



LES FICHES

Fiche 1	C'est la rentrée des oreilles gourmandes à pas de loup Intéresser les enfants aux sons – Apporter des objets aux sons intéressants – « Musiquer » une histoire.	p.	8
Fiche 2	Corps sonore à surprise : la boîte en carton Inventer sa manière de « jouer du carton » – Jouer au « tour de bonjour-carton ».	p.	10
Fiche 3	Jouer de la sacoche et « une machine-à-dire-des-secrets-à-tout-le-monde-en-même-temps » Chercher quels sons peut produire une sacoche – Utiliser un amplificateur.	p.	12
Fiche 4	Enfin un instrument! L'instrument de musique qui apprend autant à jouer du silence qu'à jouer des sons Découvrir le tambour de basque – Mimer son jeu pour maîtriser aussi son silence!	p.	14
Fiche 5	Les magimusiciens : trois instruments pas pareils Comparaison de 3 instruments – Jeux de promenades, jeu des garages	p.	16
Fiche 6	Instruments pour tous : voix et tambours Jouer avec la voix – Bouger – Dompter le jeu collectif.	p.	18
Fiche 7	Avant, commencer, pendant, finir, après Jouer à « réveiller » l'instrument – Devenir chef d'orchestre.	p.	20
Fiche 8	Répétitif ou pas ? pas ? pas Répéter une séquence en écho ou pas !	p.	22
Fiche 9	Tambours et instruments à secouer pour tous Trouver un son à associer à chaque mouvement – Notion de volume et de vitesse.	p.	24
Fiche 10	Secouons les instruments : seul, ensemble et à l'écoute des autres Jeux des sons cachés – Reconnaître des timbres : discrimination auditive.	p.	26
Fiche 11	Du geste à la musique, de la musique au geste Jeu du Mim'instrument – Du mime à la danse.	p.	28
Fiche 12	Les instruments farceurs qui ne s'arrêtent pas quand on arrête de jouer	p.	30
Fiche 13	Monsieur vibraphone au téléphone! Jeux guidés par le CD: jouer en même temps que le musicien, seulement sur les sons résonnants.	p.	32
Fiche 14	Les capitaines au long/court : métaux et bois, itérations Comparer des sons « bois » et « métal » – Jouer en duos « tuilés » – Tenir un son non résonnant.	p.	34
Fiche 15	Prom'nons-nous AVEC les bois Playing in the rain Jeu du parapluie : inventer des musiques inspirées par la pluie, son intensité, sa durée	p.	36
Fiche 16	Mathémusiques : marionnettes et combinatoire Faire s'exprimer les marionnettes avec les sons produits par les enfants.	p.	38
Fiche 17	Cot-cot-codage ?! Premiers codages, par le geste et le dessin.	p.	40
Fiche 18	Codage graphique : de l'aide-mémoire à l'outil d'invention Inventer et suivre une « partition » tous ensemble.	p.	42
Fiche 19	Et le grave-aigu, dans tout ça ? Des flûtes en percussion ! Découverte des instruments à souffler – Mélodies et rythmes sur 2 sons.	p.	44
Fiche 20	Comment prolonger les séances ? S'ouvrir et s'entourer Intégrer les tout petits percussionnistes au grand réseau des musiciens.	p.	46



MISE EN ŒUVRE

Les séances sont présentées en 20 double pages, partant de la découverte du son jusqu'à l'expression organisée d'un discours musical volontaire et expressif, en groupe ou individuellement.

Il conviendra de les suivre si possible dans l'ordre.

Étapes de préparation

- Lire la succession des titres et objectifs des vingt fiches.
- Visionner les plages vidéo soit sur un ordinateur (CD plages 16 à 22), soit sur un lecteur DVD (plages 1 à 7), afin de se familiariser avec l'ouvrage.
- **Répertorier** les instruments disponibles au sein de l'école, ou prévoir un réassort en commande si besoin. Certains pourront aussi être fabriqués simplement, comme des tambours avec des boîtes de conserve, ou des maracas avec des pots emplis de graines.

Le déroulé de chaque fiche

Afin de rendre la lecture vivante et d'inspirer un langage imagé et motivant à l'adulte qui mènera les séances, une grande importance a été donnée aux paroles qu'il pourrait dire en situation de classe. Celles-ci apparaissent en violet. Elles induisent une certaine mise en scène des actions, ménageant suspense et surprises, chers à l'auteur. À chacun d'adapter ce discours selon sa pratique et son envie de jouer autour du thème des instruments et du son. Ce ton pourra bien sûr être employé aussi pour d'autres d'apprentissages.

Chaque fiche, selon l'âge visé et le contexte, pourra être scindée en deux séances, voire jusqu'à trois ou quatre, et adaptée à d'autres thèmes, d'autres imaginaires...

