

# JE DECOUVRE ET J'EXPLORE LE TIMBRE :

---

## Avec ma voix

---

***Ces activités ont été publiées dans les exploitations pédagogiques du répertoire Approchants-Ecoles qui chantent 2014-2015.***

- On se présente : « Je m'appelle... et j'aime beaucoup... » une première fois en utilisant normalement sa voix. On reprend exactement la même phrase en changeant de timbre : on ne doit plus nous reconnaître.

C'est le moment de créer une liste de mots pour qualifier la voix : enrouée, éraillée, rauque, nasillarde, étouffée, voilée, criarde...

- On imite une voix inconnue...
- Plusieurs élèves sont cachés derrière un paravent, à tour de rôle, ils énoncent une phrase. Les autres élèves doivent trouver, dans l'ordre qui a parlé.
- On transforme son timbre de voix sur la voix chantée (choisir un chant court, bien connu des élèves). On peut s'amuser à imiter la voix de chanteurs connus (voix rock, romantique, voilée...) C'est le moment de s'essayer à imiter la voix des personnages dans la chanson « Le blues du Père Noël » (répertoire Approchants-Ecoles qui chantent 2014-15) avec les voix de la souris, du Père Noël et du président de la République.

# Avec des instruments

---

*Ces séances d'écoute sont extraites du recueil édité en 2003 « Comment aborder l'enseignement de la musique à l'école ? Document destiné aux T1, T2 ainsi qu'aux enseignants qui souhaitent diversifier leurs pratiques en Education Musicale », Tania Grimaldi et Maurice Lanoix, CPEM 67.*

## Trouve ton jumeau (C1)

---

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 (tous cycle : adapter le niveau de difficulté)

---

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.

## Les percussions corporelles (C2 et C3)

---

Le maître caché, donne une formule rythmique à reproduire en utilisant 4 timbres différents :

- Claquer de la langue
- Frapper dans les mains
- Frapper sur ses genoux
- Taper du pied

# La direction du son

---

**Important : la direction du son n'est pas un paramètre du son. Ces jeux de localisation et de reconnaissance s'appuient sur le paramètre sonore du timbre.**

## Retrouve ta famille (C1 et C2)

---

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...)

## L'arche de Noé (C1)

---

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.

## Le jeu de la cloche et de l'anneau (C1 et C2)

---

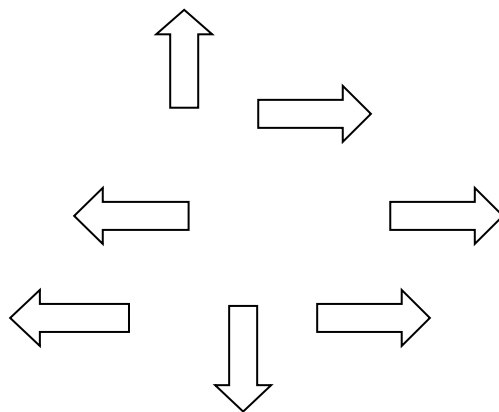
Les enfants sont assis en cercle. Un anneau circule entre leurs mains. L'un d'eux au milieu a les yeux bandés. Quand il agite la cloche, l'anneau s'arrête. On le pose sur la tête. « Qui a l'anneau ? » « C'est moi ! ». La cloche doit retrouver l'anneau à la voix.

## Suivez le guide ! (C2 et C3)

---

Les élèves sont par couples (5 couples au maximum peuvent jouer en même temps dans l'espace d'une salle de jeu. L'un des deux marche les yeux bandés, guidé par l'autre qui émet un signal sonore vocal)

- Il s'agit de percevoir le signal de son guide, de faire confiance à ses sensations auditives et de s'orienter en fonction du message sonore reçu.
- Dans un deuxième temps, il s'agit de suivre son guide tout en essayant de mémoriser les différents signaux sonores émis par les autres couples.



# JE DECOUVRE ET J'EXPLORE L'INTENSITE :

## Avec ma voix

---

*Ces activités ont été publiées dans les exploitations pédagogiques du répertoire **Approchants-Ecoles qui chantent 2014-2015**.*

- Dire ou lire un texte, ou tout simplement se présenter pour les plus jeunes, en jouant de différentes intensités (voix chuchotée, voix légèrement plus audible, voix moyenne, voix forte, voix très forte...). Essayer d'abord chacune de ces intensités, puis passer de l'une à l'autre, selon un code que vous aurez établi (couleur de plus en plus vive, notation musicale...) : pp (pianissimo), p (piano), mf (mezzo forte), f (forte), ff (fortissimo)
- Passer de l'une à l'autre en crescendo/decrescendo
- J'appelle quelqu'un de l'autre côté d'un lac : « Eho ! », le plus fort possible en faisant bien résonner les deux voyelles dans la bouche.
- Je réalise un effet d'échos : le premier « Eho » est très fort, et le son est repris en diminuant peu à peu...

## Je m'approche, je m'éloigne (tous cycles)

---

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.

### « Bonjour, comment ça va ? » (tous cycles)

---

Un enfant énonce la phrase en choisissant une certaine intensité. Il désigne quelqu'un qui doit l'imiter etc...

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

A l'heure où de plus en plus de jeunes élèves ont des voix cassées par une mauvaise utilisation (on parle systématiquement pour « exister »), il faut absolument réaliser ces prises de conscience de modulations possibles, et d'utilisations contrôlées de la voix.

# Avec des instruments

---

*Ces séances d'écoute sont extraites du recueil édité en 2003 « Comment aborder l'enseignement de la musique à l'école ? Document destiné aux T1, T2 ainsi qu'aux enseignants qui souhaitent diversifier leurs pratiques en Education Musicale », Tania Grimaldi et Maurice Lanoix, CPEM 67.*

## L'objet caché (C1 et C2)

---

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.

