



SI JE VEUX

DEVENIR MUSICIEN !

Je joue avec...



Le tambourin...

... en...



... en frappant...

... comment ?



... fort

Règle du jeu

- Objectifs d'apprentissage :
 - Découvrir les propriétés sonores d'un objet, d'un instrument de musique
 - Connaître le lexique : nommer les instruments de musique, les verbes d'action
 - Découvrir les paramètres du son (timbre-intensité-hauteur-durée)
 - Faire des propositions sonores en réponse à une consigne donnée
 - Savoir encoder/décoder (signes, pictogrammes...)
 - Savoir interpréter en adaptant son geste pour réussir une exécution collective esthétique
 - Savoir donner son avis, accepter un échange, argumenter un choix

NB : Ces objectifs seront adaptés en termes de lexique, de complexité des tâches au niveau des élèves

Ce jeu est à mettre en relation avec la fiche complémentaire  CREATIONS SONORES A PARTIR D'OBJETS RECYCLES.

- Matériel :
 - Le plateau de jeu plastifié, au format A3 ou plus grand
 - Les cartes de jeu imprimées sur du papier de couleur pastel pour mieux les différencier
 - Les cartes vertes : instruments (liste non exhaustive, à compléter au choix des projets de classe)
 - Les cartes roses : verbes d'action
 - Les cartes bleues : paramètres du son (cf rappel) et modalités de jeu (tutti, solo, en groupe)
 - Des dés fabriqués dans les couleurs identiques aux cartes pour faire évoluer le jeu.

Rappel sur les paramètres du son :

- Le timbre : chaque instrument a un timbre différent que l'on reconnaît immédiatement, un peu comme une "carte d'identité sonore"
- L'intensité : fort, faible, du plus faible au plus fort (crescendo), du plus fort au plus faible (decrescendo)
- La hauteur : aigu, médium, grave, qui monte, qui descend,...
- La durée : son court, son long (dépend de la résonance des instruments), silence, rythme,...

Jeu n°1 : partir du chant « Si tu veux devenir musicien »

Associer chaque instrument du chant à chaque verbe d'action correspondant, comme dans la chanson.

Utiliser le jeu comme support à des activités de classement : classer les instruments par geste, par matière, par famille d'instrument (cf exploitation pédagogique SI TU VEUX DEVENIR MUSICIEN)

Dans un premier temps, ne sélectionner que les cartes vertes (instruments) et les cartes roses (verbe d'action). Introduire progressivement les cartes bleues (paramètres du son et organisation).

Les enfants peuvent mimer les actions ou les exercer sur les vrais instruments.

Jeu n°2 : explorer les matières sonores :

tirer le plus de sons différents de son instrument ou de son objet sonore.

Exploration libre à partir des cartes roses (verbe d'action). Le but est d'explorer des sonorités diverses.

On peut proposer une exploration sonore sur différents supports : les instruments, des objets, son propre corps à faire résonner (pour aller vers des percussions corporelles). Les enfants procèdent par tâtonnement, essaient différents gestes et verbes d'actions.

Le rôle de l'enseignant est d'observer et de stimuler ces recherches. On écoute, on peut enregistrer, on compare ce qui est très sonore, ce que l'on n'entend pas du tout, ce que l'on entend très faiblement, etc...

Par ex. : souffler dans un maracas, froter une cymbale

Ce jeu peut être placé dans un coin de manipulation dans la classe, pour une exploration en autonomie après la phase de découverte en groupe. Adapter les instruments et objets en fonction de l'emplacement (cymbale, maracas sonore, etc... si le coin musique est un peu à l'écart, feuille de papier, coquille de noix, grelot, etc... si le coin musique jouxte d'autres activités).

A la fin de cette activité, les élèves auront une palette sonore très large à leur disposition.

La manière d'utiliser l'instrument ou l'objet sonore pourra directement être mise en lien avec l'effet qu'on souhaite obtenir :

Exemple : utilisation du tambourin

- Orchestrer une chanson : il faut que le son soit bien présent : on préférera « frapper »
- Produire une trame sonore, en arrière-plan d'un texte dit : on préférera « froter »

Jeu n°3 : le chef d'orchestre est devenu fou...

