

Petits ateliers musicaux...

1 - Des Activités instrumentales : explorer des petites percussions

- **Découvrir les instruments : jouer des instruments librement.**
Découvrir, explorer : les enfants ont à leur disposition l'ensemble des instruments. Inciter les enfants à changer plusieurs fois d'instruments. Organisation d'un mini-concert : chaque élève joue pour ses camarades de l'instrument de son choix. On pourra enregistrer ce moment afin de l'écouter de nouveau ensemble.
- **Nommer-reconnaître les instruments.**
Découvrir, explorer : les élèves ont à leur disposition l'ensemble des instruments.
Jouer librement et changer plusieurs fois d'instruments.
Inventorier les instruments : chaque élève joue de son instrument. Il l'écoute, il le nomme.
Jouer de l'instrument demandé par le maître ou un camarade, changer souvent les rôles et les instruments. Mini-concert : l'élève choisit un instrument, il le nomme et en joue. "Je joue de..." Enregistrer pour se souvenir. Cf fiche d'identité des instruments.
- **Nommer-coder : jouer avec des symboles représentant les instruments.**
Appropriation : un instrument est attribué à chaque enfant. Il en joue librement durant quelques minutes. Nommer, écouter son instrument.
Symboliser : sur proposition des élèves, un symbole, facile à identifier, est attribué à chaque instrument puis dessiné sur une étiquette.
Validation : vérifier la réalisation par rapport aux consignes : associer les étiquettes aux instruments, reconnaître, nommer, jouer. Cf différents codages.
- **Les gestes -classer : secouer, taper, souffler, frotter/gratter.**
Découvrir, explorer : chaque enfant reçoit un instrument. "J'identifie les gestes qui produisent des sons sur mon instrument".
Mise en commun : inventorier les gestes identifiés.
Classer les instruments dans les cerceaux, en fonction des gestes utilisés. Un instrument peut appartenir à plusieurs classes selon l'utilisation qu'on en fait.
- **Les gestes -coder.**
Appropriation : un instrument est attribué à chaque enfant. Il en joue librement et changent souvent.
Classer les instruments en fonction des gestes producteurs de sons.
Symboliser : sur les propositions des élèves, un symbole, facile à identifier, est attribué à chaque geste puis dessiné sur une étiquette.
Validation : vérifier la réalisation par rapport aux consignes : associer les étiquettes aux instruments, reconnaître, nommer, jouer. Cf différents codages.
- **Les familles d'instruments-classer-coder.**
Découvrir, explorer : séance préalable de jeu libre. Les instruments sont à la disposition des élèves. Ils en changent souvent.
Repérer : chaque enfant reçoit un instrument. "J'identifie l'élément qui produit un son sur mon instrument".

Mise en commun : inventaire des éléments répertoriés : métal, bois, air, peau (membrane), cordes.

Classer les instruments dans les cerceaux.

2 – Des activités vocales : explorer et jouer avec sa voix

- **Le timbre :**

Dire une comptine en voix naturelle et bien timbrée ; « modifier » sa voix en prenant des accents, mêler des affects. Ex : prendre la voix de papa ours, d'une sorcière...

- **Intensité :**

Chanter ou dire une phrase : sans réveiller les autres, en parlant à quelqu'un qui entend très mal ! La dire crescendo, decrescendo, contrasté.

- **rythme et tempo :**

Dire une comptine avec des tempi et des rythmes variés. La dire en accélérant, en ralentissant. Frapper uniquement le rythme ; faire deviner de quelle chanson il s'agit.

3 – Des activités instrumentales : jouer pour valider et consolider

- **L'aveugle** : un jeu simple pour entendre et reconnaître.

Les enfants sont en cercle et disposent chacun d'un instrument. L'aveugle prendra place au centre. Les élèves jouent à tour de rôle. L'aveugle dit "stop" lorsqu'il entend l'instrument ou le paramètre demandé (instrument, geste, famille, paramètre selon l'âge des enfants).

L'aveugle désigne au hasard un joueur. Il doit alors identifier et nommer ce qu'il entend en fonction des critères demandés (instrument, geste, famille, paramètre).

- **Promenade musicale** : premier dispositif pour les jeux collectifs.

Installer des cerceaux de manière à ce qu'ils soient assez proches les uns des autres sans qu'ils se touchent. Identifier ces cerceaux à l'aide des étiquettes-codages souhaitées (instrument, geste, famille, paramètre). Un meneur se déplace d'un cerceau à l'autre. Les instrumentistes jouent en fonction du code indiqué et de l'instrument qu'ils possèdent. Lorsque le meneur est hors des cerceaux, les instrumentistes doivent arrêter de jouer.

- **Le chef d'orchestre 1 et 2** : collectif, obéir au meneur (musique non écrite, écrite).

Les enfants ont un instrument, ils sont l'orchestre. Ils sont face à un enfant qui devient le chef d'orchestre. Obéir au chef d'orchestre qui ne guide que par des gestes. Il prend toutes les décisions : départ/arrêt, vitesse, intensité, choix des groupes d'instruments. Enregistrer pour écouter, critiquer et améliorer la production.

Le meneur dispose d'une partition écrite selon les codages de la classe. Il dirige l'orchestre de la classe (les partitions peuvent être de gestes, d'instruments...). Le meneur doit faire exécuter la musique écrite par l'orchestre. Répéter cette musique pour obtenir un bon résultat. Au cours de l'exécution finale, le meneur devra rester silencieux (pour aider les musiciens, on peut afficher la partition grand format). Enregistrer le résultat final pour écouter, critiquer et améliorer l'exécution.

- **Chacun son tour** : chaque enfant reçoit un instrument et joue de manière aléatoire. Organisation en cercle, demi-cercle ou ligne. Principe : « je joue quand celui qui me précède a terminé. » Enregistrer pour percevoir l'alternance musique/silence, signe du respect de la règle,

On peut convenir de constituer des groupes d'instruments, un groupe jouera quand le groupe précédent aura terminé.

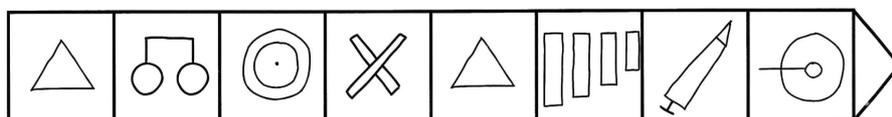
- **Une fois (jeu à règle)** : chaque enfant reçoit un instrument et joue de manière aléatoire. Principe : « durant la plage de temps donnée, je ne peux intervenir qu'une fois ou je ne peux produire qu'un son. ».

Exemple de codages :

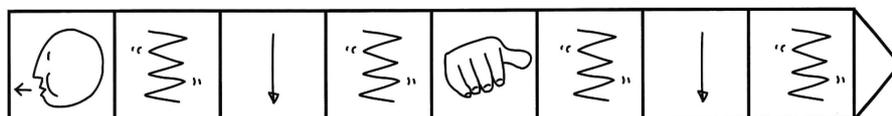
PREMIÈRES PARTITIONS

Partitions à une voix.

1 - Succession d'instruments.



2 - Succession de gestes.



3 - Succession de familles d'instruments.



Source : Editions Jocatop, « Education Musicale, Jouer avec des instruments », R. Janin.