

L'ORCHESTRE INSOLITE

*CREER UN ORCHESTRE D'OBJETS SONORES
DANS LA CLASSE*

DEMARCHE ET PISTES PEDAGOGIQUES

1. CONSTITUER UNE COLLECTION D'OBJETS SONORES DIVERS

- Petites percussions
- Objets de récupération
 - varier les matériaux (bois, plastique, métal, verre, papier...)
 - exemples : galets, trousseau de clés, gaine PVC, peigne, râpe, brosse, billes, sachets plastique, noix, papiers de texture différentes, clous, bouteilles vides, boîtes diverses en métal, en carton, tuyaux, balles de ping-pong, de tennis, ballons de baudruche, élastiques de tailles variées, coquillages...

2. DECOUVRIR DES GESTES PRODUCTEURS DE SONS : 1 OU 2 SEANCE(S)

Frapper, frotter, gratter, tapoter, secouer, faire rouler, souffler, taper, caresser, faire tomber, pincer, vider, appuyer, renverser, déformer, déchirer...

- Le groupe est en cercle et sont déposés, au centre, les objets récupérés.
- Consigne : "Vous allez choisir un objet et vous allez chercher tous les sons que vous pouvez faire avec..."
- Au bout de 2 ou 3 mn environ (ce qui peut paraître très long), les élèves reviennent se placer en cercle et posent leur objet sonore devant eux. Chacun à leur tour, ils font écouter leur trouvaille sonore.
- Les autres élèves écoutent et doivent indiquer le geste producteur de son utilisé c'est à dire, le verbe d'action (c'est la consigne d'écoute.)
- Pour rompre cet inventaire :
 - On imite vocalement le son entendu
 - On évoque : « on dirait... »
 - On reprend collectivement un même geste sur des objets différents
 - Des gestes différents sur un même objet
- Deuxième phase d'exploration :
 - Permettre aux élèves de changer d'objets
 - « interdire » certains gestes qui reviennent trop souvent (frapper par exemple)
- On note les gestes trouvés soit au fur et à mesure soit en fin de séance.
- La liste de gestes pourra s'élargir au fil des séances
- On notera que les instruments traditionnels se jouent en utilisant les mêmes gestes :
 - ✓ les cordes : frotter, pincer, gratter
 - ✓ les vents : souffler
 - ✓ les percussions : frapper, frotteret que les instrumentistes sont sans cesse à la recherche de nouveaux modes de jeux

3. CODER LES GESTES INDUCTEURS DE SONS (2 SEANCES)

Le groupe est en cercle. Chaque élève choisit un objet.

Jeu du chef d'orchestre

Un chef d'orchestre ne parle jamais quand les instruments jouent !

- Réagir à un signal visuel : on joue quand les mains du chef d'orchestre sont ouvertes, on s'arrête quand il les ferme. (Plusieurs élèves viennent tour à tour endosser le rôle de chef d'orchestre)

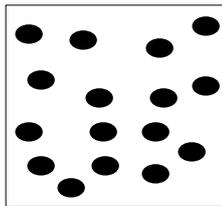
- Traduire ce signal par un geste précis : Le chef d'orchestre souhaite que tout son orchestre frappe son instrument mais il ne peut pas parler. Comment faire ?
Réponses possibles des élèves : mime, écriture, dessin...
- Essai des élèves avec d'autres gestes utilisés

CONFECTIONNER UN JEU DE CARTES COLLECTIF

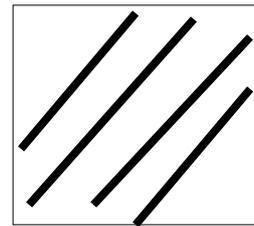
- Répertorier les gestes inducteurs de sons trouvés lors des dernières séances et trouver un codage pour chaque action.
- On pourra ne retenir que quelques verbes au départ et en augmenter le nombre de au fur et à mesure.
- Les codages peuvent être réalisés par les élèves (donner un verbe d'action par groupe d'élèves qui doit proposer en dessin) ou proposés par l'enseignant(e) dans des séances ultérieures.