Obtenir des combinaisons aléatoires : tirer au sort les cartes (ou faire rouler les dés). Le chef d'orchestre associe au choix :

- VERT - BLEU : classique, les cartes instruments vont de pair avec une carte paramètre
- VERT - ROSE : le chef d'orchestre devient fou... souffler dans un tambourin
- VERT - ROSE - BLEU : le chef d'orchestre est devenu fou...

A ce stade, écoutez la fin de la chanson L'ECOLE DE MME NICOLE qui termine en joyeuse cacophonie...

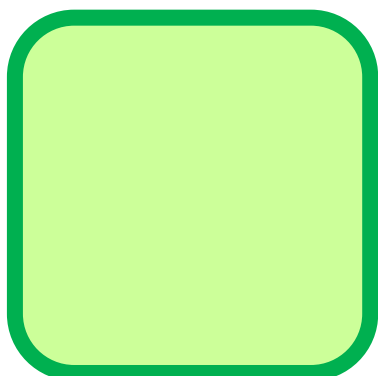


Jeu n°4 : devine

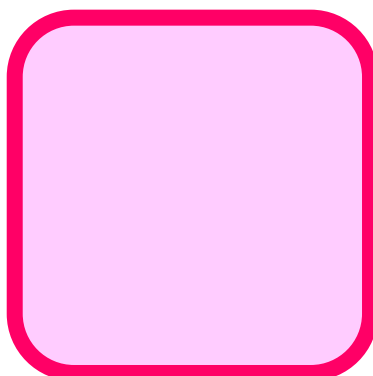
Cacher les instruments derrière un paravent. Un enfant fait une proposition sonore, plus ou moins farfelue, plus ou moins facile, en fonction de ce qui a été vu auparavant.

L'enfant en face doit pouvoir compléter le tableau : en associant les 2 ou 3 cartes :

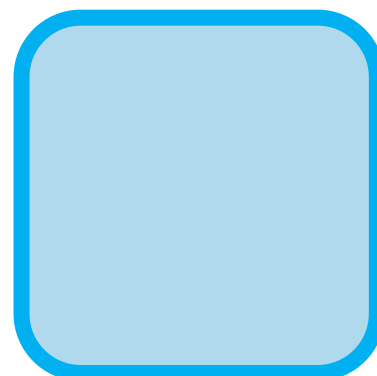
Sur quel instrument je joue ?



En utilisant quelle action ?



Avec quel paramètre ?

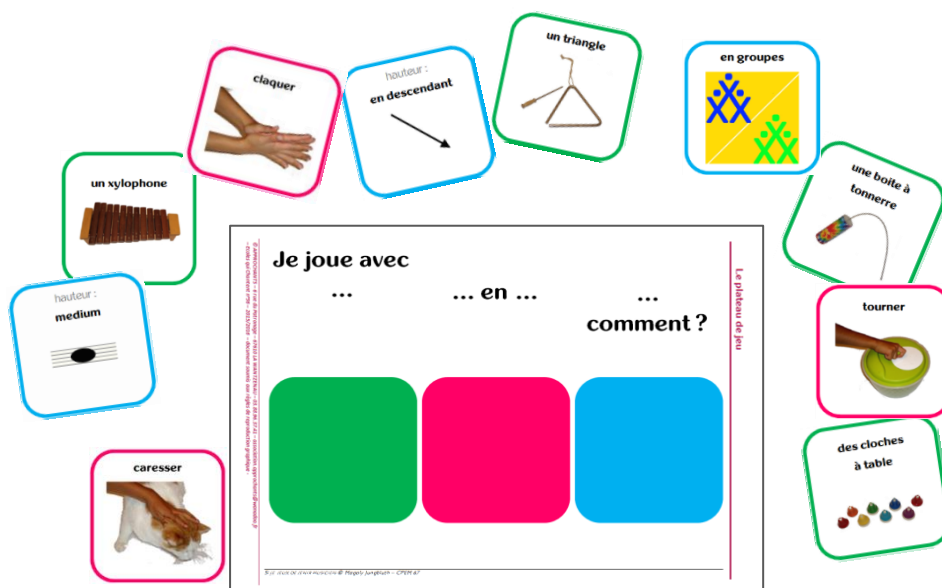


A partir de cette exploration sonore, enrichir la partie d'improvisation du morceau L'ORCHESTRE TRALALA en jouant avec les différents instruments de petite percussion et les paramètres du son.