Il s'agit de ressources, d'exemples, de suggestions ayant fait leurs preuves, mais pas de « recettes infaillibles » : chacun sait qu'une même recette réalisée par différents cuisiniers dans différentes conditions donnera des résultats fort variés. Ce n'est pas grave : on a le droit de rater au début (et même après)!

On pourra refaire une séance n'ayant pas abouti là où l'on le souhaitait, en abordant le sujet un peu différemment. PERSÉVÉRANCE!

Les plages audio permettent d'introduire, de soutenir ou de relayer le discours et les expériences faites en séance. On pourra les repasser à loisir.

Les objectifs à ne pas perdre de vue

Il s'agit dans ce fichier de **conforter l'inventivité** des maîtres et maîtresses chargé-es de confronter leurs élèves à des situations formatrices motivantes. Ils mettront à profit les possibilités **musicales**, **expressives et artistiques** procurées par ces instrumentariums.

Le préapprentissage technique portant sur les notions rythmiques, dynamiques (attaque-entretien-chute ; fort-faible), de hauteur (grave-aigu), de phrasé, sont naturellement à expérimenter et à intégrer. Elles seront abordées dans cet ouvrage en fonction de la tranche d'âge concernée, mais jamais comme des exercices purement psycho-sensori-moteurs, en dehors d'un contexte expressif qui en valide l'intérêt aux yeux des enfants comme des musiciens.

Âge concerné

Un océan sépare un « petit » né en décembre d'un « grand » né en janvier! Nous proposons donc des fiches destinées à la « moyenne section », complétées si nécessaire par des remarques d'adaptation : « pour les Petits » et « pour les Grands ». Chaque séance sera donc abordée avant tout avec un esprit d'adaptation constante : à la « personnalité » et à la dynamique propres à chaque groupe, à ses thèmes et projets en cours, aux circonstances, aux milles imprévus bien- ou malvenus qui ne manquent jamais de surgir... Stimulation, encouragement, canalisation, rebonds, relances, décantation, remédiation sont constamment de mise ici comme en toute matière.

Les lieux

Il est important que l'activité commence « comme par hasard » dans la classe, lieu de référence essentiel du groupe de vie et de travail maître-élèves. Mais très rapidement (fiche 3 : 2° séance avec carton), on adoptera une salle assez vaste pour permettre des évolutions corporelles. Avec un dispositif délimitant le cercle qui permet à tous et toutes de bien voir ce que l'on entend (!), et de changer facilement de position et fonction. Idéal : des bancs, avec 5 enfants maxi pour 2 m (3 pour 1 m 20). Pour écouter et jouer confortablement, on ne doit pas se toucher ! N'oublions jamais qu'un groupe de référence de 25 ou 30 musiciens, c'est déjà beaucoup pour des adultes volontaires, alors pour des écoliers de quatre ans !...

• Comparaison de 3 instruments. • Jeux de promenades, jeu des garages...

Les magimusiciens:







Tambourin: petit tambour sur cadre sans cymbalettes à la peau bien tendue.

Tambour de basque ou tambourin à cymbalettes.

OBJECTIFS

- De Comparaison de timbres : le tambour de basque (TdB) s'est scindé en deux fonctions... que l'on pourra associer ou mélanger.
- La discrimination auditive au service de la musique, et pas l'inverse pour une fois!
- La notion d'espace en musique : omniprésente mais trop souvent négligée.
- Premières intentions expressives volontaires.

MATÉRIEL

- La sacoche « Musikit » ou autre sacoche ouverte et accrochée bien en vue : vide!
- Le carton « boîte à sons » fermé.
- Dedans : le TdB, un sistre, un tambourin.

RESSOURCE

Plage vidéo Jeu du garage CD : 21 – DVD : 6.

SUGGESTION DU CHEF

Il est intéressant d'associer cette séquence avec l'album best-seller « Petit jaune et petit bleu » de Léo Lionni, à L'école des Loisirs (le sistre pour une couleur, le tambourin pour l'autre).

▶ Mise en situation

- La magimusimaîtresse secoue de nouveau délicatement la boîte à sons fermée qui, sans surprise, fait entendre les cymbalettes.
- « ABRACADABRA, tambour de basque, sors de là! »



trois instruments pas pareils...

► Magique : l'instrument coupé en deux !

• Du carton, elle fait jaillir le sistre qu'elle fait danser-tinter en l'air avant de redisparaître, une fois, puis deux ou trois...

« Hé, instrument, pourquoi te caches-tu ? As-tu peur de nous ? [...] Es-tu de mauvaise humeur ? [...] Es-tu farceur ? »

• Et voici le tambourin qui l'imite!

