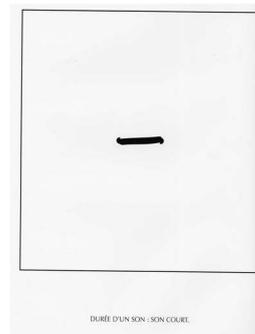
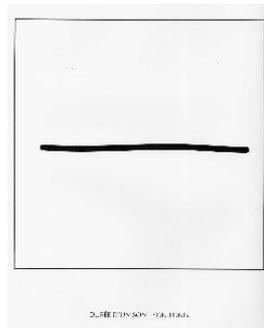


Petits ateliers musicaux... suite

1 - Des Activités instrumentales : explorer des petites percussions

- **La durée d'un son, l'intensité.**
 - Percevoir. Choisir deux instruments : l'un résonne (cymbales), l'autre non (claves). Choisir un instrument sur lequel on peut jouer des sons :
 - brefs et des sons longs (flûtes, pipeau). Classifier les instruments en fonction de la durée des sons qu'ils produisent (maracas qui produisent une suite de sons brefs).
 - Forts (doucement, fort...).
 - Ecouter – qualifier. Laisser les enfants s'exprimer puis les diriger vers un vocabulaire approprié :
 - court – bref – sec / long – qui dure – résonnant.



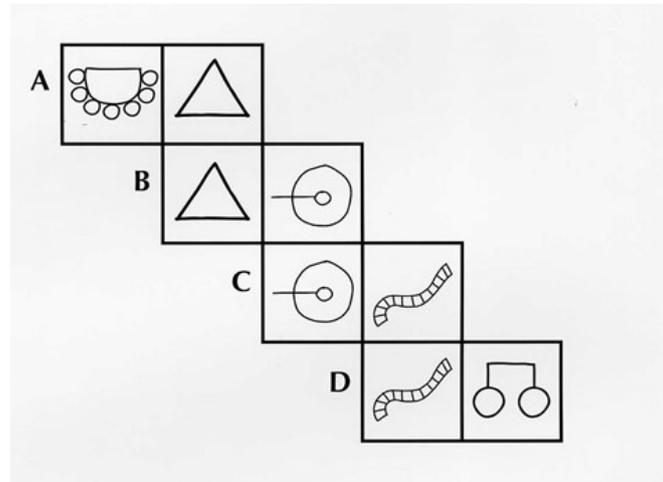
- Un instrument peut produire des sons d'intensité différente.
- Enregistrer pour comparer les sons.
- Symboliser : sur proposition des élèves, un symbole, facile à identifier, est attribué :
 - à chaque instrument puis dessiné sur une étiquette.
 - forte, piano, crescendo/décrescendo. On peut associer le code geste et intensité (taper piano, gratter fort...).
- Validation : vérifier la réalisation par rapport aux consignes : associer les étiquettes aux instruments, reconnaître, nommer, jouer.

2 – Des activités instrumentales : jouer pour valider et consolider

Les dominos : jouer à plusieurs en respectant une règle précise.

Les instruments sont disposés au sol ou sur une table. Les enfants sont placés autour. On limitera le nombre de joueurs à 2, 3 ou 4. Appliquer le principe du jeu des dominos. Un enfant A produit 2 sons différents (avec un seul ou deux instruments selon son choix). Un enfant B reproduit le deuxième son et en produit un nouveau. Un enfant C reprend le deuxième son de B et en produit un nouveau... Possibilité de limiter les exécutions à certains paramètres : nombre d'instruments, gestes, familles, hauteur... Enregistrer les productions pour vérifier le

respect de la règle.



3 – Composer et exécuter des musiques

A - Activités instrumentales

- **Fondu enchaîné** : chaque enfant reçoit un instrument et joue de manière aléatoire. Organisation en cercle, demi-cercle ou ligne. Principe : « il ne doit pas y avoir de silence, je ne peux m'arrêter que si le voisin qui me suit a commencé de jouer. » Enregistrer pour valider le respect de la règle : entre chaque changement, on doit entendre deux musiques superposées. On peut convenir de constituer des groupes d'instruments, il faudra alors avoir recours à un meneur.
- **Accumulation** : organisation par groupe d'instruments. Convenir d'un motif rythmique à exécuter Organisation en cercle, demi-cercle ou ligne. Principe : « un chef d'orchestre fait entrer successivement les musiciens ou groupes de musiciens pour accumuler de la matière sonore, puis les fait sortir pour diminuer la quantité de cette matière sonore. » Enregistrer pour constater les effets produits, critiquer et améliorer l'exécution.

B - Activités corporelles : analyser des bruits par le mime et l'imitation – coder/décoder

- **Mimer le lever et la toilette** : étirements, eau qui coule, on se lave le bout du nez, les joues, la bouche, les oreilles, le ventre.
 - Réaliser une BD (l'enseignant ou les élèves dessinent chaque action ou collent les images correspondantes. C'est une BD qui devient une partition).
 - Sonoriser la BD imiter/inventer : choisir l'instrument, la voix, l'objet sonore ou recyclé, pour chaque source sonore ; trouver une caractéristique qui fait que l'on ne peut pas confondre un son avec un autre et qui conduit l'enfant, par imitation, à faire une sorte d'analyse du son. Jouer en suivant la BD et enregistrer. Cela conduit à une exploration soit de la voix, soit d'objets ou d'instruments pour produire ces différentes séquences sonores. S'aider du mime au moment où l'on cherche le son peut contribuer à lui donner un dynamisme, une énergie.
 - Puis un groupe lit la partition en faisant les bruits. L'enseignant conduit la

lecture en indiquant les dessins à sonoriser.

- Un autre groupe mime, selon ce qu'il entend sans voir la partition. Les séquences sonores n'interviennent plus forcément dans l'ordre de la partition, mais selon le bon vouloir et l'oreille du chef d'orchestre qui montre les images et décide du passage de l'un à l'autre.

- **Peindre la musique** : laisser la musique entrer dans sa main gauche et peindre la musique. Trouver les gestes et les couleurs qui sont inspirés par cette musique. Choisir des musiques opposées dans l'intensité, le tempo... (contrastes forts). Quels gestes ? Quelles couleurs ? En regardant les dessins de élèves, on devrait pouvoir dire à quelles musiques elles se rapportent.