POUR ALLER PLUS LOIN :

Se reporter à l'ouvrage MUSIQUE AU QUOTIDIEN, qui propose des séances riches, s'articulant entre elles sur les petites percussions et autres objets sonores pour :

- Créer un « sac à sons » et le faire évoluer tout au long de l'année
- Connaître les petits instruments de percussion et trouver les bons gestes instrumentaux
- Coder/décoder un message musical lors de parcours sonores avec des instruments de petites percussions
- Utiliser des petits instruments en imitation
- Utiliser des petits instruments en improvisation



Retrouvez l'ensemble des cartes et le plateau de jeu à imprimer sur le CD

livret numérique, en annexe , en français et en allemand.



Lexique français - allemand

Un tambourin	Ein Tamburin
Des maracas	Die Maracas
Un triangle	Ein Triangel
Une flûte	Eine Flöte
Un guiro	Ein Gurke
Un djembé	Eine Djembe
Un carillon	Ein Glockenspiel
Un deux-tons	Ein Doppel-Tonblock
Un sistre	Ein Sistrum
Une lame	Ein Klangstab
Une guitare	Eine Gitarre
Un xylophone	Ein Xylophon
Une boîte à tonnerre	Ein Gewittertrommel
Des baguettes	Die Stäbe
Des claves	Die Klangstäbe
Des cloches de table	Die Tischglocken
Un octoblock	Ein Octoblock
Un kazoo	Ein Kazoo

Hauteur : en montant	Aufsteigend
Hauteur : en descendant	Absteigend
Les filles	Die Mädchen
Les garçons	Die Jungen

Frapper	Schlagen auf
Secouer	Rütteln / schütteln
Sonner	Läuten
Souffler	Blasen
Frotter	Reiben
Claquer	Klatschen
Pincer	Zupfen
Caresser	Streichen
Entrechoquer	Gegeneinanderschlagen
Gratter	Kratzen
Râcler	Schleifen
Tourner	Drehen

Hauteur : aigu	Tonhöhe: hohe Töne
Hauteur : medium	Tonhöhe: mittlere Töne
Hauteur : grave	Tonhöhe: tiefe Töne
Durée : long	Tondauer: lang
Durée : court	Tondauer: kurz
Durée : rapide	Tondauer: schnell
Durée : lent	Tondauer: langsam
Durée : accélérer	Tondauer: das Tempo beschleunigen
Durée : ralentir	Tondauer: das Tempo zunchmen
Intensité : fort	Lautstärke: Laut
Intensité : faible	Lautstärke: leise
Intensité : du plus fort au plus faible	Lautstärke: vom lautesten zum leisesten
Intensité : du plus faible au plus fort	Lautstärke: vom leisesten zum lautesten
Solo	Solo
Tutti	Alle
En groupes	Gruppenweise
Groupe 1	Gruppe 1
Groupe 2	Gruppe 2