« ABRACADABRANT : je transforme les instruments ! J'ai coupé le TdB en deux !... Croyez-vous que c'est vrai ? Non, bien sûr, c'est pour JOUER... de la musique. »



Découverte de mains en mains

• Les deux instruments sont nommés et posés bien en vue au centre du cercle. On partage les observations, puis un double tour de « bonjours » instrumentaux de mains en mains, en sens inverses, est mis en place, en recherchant la variété. [...] On commente toutes les combinaisons musicales qui ont jailli : diversité de gestes et sons, successives et simultanées, configurations spatiales, stables ou évolutives...

▶ Jeu à deux, en se promenant

« Pour nous faire entendre encore mieux les sons qui changent de place, qui s'approchent, qui s'éloignent (un peu comme avec le micro) en face, sur les cotés, sans oublier à l'arrière, au-dessus ou au-dessous, nous allons demander à deux MagICIENS... euh... MusICIENS d'inventer une musique à deux, que sistre et tambourins feront entendre tout en se promenant. J'espère qu'ils nous inventeront des surprises musicales!... »

► Le Jeu des garages

• Chacun-e s'assoit au sol devant sa place sur le banc qui sera son « garage ». Deux participants sont pourvus d'un instrument-« moteur ». Chacun-e part en « promenade musicale, sans accident » (en étant donc attentif à la trajectoire musicale et spatiale d'autrui) jusqu'à venir « se garer » sur le siège d'un autre musicien, lequel saisit l'instrument pour démarrer à son tour... La musique finit quand tous les participants ont retrouvé une place sur un siège-« garage », et donc le silence. Partage des remarques...

► Autres jeux moteurs

• Selon la disponibilité et l'âge des enfants, il est possible de reprendre ici les jeux de la fiche n° 4 associant sons et mouvements : « gestes sans le son » ou « danse/écoute corporelle ». Ils seront corsés par la séparation du groupe en deux équipes réagissant chacune à son instrument de référence, mais pouvant, dans un deuxième temps, évoluer simultanément grâce à deux instrumentistes...

« C'était difficile. Nous pourrons recommencer. Cela nous entraînera à distinguer encore mieux les différents sortes de sons dans les musiques. »

▶ Jeu de l'humeur

« Tiens, mais qu'est-ce que j'entends dans la boîte à sons quand je la bouge de nouveau? Oh! C'est le tambour de basque qui voudrait bien que je le fasse réapparaitre! ABRACADABRASQUE ... J'imagine qu'il est de mauvaise humeur : qui lui fera jouer une « musique de mauvaise humeur » (sans l'abimer) ? » [...]

« Et pour finir, qui voudra lui jouer en duo une "musique qui console" avec le sistre et le tambourin ? » [...]

« Allez, rangés tous les trois dans la sacoche, je crois bien qu'ils vont se réconcilier. La prochaine fois, nous pourrons leur faire jouer de la musique ensemble... »



pendant, finir, après...

▶ Jeu de « l'attrape-son »

« C'est comme si ma main était une petite bouche qui chante quand elle s'ouvre, et arrête quand elle se ferme... Aujourd'hui, elle chante avec une voix de tambour... Ou plutôt avec des sons de tambours. Tout le monde la voit bien? Dès qu'elle s'ouvrira, vous lui prêterez vos sons de tambours. Dès qu'elle se fermera, vous arrêterez de jouer pour lui prêter votre silence. Faites bien attention, il faut être très précis. Il est difficile de regarder la petite bouche de l'attrape-sons en même temps que l'on joue tout en écoutant! Attention, ça va commencer... »

• Un petit jeu au succès garanti qui deviendra un **signal gestuel conventionnel** pour réguler ou bien pour coordonner très précisément des surprises d'attaque ou d'arrêt, en ménageant progressivement de plus en plus de surprises : alternances d'ouvertures/fermetures régulières ou irrégulières, ruptures, accélérations et ralentissements, plages de jeu ou de silence plus ou moins longues, jusqu'à une certaine exagération dans le ponctuel ou le prolongé, suspens...

Comme en chant, une main « petite bouche » légère, subtile et délicate, même pour des actions volontaires, rythmées ou fortes.



1. Main ouverte : je joue, je chante, plus ou moins fort selon l'ouverture.



2. Main fermée : j'arrête de jouer, de chanter.



Poing fermé : geste agressif, **à éviter**.

- Au bout d'un moment, on inverse les rôles : les mains-attrape-sons des enfants s'ouvrent et se ferment au gré des plages de jeu de tambour ou de silence de l'adulte... Puis c'est un enfant seul qui dirige du geste le jeu instrumental du groupe...
- Lorsque les enfants maîtrisent cette première phase de jeu, on introduit des ouvertures et fermetures **progressives** ou partielles de la « bouche », qui vont ainsi donner des indications de volume successives, saccadées ou progressives : plus l'attrape-son est ouvert, plus le son est puissant, moins il est ouvert, plus le son est faible... Inversions de rôles, changement de chefs d'orchestre...

