

ACTIVITES D'ÉCOUTE – 2^{ème} partie

Développer l'écoute au quotidien (cycles 1 - 2 - 3)

Recherches à partir des paramètres du son

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.

Vous trouverez en en-tête les références aux nouveaux programmes applicables (rentrée 2015).

Introduction :

L'écoute est, il va de soi, la compétence transversale mise en œuvre dans toute activité musicale. La qualité des productions individuelles ou collectives des élèves est étroitement liée à leur capacité de **percevoir et de reproduire des événements sonores**.

Dans la musique, ces événements sonores sont organisés dans le temps et l'espace. Ils prennent vie par des effets de contrastes : jeu sur les hauteurs, les timbres, les durées, les intensités, les densités, la dynamique.

Mais l'écoute va au-delà de la perception et de la sensibilité aux éléments du langage musical. Elle met en œuvre un certain nombre d'autres compétences indispensables à l'interprétation : la concentration, la capacité de focaliser son attention, la mémoire auditive, la sensibilité. Etant donné l'importance de ces compétences pour la réussite scolaire des enfants, en particulier dans le domaine de la maîtrise de la langue, il est indispensable de consacrer du temps au travail de l'écoute proprement dit.

En cycle 1, ces activités constituent un terrain de prédilection pour le langage.

Sensibilisation au timbre

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

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.

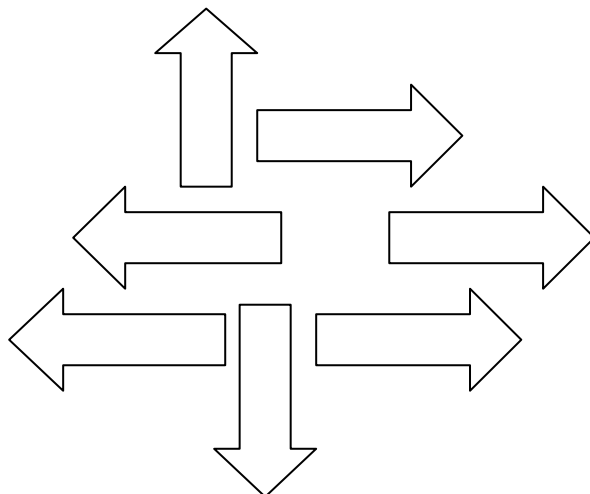
Le jeu de la cloche et de l'anneau (C1 et C2)

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.
-



L'intensité du son

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.

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.

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

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 (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



La hauteur du son

Identique/différent (C1 et C2)

On joue deux coups sur un métalophone 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'un 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 »

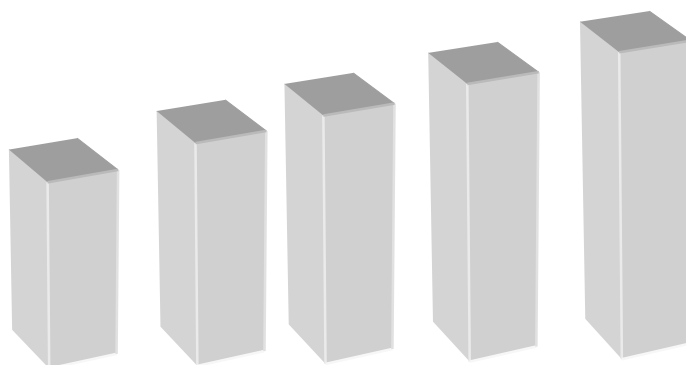
Cycle 2 : lire de courts dialogues entre des personnages en modulant sa voix

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.

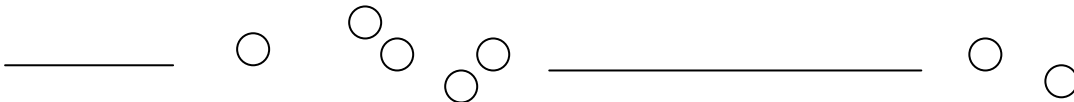
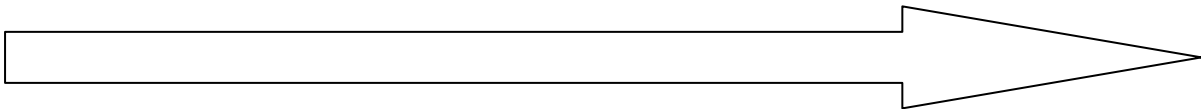


La durée du son

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 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.

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.