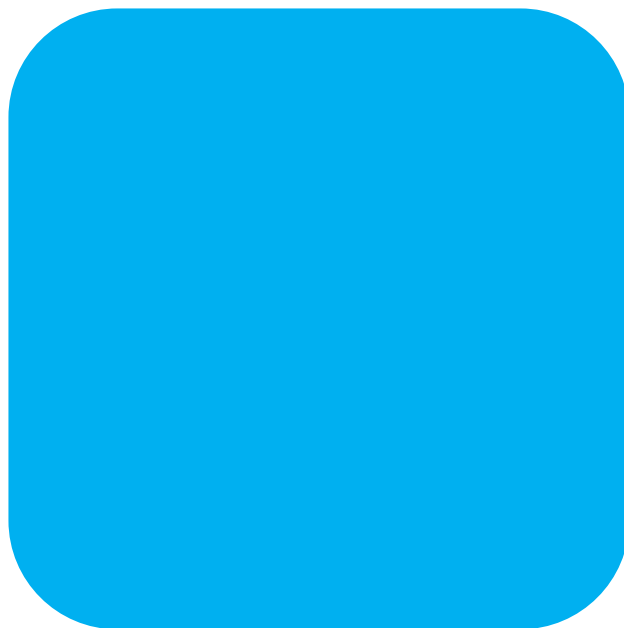
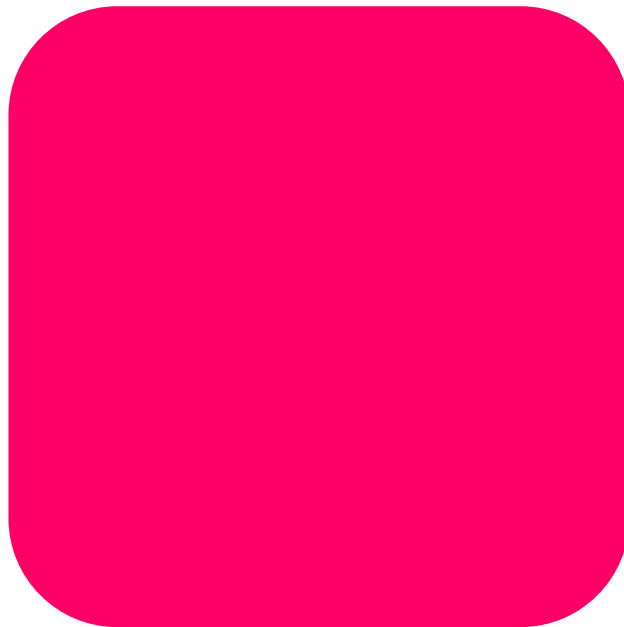
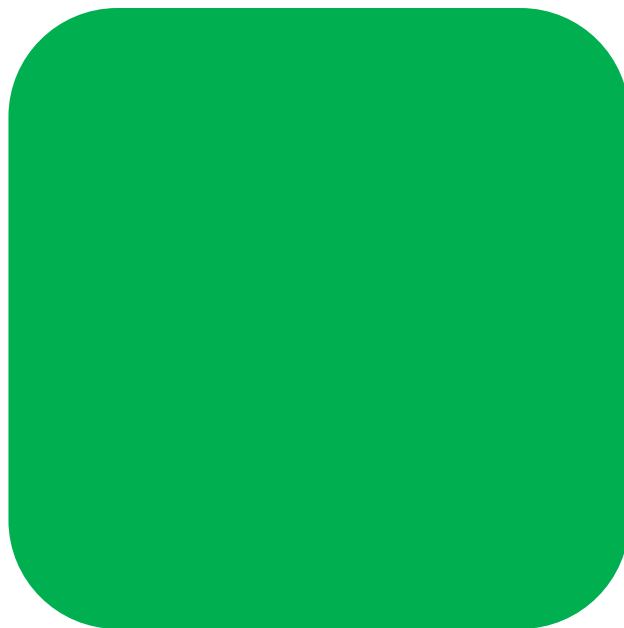
Je joue

avec...

... en...

...

comment ?



un tambourin



des maracas



un triangle



une flûte



un guiro



un djembé



un carillon



un deux-tons



un sistre



une lame



une guitare



un xylophone



**une boîte à
tonnerre**



des baguettes



des claves



**des cloches
de table**



un octoblock



un kazoo



frapper



secouer



sonner



souffler



frotter



claquer



pincer



caresser



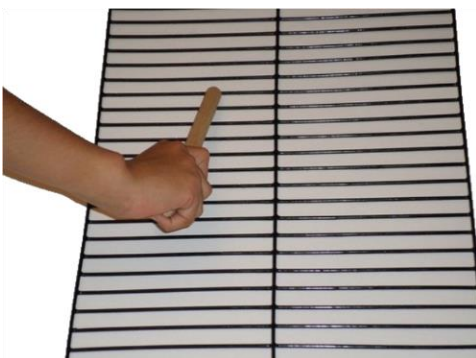
entrechoquer



gratter



râcler



tourner



Les cartes paramètre du son (à imprimer sur papier bleu)

durée :

long



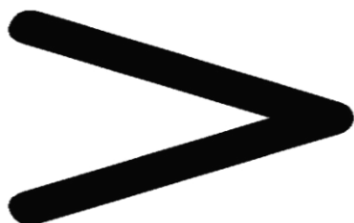
durée :

court



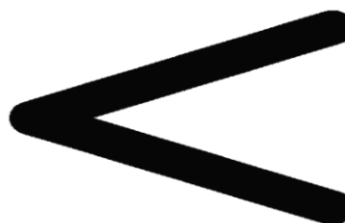
intensité :

**du plus fort
au plus faible**



intensité :

