

Avec des petites percussions

Cycles 2 et 3

Découverte des instruments et des gestes sonores

Avant de proposer d'autres activités avec les petites percussions, il est nécessaire de passer par ce temps de découverte et d'appropriation du matériel et des gestes inducteurs de sons.

Séance 1 : situation de découverte

Objectif : manipuler les instruments, explorer les gestes sonores

Le jardin des instruments (cycle 2)

Les élèves se promènent dans le « jardin des instruments » (instruments de percussion répartis sur le sol de la salle). Au signal sonore, chacun s'arrête devant un instrument, le prend et en « joue » de manière libre. Au signal sonore on stoppe, on pose l'instrument et on repart pour continuer le jeu.

Les cerceaux (cycle 2)

L'enseignant a disposé des cerceaux éparpillés dans la salle avec instrument par cerceau. Les élèves se promènent autour des cerceaux au son de la musique. Quand la musique s'arrête, ils s'assoient dans un cerceau et jouent d'un instrument.

Ateliers d'instruments (cycle 3)

Pour les plus âgés, on pourra répartir la classe en 4 groupes et les instruments sur 4 ateliers par exemple :

1. Claves, crécelles
2. Tambourins, guiro
3. Triangles, sistres
4. Wood blocks, grelots,

Chaque groupe dispose de 5 minutes pour découvrir et manipuler les instruments d'un atelier, puis on passe au suivant.

La consigne pourrait être la suivante : *trouver pour chaque instrument le geste qui produit le son qui résonne le plus.*

Petit bilan final (tous niveaux)

Pour chaque instrument, un élève montre le geste qu'il a trouvé. (Validation ou non par les autres élèves, autres propositions éventuelles).

Séance 2 : décrire, représenter, trier les instruments

Objectif : apprendre à regarder les objets d'un point de vue technique pour comprendre comment ils fonctionnent : relation matière-forme-geste.

En classe, les élèves décrivent oralement puis dessinent quelques-uns des instruments dont ils se rappellent la forme et le nom ; ils essaient d'expliquer comment ces instruments produisent du son.

Tri des instruments de la malle par familles (le critère le plus pertinent est la matière : bois, métal, peau).

Séance 3 : préciser le geste sonore

Objectifs : adapter son geste pour obtenir le meilleur son possible, suivre une gestique (démarrer/arrêter, fort/faible)

Jeu du chef d'orchestre

Objectifs : Réaction à un signal visuel, traduction du signal par un geste précis, expérimentation et appropriation de notions musicales (nuances, structures), variation de timbres en fonction du geste.

En cercle, chacun possédant un instrument, on joue quand les mains du chef d'orchestre sont ouvertes, on s'arrête quand il les ferme.

On joue "forte" quand les mains sont levées, "piano" quand elles sont baissées.

Mains levées progressivement = crescendo, mains baissées progressivement =decrescendo

On peut partager la classe en 2 groupes : chaque main du chef correspond à un groupe, d'où alternance, superposition. Les instruments peuvent être hétéroclites ou regroupés en familles d'instruments définies (bois, peaux, métaux..)

Le "concerto" : un ou plusieurs instruments solistes dialoguent avec l'orchestre (alternance ou superposition) (à partir de la GS)

Recherche de bruitages

(Une ou deux séances selon le nombre d'éléments à bruite)

En classe en amont de la séance, les éléments à bruite auront été répertoriés avec les élèves et listés.

Séance 1 : recherche sonore

6 groupes dans la classe avec pour chaque groupe un lot d'instruments différents.

- L'enseignant distribue à chaque groupe la liste d'instruments à bruite. Recherche par groupes.
- Noter les résultats sur la feuille par exemple : *Vent - souffler dans un tuyau*
- Bilan et confrontation des trouvailles sonores

Séances 2 et suivantes

Mise en adéquation du texte et des bruitages : répartition des rôles, répétitions