Exemples de codage

Tapoter



Frapper



4. SE FAMILIARISER AVEC LES GESTES ET LES CODAGES (1 SEANCE OU PLUS)

Dans la salle de motricité par exemple, délimiter 4 emplacements (4 maisons) au 4 coin de la pièce et afficher au-dessus sur le mur une carte/geste. Par exemple :

- La maison du « souffler »
- La maison du « tapoter »
- La maison du « frotter »
- La maison « secouer »

On peut varier les gestes, profiter de ce jeu pour en introduire de nouveaux ou travailler des gestes mal ou peu exécutés.

Chaque élève choisit un objet sonore et va le placer dans la maison de son choix. Vérification et justification des choix. On complète les maisons pour que dans chacune, il y est environ 7 ou 8 objets.

JEU DES MAISONS DES GESTES :

Matériel :

Feuilles de papier A4 (autant de feuilles que d'élèves) avec au verso : des cailloux symbolisés, au recto : $\frac{1}{4}$ code « secouer », $\frac{1}{4}$ avec le code « souffler », $\frac{1}{4}$ code « tapoter », $\frac{1}{4}$ avec le code « frotter »

Déroulement :

L'enseignante dispose au sol les feuilles de papier, faces « cailloux » visibles.

Sur une musique, les élèves se promènent entre les pierres. Quand la musique s'arrête, ils viennent se placer devant une pierre, la soulève, la repose et se dirigent vers la maison du geste représenté derrière la feuille. Dans la maison, ils prennent un objet sonore et en jouent en respectant le geste donné.

Quand la musique reprend, les élèves reprennent leur promenade.

Afin d'éviter que l'enseignante ait à remettre toutes les pierres dans le bon sens pour poursuivre le jeu, on peut introduire, à la place d'un codage de geste, un ou deux codages « lutins ». Ce sont les petits lutins qui doivent se charger de remettre les pierres dans le bon sens.

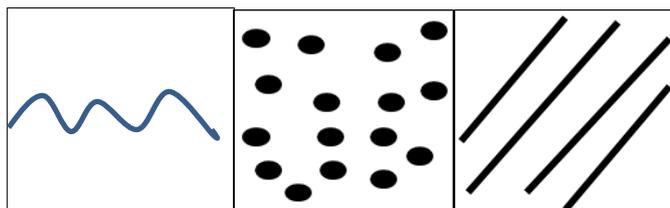
On pourra refaire ce jeu avec d'autres gestes lors d'une autre séance.

5. APPRENDRE A JOUER ENSEMBLE UNE MEME PARTITION

Les élèves sont placés en demi-cercle (sur deux rangs si peu de place) et ont chacun des objets sonores équivalents (par exemples bouteilles en plastique ou des feuilles de papier). Ils sont dirigés par un chef d'orchestre (l'enseignant puis un élève)

Consigne de base : Un chef d'orchestre ne parle pas. On joue quand les mains du chef d'orchestre sont ouvertes, on s'arrête quand il les ferme.

- L'enseignant (ou un enfant) tire une carte, la fixe au mur derrière lui : par exemple « tapoter » et toute la classe tapote.
- On divise la classe en deux groupes. L'enseignant montre une carte à 1 groupe, une autre carte à l'autre groupe en alternance ou simultanément.
- L'enseignant affiche une succession de gestes au mur et fait suivre les élèves avec une règle :



Cresser

Tapoter

Frapper

- Deux groupes d'élèves dos à dos. L'enseignante montre une carte à un groupe d'élèves, les autres doivent, à l'oreille, retrouver le geste inducteur de son et le réaliser. Changer de groupe. Changer de geste.

6. DISCRIMINER LES TIMBRES (1 SEANCE)

Reprendre le jeu des maisons mais cette fois-ci, il y a :

- La maison du « bois »
- La maison du « plastique »
- La maison du « métal »
- La maison « papier »

Chaque élève choisit un objet sonore et va le placer dans la maison de son choix. Vérification et justification des choix. On complète les maisons pour que dans chacune, il y est environ 7 ou 8 objets

Déroulement :

- L'enseignante dispose au sol les feuilles de papier, faces « cailloux » visibles.