**du plus faible
au plus fort**



intensité :

fort

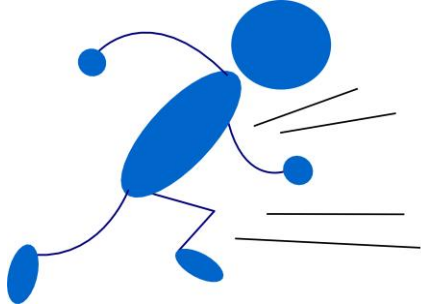


intensité :

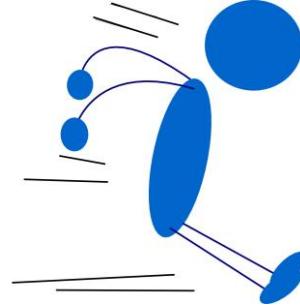
faible



durée :
accélérer



durée :
ralentir



durée :
lent



durée :
rapide



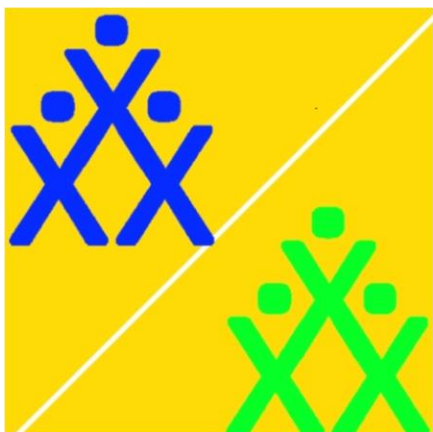
Solo



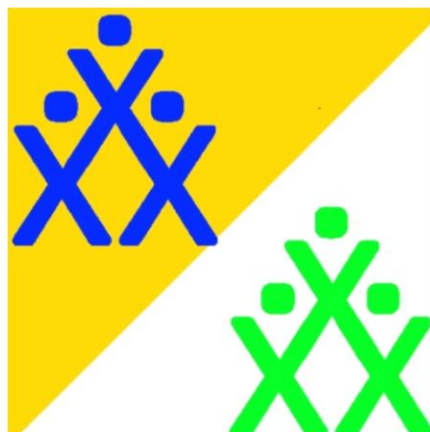
Tutti



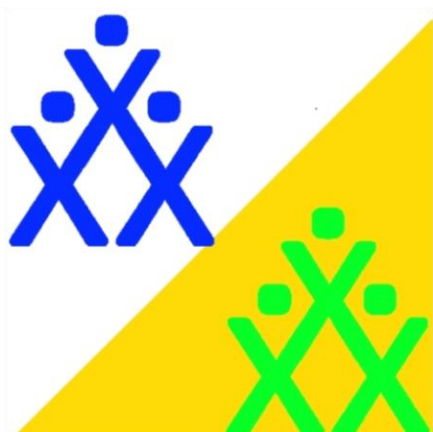
en groupes



groupe 1

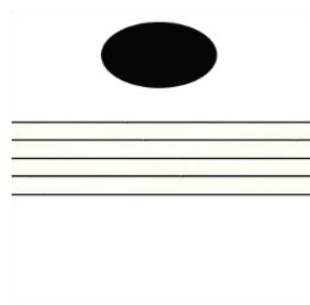


groupe 2



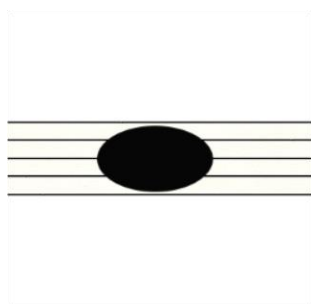
hauteur :

aigu



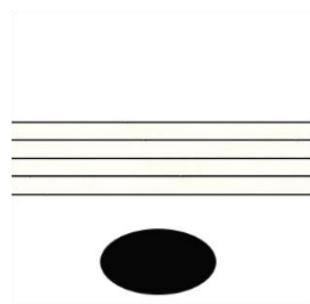
hauteur :

medium



hauteur :

grave



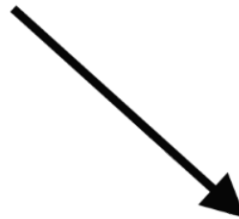
hauteur :

en montant

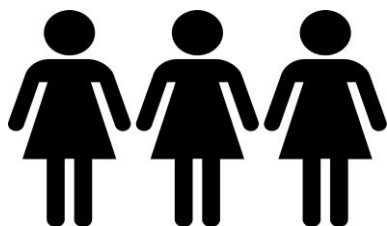


hauteur :

