

JEUDI 9 NOVEMBRE 2006**MUSIQUE A L'ECOLE**

Séance n°1

I) Présentation de l'atelier et des différents partenaires

Jeux sur l'intensité, la vitesse et la hauteur de son.

a) Intensité, hauteur et vitesse

Formation en cercle.

Chacun dit son prénom à sa manière en se tournant vers son voisin de gauche pour se présenter.

Ensuite on peut faire varier les formes d'expression, on peut dire son prénom :

- Lentement
- Vite
- A voix chuchotée
- Fort
- D'une voix aiguë
- D'une voix grave

Diverses combinaisons sont possibles:

- Lentement et à voix chuchotée
- Lentement et fort
- Lentement et d'une voix aiguë
- Lentement et d'une voix grave
- Vite et à voix chuchotée
- Vite et fort
- Vite et d'une voix aiguë
- Vite et d'une voix grave

On peut également reproduire la forme d'expression décidée par son voisin.

b) Rythme et tempo

Formation en cercle.

- On dit son prénom à son voisin en tapant les syllabes avec les mains.
- On tape les syllabes sans dire le prénom.
- On avance d'autant de pas que de syllabes à l'intérieur du cercle.
- On recule d'autant de pas que de syllabes à l'extérieur du cercle.

On peut faire dire et taper en **RYTHME** dans les mains la phrase de présentation.Ex : « JE M'A PPELLE E LI SA BETH (X 7 frappés).

On peut faire cet exercice vite, très vite / lentement, très lentement.

II) Travail rythmiqueObjectifs

- Prise de conscience de la pulsation
- Prise de conscience de la notion de rythme opposée à pulsation

a) La pulsation

Pulsation = repères réguliers intervenant du début à la fin d'une chanson ou d'un morceau de musique.

Mise en évidence de la notion de pulsation à travers des chants faisant partie du répertoire culturel musical des enfants.

Ex : *Au clair de la lune / J'ai du bon tabac / Frère Jacques / Dodo l'enfant do*

- Frapper la pulsation avec les mains
- Marcher sur la pulsation

Jeu n°1

« L'enfant do »

Seul, se balancer en chantant « Dodo, l'enfant do... »:

- Assis / Debout
- En avant / En arrière
- Les yeux fermés
- Latéralement

Par deux :

Face à face, dos à dos, côte à côte, en variant les points de contacts corporels.

b) Le rythme

Rythme = organisation des sons par rapport à une pulsation donnée. En chant, on frappe le rythme en frappant tous les sons émis.

Sur un même chant, frapper la pulsation puis frapper le rythme.

Possibilité de faire deux groupes, l'un frappant la pulsation avec les pieds, l'autre le rythme avec les mains.

III) Exploration d'une partie de l'instrumentarium

LA FAMILLE DES PEAUX

GROSSE CAISSE (une)

Grand tambour frappé d'un marteau à tête de liège ou de feutre. Elle ne produit que des sons indéterminés et les compositeurs l'emploient généralement dans les oeuvres descriptives.
On peut taper dessus avec toutes les baguettes.

CAISSE CLAIRE (une)

On la reconnaît grâce au timbre situé sous la caisse, constitué de fils métalliques.

TOM (un)

Trois sortes de toms : aigu, médium (ou moyen), grave.

BONGÓ (un)

Petit instrument de percussion utilisé dans la [salsa](#).

On tape dessus avec la main ou avec n'importe quelle baguette : baguettes à boules de couleur ou baguettes de caisse claire.

CONGA (un)

Grand instrument de percussion de la musique des Caraïbes et afro-cubaine; l'ensemble de deux ou trois congas étant souvent appelé la tumbadora.

C'est un grand bongo.

On tape avec la main ou avec n'importe quelle baguette : baguettes à boules de couleur ou baguettes de caisse claire.

TIMBALE (une)

On tape dessus avec les baguettes blanches en coton.

Elle a un frein. On règle le son avec la pédale : on appuie vers l'extérieur (on descend la pédale) pour rendre le son plus aigu et vers l'intérieur (on remonte la pédale) pour rendre le son plus grave. Lorsqu'on ne se sert plus de l'instrument on remonte la pédale d'un mini cran pour détendre l'instrument.

Le plus souvent on tape à 10 cm (entre 10 cm et 15 cm) du bord. Mais on peut taper à trois endroits différents :

- Au bord → On obtient les *harmoniques*.
- A 10 cm (entre 10 et 15 cm) → On obtient le *son normal*.
- Au milieu → On obtient un *son sourd*.

a) La phase de présentation des instruments et du matériel

Présenter la famille d'instruments à laquelle appartiennent les instruments qui vont être utilisés puis présenter les instruments eux-mêmes:

- Leur nom
- Le matériau dont ils sont faits et leur degré de fragilité

Présenter les différentes sortes de baguettes :

- Les décrire (le manche, la texture des embouts)
- Préciser avec quels instruments à peaux elles peuvent être utilisées

Avant de donner les instruments aux enfants, instaurer les règles de fonctionnement de l'atelier percussions :

- Je ne prends l'instrument que lorsqu'on me le demande, je ne joue que lorsqu'on me le demande et je m'arrête au moment précis où on me le demande.
- J'utilise les bonnes baguettes.
- Je ne tape pas n'importe comment sur les instruments.

b) La phase d'exploration

Elle est très importante. Ce n'est pas souhaitable d'imposer tout de suite une façon de produire le son sur l'instrument. Il vaut mieux laisser l'enfant découvrir par lui-même les différentes sonorités que peut avoir un même instrument, l'objectif étant de le rendre curieux par rapport à cette activité d'exploration et de développer sa discrimination auditive afin qu'il écoute et différencie les sons.

Jeu n°2

« Jeu du chef d'orchestre »

Objectifs

- Habituer les enfants à obéir à un geste précis
- Familiariser les enfants avec les instruments sans impératif de technique

Il est indispensable de passer par cette étape si l'on veut éviter que les enfants frappent à tort et à travers sur les instruments.

Chaque enfant a un instrument.

L'enseignant dirige le groupe en donnant un geste précis de départ et de fin. Dès le départ, chaque enfant joue comme il veut sur l'instrument. Au geste d'arrêt, il s'arrête net.

Il faut faire varier la durée des plages de jeu pour obliger l'enfant à être très attentif. On peut également varier l'intensité (plus j'ouvre mes bras sur le plan horizontal plus le son demandé sera fort).

Les enfants peuvent éventuellement prendre la place de chef d'orchestre, ainsi ils prendront mieux conscience du rôle et de l'utilité d'un chef.

Faire changer d'instrument souvent.

JEUDI 9 NOVEMBRE 2006

**NOUS AVONS DÉCOUVERT
DES INSTRUMENTS DE MUSIQUE
APPARTENANT À
LA FAMILLE DES PEAUX.**



GROSSE CAISSE



CAISSE CLAIRE



TOM



BONGOS



CONGA



TIMBALE

**NOUS AVONS JOUÉ
AU JEU DU CHEF D'ORCHESTRE.**

