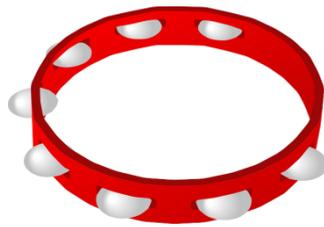




# Avec des petites percussions

---

*Propositions d'activités pour l'école maternelle*



## 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.

### 1. Situations de découverte

**Objectif : manipuler les instruments, explorer les gestes sonores**

#### *Le jardin des instruments*

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*

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.

### 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 enfants 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).

### 3. Préciser le geste sonore

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



L'enseignant forme des petits groupes dans sa classe et distribue un type d'instrument par groupe.

**Jeu du chef d'orchestre** : le « chef » fait jouer tour à tour ou en même temps, un instrument ou une famille d'instruments. C'est l'occasion de bien intégrer une gestique de base. (jouer, arrêter, moins fort, plus fort).

On profite de ce jeu pour préciser cette fois le geste spécifique à chaque instrument, pour obtenir le meilleur son, la meilleure résonance (notamment pour : le vibraslap, les claves, le guiro)

			
<p>Le sistre</p>	<p>L'affuche cabassa</p>	<p>Le vibraslap</p>	
			
<p>Les claves</p>			
			
<p>Les cloches brésiliennes</p>	<p>Le guiro</p>		

## Jeux de production instrumentale

### Le 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. (PS MS GS)

On joue "forte" quand les mains sont levées, "piano" quand elles sont baissées. (dès la PS)

Mains levées progressivement = crescendo, mains baissées progressivement = decrescendo (Dès la MS)

On peut partager la classe en 2 groupes : chaque main du chef correspond à un groupe, d'où alternance, superposition. (dès la GS) 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)

### Le facteur musical

**Objectifs : développement de l'attention auditive, maîtrise du geste, expression**

Les élèves sont placés en cercle et disposent chacun d'un instrument. Le facteur, disposant lui-même d'un instrument, se déplace derrière la ronde, s'arrête derrière un camarade de son choix et joue de son instrument. L'enfant sollicité doit répondre. S'il répond correctement, selon la consigne (voir plus loin), il devient facteur à son tour. Sinon le premier facteur continue sa tournée.

Progression possible dans les consignes :

- simplement répondre (PS MS GS)
- répondre avec la même nuance, selon que le facteur aura joué "forte" ou "piano" (PS MS GS)
- répondre avec la nuance contraire (MS GS)
- reproduire un rythme simple (PS MS GS)
- reproduire un rythme avec la même nuance ( MS GS)
- reproduire un rythme avec la nuance contraire (MS GS)
- reproduire deux rythmes avec des nuances différentes (GS)
- reproduire deux rythmes avec des nuances différentes contraires (GS)

## Jeux d'écoute et de discrimination

### Jeu de KIM sonore

**Objectif : Reconnaître les sonorités (le timbre) de différents instruments**

Chaque élève dispose d'un instrument. L'enseignant (ou un élève) caché derrière un chevalet a devant lui un exemplaire de chaque instrument distribué aux élèves. Il joue d'un instrument.

Les élèves qui possèdent le même instrument doivent lui répondre.

*On ne donnera au départ que 2 types d'instruments (par exemple, claves et grelots) puis on passera à 3,4,5...*

*On pourra également jouer ensuite de deux instruments à la fois.*

### L'écho sonore

**Objectif : Reconnaître les sonorités (le timbre) de différents instruments**

Deux équipes se tiennent dos à dos.

Chaque joueur d'une équipe a un instrument. Les mêmes instruments sont donnés aux enfants de l'autre équipe. Une équipe questionne, l'autre répond.

L'enfant désigné du doigt par la maîtresse joue de son instrument. Le joueur de l'autre équipe qui a le même instrument répond en écho en jouant du sien.

On pourra également faire jouer ensuite 2 élèves (deux instruments à distinguer et reconnaître)

### La promenade à l'aveugle

*Pour les GS*

Adopter un code par instrument, par exemple :

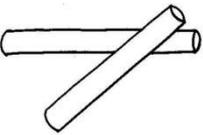
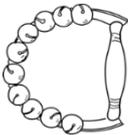
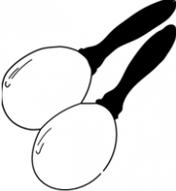
- Triangle : avancer d'un pas
- Cymbale : reculer d'un pas
- Wood-block : tourner à droite
- Tambourin : tourner à gauche

Quand le code est assimilé, les élèves ferment les yeux. Ils sont guidés pas à pas sur un itinéraire et par le timbre des instruments joués.