« Au revoir-douceur... »

• Quand les mains des instrumentistes sont fatiguées, on les « remercie » par de petites caresses et on peut finir à nouveau par un rapide « tour d'au revoir/tambours » individuel (cf. fin de la fiche n° 6)...



Découverte
des instruments
résonnants.
Promenade musicale
résonnante...
ou pas.

Les instruments farceurs

OBJECTIFS

- S'approprier une plus grande et subtile diversité de timbres et gestes sonores. Favoriser ainsi l'élaboration d'une palette sonore expressive plus riche.
- Prendre conscience de la chute (« fin ») des sons et des prises de décision la concernant.

PRÉALABLE

▶ Essais et précautions, visionner vidéo plages CD : 22 − DVD 7.

MATÉRIEL

- ▶ À poser au sol : un tapis, grand tissu ou deux sacoches type Musikit.
- Les « instruments à secouer » déjà connus.
- Micro-ampli à disposition.
- Un instrument à résonnance longue par enfant :
- triangle
- paire de cymbales ou mieux, cymbale avec baguette,
- métallophone avec deux baguettes,
- lame individuelle de métallophone avec baguette,
- paire de crotales (« cymbalettes à doigts »),
- cloche de bronze avec baguette (battant enlevé),
- « bol chantant » (bol tibétain),
- grand tambour à résonnance très longue...



qui ne s'arrêtent pas quand on arrête de jouer

► Installation préalable

- Au centre du cercle des sièges, au sol, bien en vue, est étendu un tissu, un tapis, ou bien deux sacoches-présentoirs ouvertes. Dessus : des maracas, grelots, clochettes, sistres si possible variés, plus des **instruments à résonnance longue** variés.
- Pour les petits, ce dispositif « endormi » peut être dissimulé sous un drap mystérieux le temps de l'installation de la classe.

▶ Situation

• En grand silence, la classe entre et prend place sur les sièges en cercle. La maîtresse remarque en chuchotant que les instruments semblent endormis... Cérémonieusement, comme pour le réveiller en douceur, elle saisit un instrument à secouer pour un très court « bonjour » instrumental.

Découverte-Bonjour et différenciation

- Chaque enfant à son tour vient « réveiller » un instrument et joue un court « bonjour » musical que les autres écoutent, en faisant en sorte qu'à la fin tous les types d'instruments se soient fait entendre. Pour varier les plaisirs, on peut aussi proposer de courts duos : « M. grelot rencontre Mme cymbale... » « Qu'avez-vous remarqué? [...] En réalité, il y a ici deux grandes sortes, comme deux "classes" ou deux
- "familles" d'instruments : pourquoi ? Comment les différencier, les regrouper ? » [...]

 « Rangeons maintenant les différents types d'instruments à secouer, et gardons ceux qui résonnent longtemps, qui ne s'arrêtent pas dès que l'on arrête son geste, pour bien faire leur connaissance. »

▶ La résonnance et la non-résonnance

• L'enseignant répartit les instruments résonnants (dans certains cas, il vaut mieux assoir l'enfant au sol juste devant sa place de siège). De temps en temps, un signal de silence « attrape-sons » permet une redistribution pour que chacun puisse essayer divers instruments.

« Houlala! Quel tintamarre! [...] Ne voyez vous plus mon "attrape-son"? [...] Avez-vous remarqué que quand nous décidons d'arrêter de jouer, ces instruments continuent? Écoutons les résonances jusqu'à leur disparition "tout à la fin de la fin"... Et si on approche l'oreille?... Ou le "microreille"?... » (Déplacé tout près de la cymbale, le micro révèle d'envoûtantes harmoniques.) « Mais comment faire si je décide que ma musique s'arrête brusquement, ou

« Mais comment faire si je décide que ma musique s'arrête brusquement, ou que je souhaite un peu de résonnance, mais pas très longtemps ? »...



On étouffe le son d'un doigt.

▶ Une nouvelle promenade musicale résonnante... ou pas

« Attention, je pars de nouveau en promenade musicale : vous donnerez le son imaginaire de mes pas avec les instruments. Lorsque je marque l'arrêt, étouffez vite l'instrument avec la main.

- Dans un second temps, on pourra varier la consigne :
- « Si je m'arrête, vous étouffez le son avec la main sauf si mon pied reste en l'air, demandant la résonnance !... »
- Par la suite, on reprendra avec profit les dispositif de jeu connus :
- « M. triangle rencontre Mme cymbale »...
- variations sans fin de « jeux de promenades », pouvant inclure d'autres mouvements déclencheurs, les autres instruments connus...
- jeu du garage ;
- différents jeux de sons cachés
- écoutes corporelles créatives en mouvement...
- et tout ce que maître et élèves inventeront !...