent et on fait une première écoute : les élèves nomment les objets au fur et à mesure ou (à adapter selon le niveau) les élèves nomment les objets entendus directement dans l'ordre.

A la seconde écoute, un objet a disparu, lequel ?

- Même chose avec des instruments de musique.
- Même chose avec quelques instruments joués au même moment par 3 ou 4 enfants derrière le paravent. A la deuxième écoute, l'un des instruments a disparu lequel ? (demande une perception du son beaucoup plus fine)

Toutes les activités d'exploration du monde sonore aux Cycles 1 et 2 prendront du sens si on les finalise par des sonorisations de poèmes ou d'albums, des accompagnements de comptines ou de chansons...

Situations d'expérimentation à vivre sections des Moyens/Grands

Le parcours sonore (à faire avec un petit groupe d'élèves)

On installe des bancs, des tables, des chaises sur lesquels sont posés ou suspendus toutes sortes d'objets familiers, d'instruments, de matériaux différents.

Veiller à ce que les objets proposés invitent à exercer plusieurs actions différentes (frapper, froter, caresser, tapoter, déchirer, souffler, secouer, faire rouler, écraser...)

- temps d'exploration libre : les enfants vont prendre conscience de la diversité des bruits qu'ils peuvent obtenir en fonction de leurs actions et des types d'objets.

- exploration structurée :

*Je passe d'un objet à l'autre en exerçant la même action : pour certaines actions il est possible d'obtenir un effet sonore avec tous les objets (frapper), pour d'autres non (secouer).

*Je réalise le parcours en n'utilisant que les objets en métal par exemple...

*Un enfant réalise un parcours en exerçant des actions sur un nombre limité d'objets (Déterminer le nombre en fonction du niveau des enfants). L'enfant suivant doit réaliser le même parcours.

Il s'agit ici de développer la mémoire auditive : ce jeu peut se faire au départ en laissant le second enfant voir le premier, ensuite en supprimant l'aide visuelle.

Les bruits qu'on peut tirer de son corps

***La chaîne des sons :**

- Les enfants sont assis en cercle : chacun son tour doit trouver un bruit corporel différent sans utiliser la voix.
- Un enfant se cache, les autres reconnaissent la partie du corps qui émet le bruit et la nomme.

***Reconnais la voix de tes amis :**

- Trois enfants sont cachés. Ils disent une petite phrase à tour de rôle. Les autres devinent qui a parlé. Plus la phrase est courte, plus c'est difficile : ex : « Bonjour »
- Même jeu d'identification à partir des voix enregistrées.

Développer l'écoute au quotidien : les paramètres sonores

Sensibilisation au timbre

***Trouve ton jumeau (Cycle1)**

Les enfants sont répartis en deux équipes et sont assis dos à dos.
Dans chacune des équipes, ils disposent de la même série d'instruments ou d'objets.
Un enfant émet un son dans l'équipe 1. Celui qui dispose du même objet lui répond.

***L'orchestre** (Tout cycle : adapter le niveau de difficultés)

La classe est divisée en trois groupes : peaux, bois, métaux.

Le maître dispose de trois instruments représentant les trois groupes :

ex : tambourin, clave, couronne de cymbalettes.

- Il joue des formules rythmiques en alternant ses instruments, que les groupes concernés doivent reproduire.

- Cycle 3 : une même formule rythmique fait intervenir deux timbres différents : ceci demande une certaine habileté de la part du chef d'orchestre.

La direction du son

***Retrouve ta famille :** (Cycles 1 et 2)

Les enfants disposent chacun d'un objet/instrument. Ils se déplacent les yeux fermés dans une salle de jeux en émettant un son. Ceux qui produisent le même genre de son doivent se rassembler. (Ex : instruments à secouer, peaux, bois, instruments résonants etc...)

***L'Arche de Noé** (Cycle1) :

On détermine des couples d'animaux : chiens, chats, oiseaux, vaches, etc...

Les enfants sont dispersés dans la salle de jeu et se déplacent les yeux fermés en imitant le cri de leur animal. Les couples doivent se retrouver.