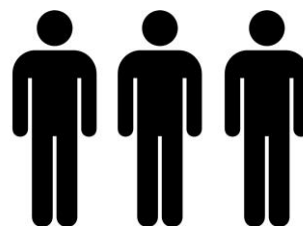
en descendant



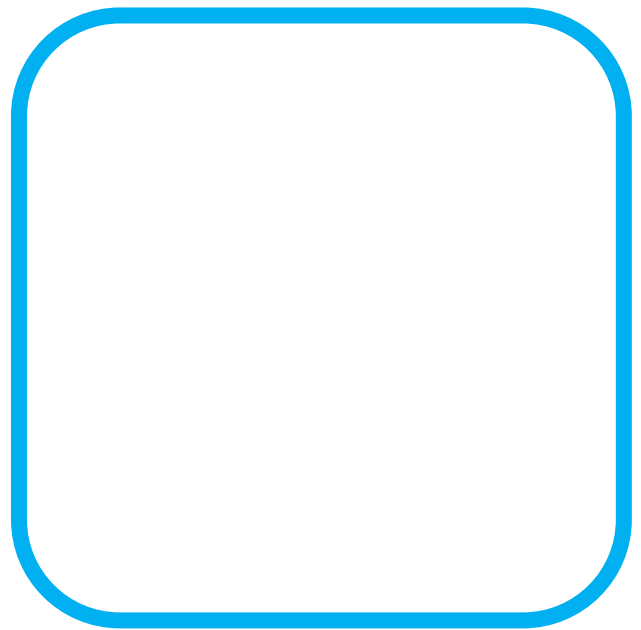
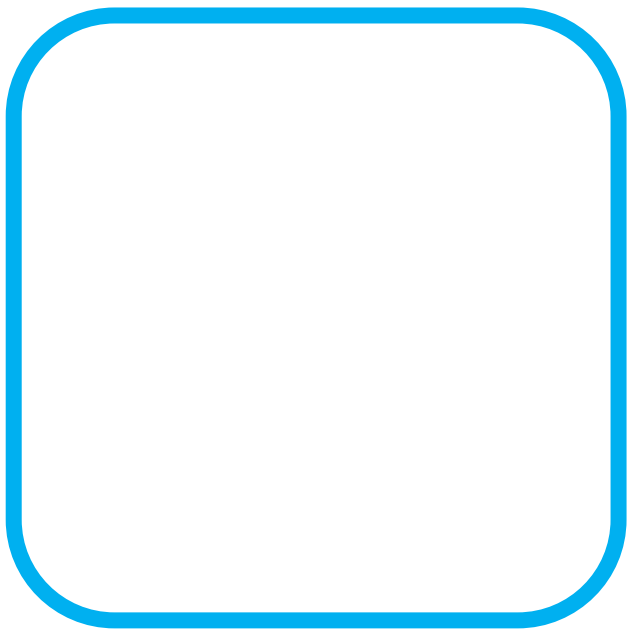
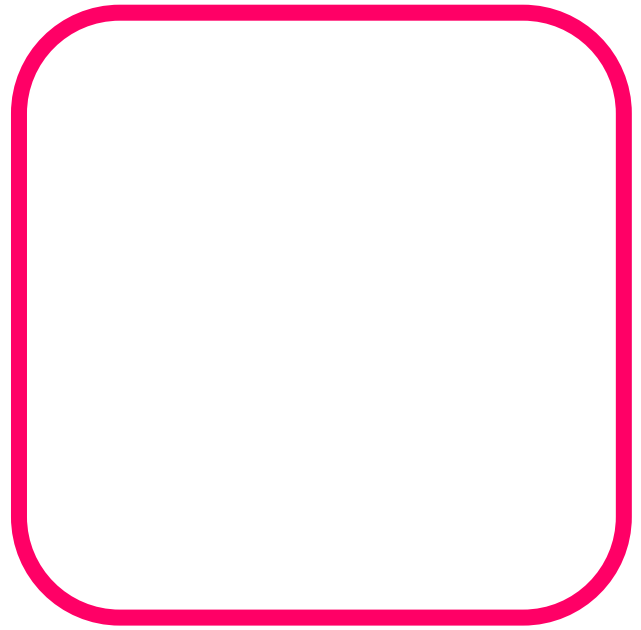