- Sur une musique, les élèves se promènent entre les pierres. Quand la musique s'arrête, ils viennent se placer devant une pierre, la soulève, la repose et se dirigent vers la maison du matériau représenté derrière la feuille. Dans la maison, ils prennent un objet sonore et en jouent en **respectant le geste montré par l'enseignant devenu chef d'orchestre.**
- Quand la musique reprend, les élèves reprennent leur promenade.

Musique cachette (discrimination sonore) :

- La classe se répartit dans les 4 maisons et se retourne dos à l'enseignant.
- L'enseignant ou un élève (en cachette) frappe un objet en bois, en métal, en plastique ou en papier placé devant lui.
- Les élèves placés dans la maison correspondante doivent frapper leur objet sonore également.
- On peut complexifier le jeu en choisissant, sans le dire, d'autres gestes que le frappé.

7. JOUER COLLECTIVEMENT... AUTANT DE SEANCES QUE L'ON VEUT

La classe est devenue un orchestre.

Les élèves sont placés en demi-cercle, par pupitres (2, 3 ou 4 ou plus...). Par exemple :

1. bouteilles en plastique
2. feuilles de papier
3. boîtes de conserve
4. balles de tennis

On peut attribuer un mode de jeu à chaque objet ce qui va permettre de travailler plus finement sur le son, ses paramètres et l'organisation des sons.

Par exemple :

1. bouteilles en plastique : **souffler**
2. feuilles de papier : **frotter**
3. boîtes de conserve : **tapoter avec un crayon**
4. balles de tennis : **faire rebondir**

On peut varier à l'infini (ou presque) instruments et modes de jeux.

Le chef d'orchestre est l'enseignant ou 1 élève qui s'exprime par gestes ou fait suivre une partition.

On peut travailler sur (dans l'ordre chronologique)

L'INTENSITE (FORT OU FAIBLE)

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

Mains levées progressivement = crescendo, mains baissées progressivement = decrescendo

On peut également coder ses nuances par exemple :

- Fort = **F**
- Piano = **P**
- Crescendo = **<**
- Decrescendo = **>**

Ecoute de référence : La passion selon Saint Luc de Penderecki (voir CD)

LA DUREE

Sons brefs/sons longs

Par exemple, faire écouter aux élèves « *Bruits d'eau* » (voir CD)

Les élèves remarquent l'alternance de sons brefs (gouttes) et de sons longs (le robinet coule à plein)

Trouver un codage pour chaque type de sons (exemple sons brefs : et sons longs : _____)

Avec des objets sonores on joue des sons brefs, des sons longs en les alternant, en les superposant, en les jouant fort/faible...

Vite/lent

On joue vite (gestes rapides du chef), on joue lentement (gestes lents du chef), on fait des silences (poing fermés du chef), on joue sur une pulsation donnée par le chef, voir un rythme (pour les plus grands)

LA PARTITION

On y code ce que joue chaque pupitre, quand et comment (une ligne = un pupitre d'instruments)

Exemples de partitions :



PHASE 2 : PREMIERES PRODUCTIONS COLLECTIVES

On peut construire ensuite quelques séances où l'on s'essaye à des petites productions collectives.

On jouera sur des procédés de composition simples (exemples ensuite) :

- L'alternance et la superposition
- La répétition
- La juxtaposition
- L'accumulation
- L'imitation
- Emergence sur une trame sonore

On pourra faire écouter aux élèves des œuvres musicales où ces procédés sont utilisés (soit en amont, soit en aval des productions des élèves)

On pourra coder les productions.

Voici quelques pistes pédagogiques :

1. ALTERNER ET SUPERPOSER DES SONS

Jeux d'alternance et de superposition :

On fait jouer 1 pupitre chacun son tour (alternance), ou deux pupitres ensemble ou 3 (superposition)

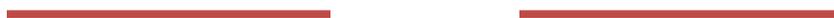
Exemple de séance :

- Faire écouter le [duo Ney \(flûte\)/Bendir\(tambour\) Origine : Maghreb \(voir CD\)](#)
- Faire remarquer que le tambour joue tout au long du morceau alors que la flûte joue seulement parfois.