## Jeux de codage

Avec les élèves, on conviendra d'un symbole pour représenter chaque instrument (dessin, photo, schématisation...).

Exemple de carte-symbole :

			
Les claves	Les grelots	Les maracas	Le tambourin

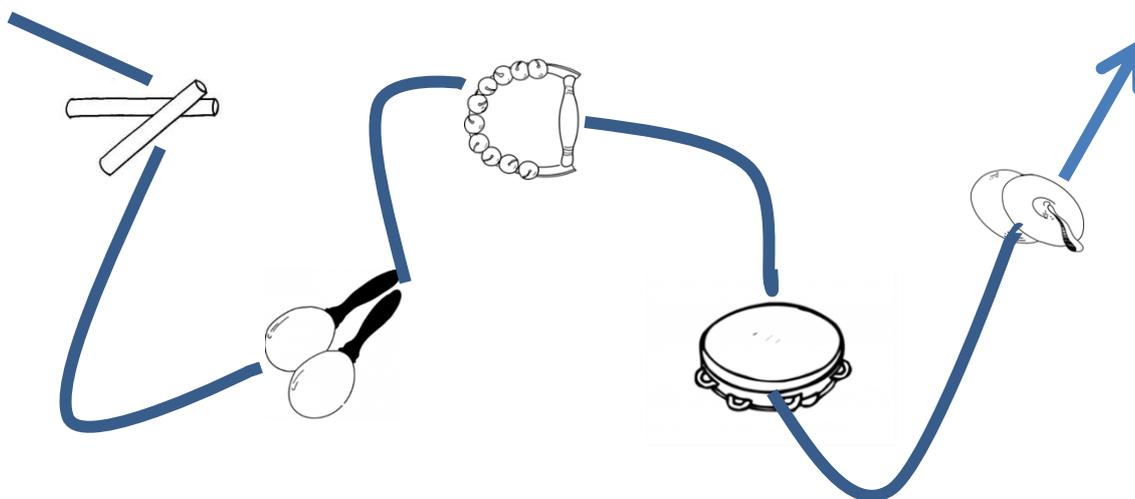
Chaque élève dispose d'un exemplaire de ce jeu de cartes.

1. L'enseignant (ou un élève) joue d'un des instruments (sans qu'il soit visible). Les élèves doivent montrer la carte correspondante.
2. L'enseignant joue simultanément de 2 instruments. Les élèves doivent montrer les deux cartes correspondantes.
3. L'enseignant joue une série de 2 ou 3 instruments tour à tour. Les élèves doivent placer les cartes dans l'ordre où ils les ont entendus. En fonction de l'âge et l'habitude des élèves, on augmentera progressivement le nombre d'instruments.
4. Même jeu en reconnaissant le premier instrument entendu, le second, le dernier.

## Jeux de décodage

### Le parcours sonore

Des messages sont distribués aux élèves sur lesquels figurent des « parcours sonores » de ce type :



Dans la salle, l'enseignant aura dispersé les instruments de musique.

Les élèves doivent lire leur « message » sonore en faisant sonner les instruments concernés. Donner la « liberté » aux élèves qui sauront jouer fidèlement ce parcours.