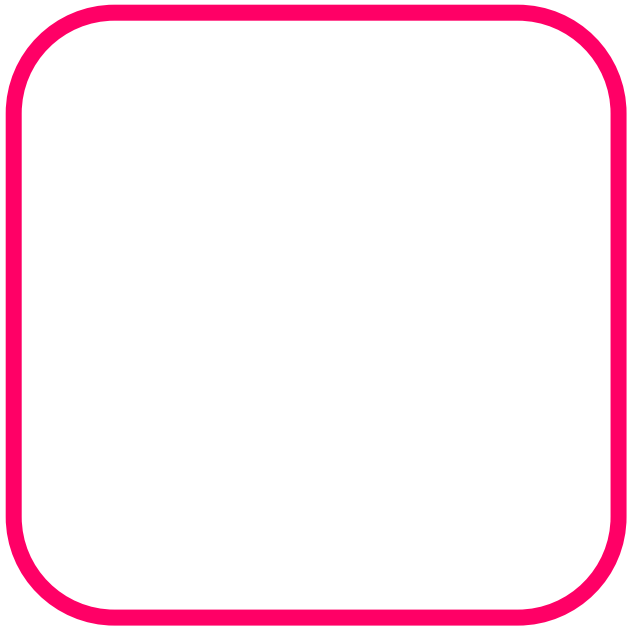
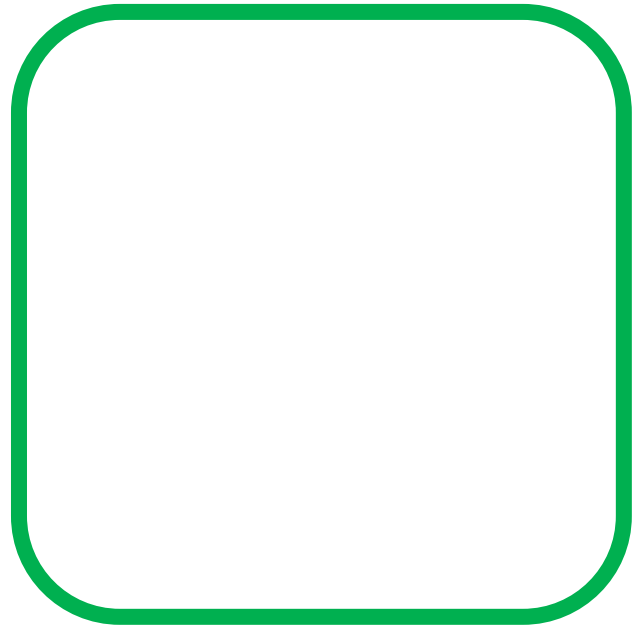
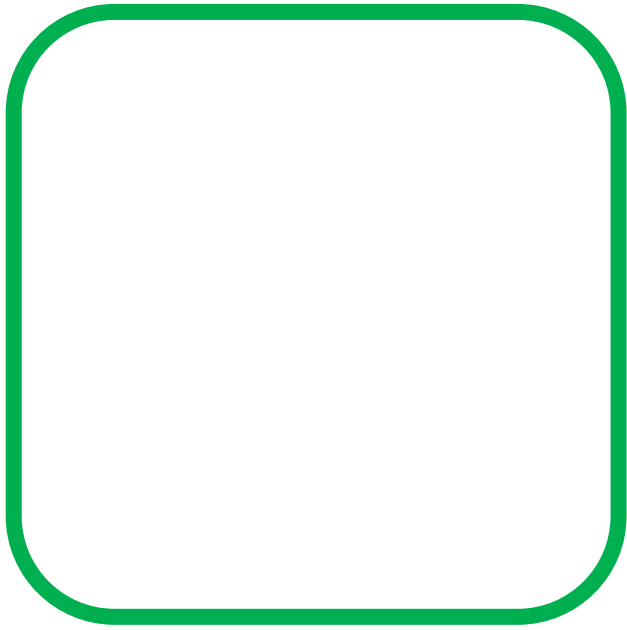
Les filles



Les garçons



Cartes supplémentaires



On peut choisir de créer un dé