***Jeu de la cloche et de l'anneau :** (Cycles 1 et 2)

Les enfants sont assis en cercle. Un anneau circule entre leurs mains. L'un d'eux au milieu a les yeux bandés. Quand il agite la cloche, l'anneau s'arrête. On le pose sur la tête. « Qui a l'anneau ? » « C'est moi » La cloche doit retrouver l'anneau à la voix.

L'intensité du son

***Je m'approche, je m'éloigne : (Tout cycle)**

Imiter un essaim d'abeilles, un troupeau de moutons, une voiture qui sont proches et qui s'éloignent de plus en plus. Faire le contraire.

***L'objet caché : (Cycles 1 et 2)**

Un enfant sort. Les autres cachent un objet dans la classe. Le premier enfant sera guidé dans sa recherche par l'intensité du bruit fait par les autres : ils frappent dans leurs mains de plus en plus fort à mesure qu'il approche.

***« Bonjour, comment ça va ? » (Tout cycle)**

- Quelqu'un lance la phrase en choisissant une certaine intensité, il désigne un autre enfant qui doit l'imiter.

Variante : celui qui répond doit le faire dans une intensité contraire

- On se dit bonjour en chaîne en respectant un code établi :

Exemples :

forte/piano

piano/piano/forte

forte/mezzo forte/ piano

***Jeu du chef d'orchestre : (Tout Cycle)**

Les enfants disposent d'un objet sonore, d'un instrument, ou simplement chantent une chanson.

- Le chef d'orchestre est une marotte qui impose l'intensité à l'orchestre.

Plus elle sort de sa boîte plus on joue fort...Plus elle se replie, plus on diminue le son. Quand elle est à l'intérieur de sa boîte, l'orchestre s'arrête.

- Le chef d'orchestre est un enfant qui indique l'intensité en levant ou en baissant ses mains.

La hauteur du son

***Identique/différent (Cycles 1 et 2)**

On joue deux coups sur un métallophone qui est caché.

Est-ce le même son ou deux sons différents ?

***Voix grave/Voix aiguë**

(Cycle 1)

Se dire bonjour en variant la hauteur de sa voix :

D'une voix grave « comme un loup », d'une voix aiguë « comme une petite souris »

Imiter les voix des trois ours dans l'histoire de « Boucle d'or »

Lire de courts dialogues entre des personnages en modulant sa voix.

***Le bouteilophone :**

(Tout Cycle)

- remplir d'eau une bouteille en frappant simultanément avec une mailloche dure : constater le changement du son : plus on la remplit, plus le son devient grave (descend)/plus on la vide, plus le son devient aigu (monte)

La durée des sons

***Ecouter jusqu'au bout :** (Tout cycle)

Les enfants ferment les yeux. On joue d'un instrument résonant : triangle, carillon, cymbale, gong. Quand le son de l'instrument a totalement disparu, on lève la main.

***Reproduire vocalement une représentation graphique**

Jeux vocaux et rythmiques pour travailler l'écoute intérieure.

***Garder un son en mémoire :** se servir d'un instrument de référence et donner un son que chaque enfant devra intérioriser. Demander à l'ensemble de la classe de le chanter après 5,10, 20 secondes...

***La chanson parasitée :**

- Les enfants chantent une chanson bien connue de leur répertoire. Quand on montre un carton vert les enfants chantent : quand on montre un carton rouge, on continue la chanson intérieurement. Il faut reprendre au bon moment.

- Même jeu : On commence à chanter en même temps que le CD. Le volume est coupé à certains moments. Quand la musique reprend, on doit encore être au bon endroit.

***Jeu du comptage intérieur:**

Le maître donne un nombre de départ, puis frappe de façon régulière sur un tambourin. Les élèves comptent intérieurement et doivent trouver sur quel nombre le tambourin s'est arrêté.

APPRENTISSAGE DU CHANT EN MATERNELLE :

_ Réveil corporel et vocal (à partir de la MS) à partir d'une histoire.

_ Un programme de chansons : site « Musique prim » / « Danse, écoute et chante »

Pour un accompagnement :

« **cliquetis les clés** » : accompagnement par un trousseau de clé ou petits grelots sur le refrain ou sur le mot « cliquetis »

« **les chaussures noires** »