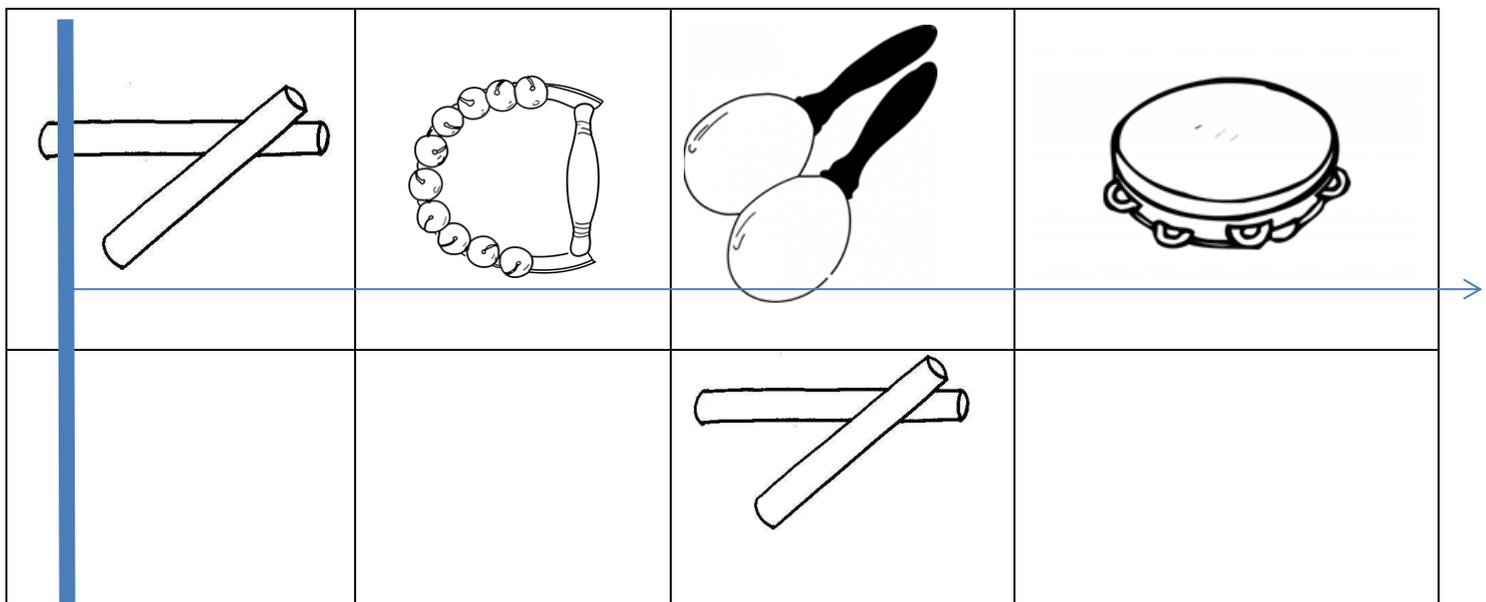
Chaque enfant dispose d'un message « parcours sonore ». 4 élèves répartis dans la salle, jouent successivement un parcours. Les élèves se dirigent vers celui qui aura joué le message correspondant à leur fiche.

### Vers la « partition »

L'enseignant aura confectionné également un jeu de cartes-symboles collectif (format A4).

Il forme des petits groupes dans sa classe et distribue un type d'instrument par groupe.

1. L'enseignant (ou un élève) montre une carte- symbole, le ou les élèves concernés jouent.  
Consigne supplémentaire : les élèves jouent aussi longtemps que l'enseignant montre la carte.
2. L'enseignant fixe 3 cartes au tableau. Il déplace lentement sa règle verticalement, le long de la série de carte-symbole (comme un curseur). Les élèves doivent jouer tout pendant que la règle se déplace sur la carte qui représente l'instrument dont ils disposent.  
Selon l'âge et l'habitude des élèves, on augmentera progressivement le nombre de cartes.
3. Pour les plus grands (GS). L'enseignant fixe des cartes au tableau de cette manière :



De la même façon, il déplace lentement sa règle sur la série de cartes et les élèves jouent au moment où la règle se déplace sur leur carte. On doit, à un certain moment, entendre les maracas et les claves jouer en même temps (simultanéité des instruments).

Au fur et à mesure des séances, on pourra augmenter le nombre de cartes, le nombre de temps de simultanéité, voir le nombre d'instruments jouant ensemble.

## Jeux de rythmes

### Petite section

1. Utiliser les petites percussions pour :

- rythmer une comptine inventée ou répertoriée (ex. tap tap tap dans les mains, frapp'frapp' frapp' sur les g'noux..)
- rythmer les chants :

Rythme syllabique : U-ne sou-ris ver-te

Pulsation : U-ne sou-ris ver-te

Premier temps de la mesure : U-ne sou-ris ver-te

- rythmer les prénoms des enfants : E-lo-die, Ma-rie..
- Repérer un rythme issue de la comptine (par exemple « pi-co-ti, pi-co-ta » dans « Une poule sur un mur » et l'employer comme ostinato tout au long de la comptine (c'est-à-dire le jouer de façon continue).

### Moyenne section

- Rythmer les chants et les comptines (voir PS)
- S'inscrire dans une pulsation collective (percussions corporelles ou instrumentales)
- Reproduire des formules rythmiques simples

### Grande section

- Rythmer les chants et les comptines (cf. PS)  
On pourra à présent superposer 2 modes rythmiques.  
EX. Rythme Syllabique et Pulsation ou Premier Temps de la mesure et Pulsation..
- S'inscrire dans une pulsation collective, varier le tempo
- Reproduire des formules rythmiques simples (cf. MS).
- Superposer ces formules et une pulsation frappée par un 2e groupe soutenu par un adulte