## Jeu du chef d'orchestre (tous cycles)

---

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



une marotte



# JE DECOUVRE ET J'EXPLORE LA HAUTEUR :

---

## Avec ma voix

---

*Ces activités ont été publiées dans les exploitations pédagogiques du répertoire Approchants-Ecoles qui chantent 2014-2015.*

### Voix grave/voix aiguë ?

---

- Chercher cette fois à transformer sa voix parlée, en jouant sur la hauteur.

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 »

Cycle 2 : lire de courts dialogues entre des personnages en modulant sa voix

### Les sirènes

---

- Réaliser des sirènes sur toutes les voyelles possibles, des plus fermées (ou, o, u, i...), aux plus ouvertes (é, è, a)



A SAVOIR : il est important de matérialiser la courbe par un geste de la main, avant de passer au codage.

# Avec des instruments

---

*Ces séances d'écoute sont extraites du recueil édité en 2003 « Comment aborder l'enseignement de la musique à l'école ? Document destiné aux T1, T2 ainsi qu'aux enseignants qui souhaitent diversifier leurs pratiques en Education Musicale », Tania Grimaldi et Maurice Lanoix, CPEM 67.*

## Identique/différent (C1 et C2)

---

On joue deux coups sur un métallophone qui est caché. Est-ce le même son ou deux sons différents ?

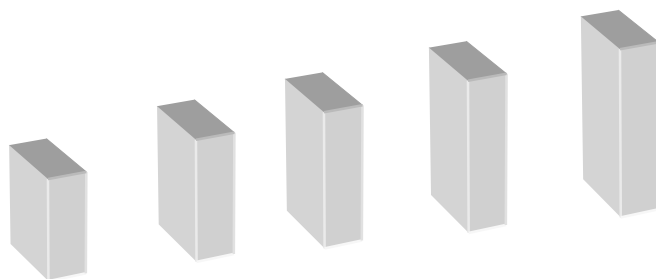
## Le bouteillophone (tous cycles)

---

Remplir d'eau une bouteille en frappant simultanément avec une mailloche dure : constater le changement de son. Plus on la remplit, plus le son devient grave (descend), plus on la vide, plus le son devient aigu (monte)

Aux cycles 2 et 3 : remplir trois bouteilles et les « accorder » en se servant de 3 lames de carillon (essayer avant pour vérifier que les hauteurs choisies puissent être réalisées avec les bouteilles dont on dispose)

Avec 3 bouteilles remplies à différents niveaux et dont le contenu est coloré de façon différente, réaliser des activités de codage des sons. Il s'agit au préalable de bien mémoriser le son de chaque bouteille et de l'associer à la bonne couleur.



# JE DECOUVRE ET J'EXPLORE LA DUREE :

---

## Avec ma voix

---

***Ces activités ont été publiées dans les exploitations pédagogiques du répertoire Approchants-Ecoles qui chantent 2014-2015.***

Ces exercices de durée sont liés aux exercices de respiration (exemple lors d'un échauffement vocal à retrouver dans l'intégralité p.63 du répertoire Approchants 2014-15)

Jeu des balles de ping-pong :

- Souffler sur la balle de ping-pong lors d'une course vers la ligne de but (se joue à plusieurs)
- Souffler sur la balle, lui faire passer la ligne de camp de l'adversaire (se joue à deux)
- Siffler
- Imiter des serpents
- Dire ou chanter une comptine ou un autre texte : s'arrêter après chaque phrase ou membre de phrase, prolonger légèrement la dernière syllabe, souffler et inspirer correctement.
- Jouer sur la continuité/discontinuité du son : imiter quelque chose qui fait peur. Par exemple : faire peur à quelqu'un de façon brève « Bouh » , imiter quelqu'un qui pleure « Bououououh »...

## Reproduire avec sa voix une représentation graphique

---

Cf illustration ci-après



# Avec des instruments

---

*Ces séances d'écoute sont extraites du recueil édité en 2003 « Comment aborder l'enseignement de la musique à l'école ? Document destiné aux T1, T2 ainsi qu'aux enseignants qui souhaitent diversifier leurs pratiques en Education Musicale », Tania Grimaldi et Maurice Lanoix, CPEM 67.*

## Ecouter un bruit jusqu'au bout (tous cycles)

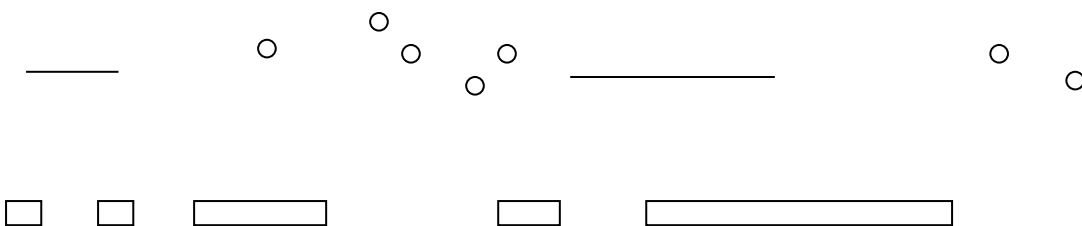
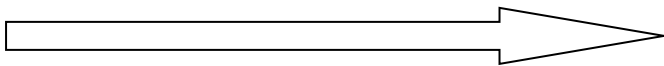
---

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 avec des instruments une représentation graphique

---

Attention au choix des instruments : on différenciera clairement dans un premier temps les instruments qui peuvent produire un son long (résonance longue d'une cymbale) et les instruments qui produisent un son bref (entrechoquement de claves)



# 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.

## La chaîne rythmique

---

Un rythme est donné en début de chaîne et doit passer d'un enfant à l'autre sans interruption (le jeu 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.