Pour ce faire, on peut répartir la classe en deux groupes (1 groupe Ney, 1 groupe Bendir) : chaque groupe se déplace quand il entend son instrument.

- Coder ce que l'on a entendu :

Ney :



Bendir :



Répartir la classe en deux groupes (1 groupe souffle, l'autre frappe un objet sonore) et on joue cette partition (l'enseignante fait suivre avec une grande règle par exemple)

Le "concerto" :

Un ou plusieurs instruments solistes dialoguent avec l'orchestre

Même démarche avec un concerto.

On peut faire entendre le début du [concerto pour clarinette de Mozart \(2^{ème} mouvement\)](#) par exemple (voir CD)

2. REPETER DES SONS OU DES SEQUENCES SONORES (OSTINATO)

Produire un ensemble de sons que l'on répète de manière régulière

Ecoute de référence : [Boléro Ravel \(extrait\)](#) Voir CD

3. JUXTAPOSER DES SONS

Il s'agit de l'action de placer ou d'émettre des sons ou séquences de sons les uns à la suite des autres.

- **Mouvements perpétuels :**

Choisir cinq sons ou bruits (ou plus) et les répartir : 1 dans chaque pupitre.

Un chef d'orchestre sollicite chaque groupe en respectant l'ordre choisi.

Il pourra varier la durée et l'intensité des sons émis.

- **Mélismes :**

Même jeu mais l'ordre des sons est laissé à la liberté du chef d'orchestre.

4. ACCUMULER DES SONS OU DES SEQUENCES SONORES (VERS LE CANON)

Le premier groupe produit un son ou une séquence sonore, puis le deuxième groupe fait son entrée en produisant lui aussi un son ou séquence sonore et ainsi de suite jusqu'à ce que tout l'orchestre joue.

On peut ensuite faire jouer tout l'orchestre et « éteindre » chaque groupe un à un.

On note que l'on joue ainsi sur l'intensité (de plus en plus fort, de moins en moins fort)

Ecoutes de référence : (Voir CD)

Accumulation d'instruments : Tree song de René Aubry

Canon : Gustav Mahler « symphonie n°1 – Titan – 3ème mvt » On retrouve le thème de Frère Jacques mais en mode mineur (plus nostalgique)

5. FAIRE EMERGER UN SON

Il s'agit de créer une trame sonore et y associer des événements ponctuels.

Jeu des sauts : les élèves sont accroupis. Ils émettent tous un son pour former un tapis sonore (choisir des sons faibles en frottant, caressant l'objet sonore...)

Chacun peut se lever rapidement (comme un ressort) en émettant un son bref avec son objet sonore (frapper)

Même jeu mais en situation d'orchestre. L'orchestre produit une trame sonore de faible intensité. Le chef désigne un élève.

6. REPRODUIRE – IMITER UN ELEMENT SONORE

De source naturelle :

- les éléments (Air : imiter le vent en agitant une feuille de papier, en grattant la surface d'un tambourin... / Eau : imiter la pluie : quelques gouttes, puis de plus en plus...de moins en moins...la pluie s'arrête...)
- les végétaux
- les animaux

De source artificielle : moteurs, machines, outils...

Quelques écoutes de référence : Clément Janequin « les oiseaux » / Camille Saint Saens : Le Carnaval des animaux, Poules et Coqs / Arthur Honegger « Pacific 231 »...

PHASE 3 : PROJET DE CREATIONS SONORES

Tout est possible, tout est imaginable, tout est à construire...

PISTE 1. CREER DES PAYSAGES SONORES

Afin de sensibiliser à la vie sonore environnante, on pourra utiliser la proximité et des thèmes tels que :

- Les sons de l'école (la classe, la cour de récréation...)
- Le quartier
- La maison
- La ville
- La campagne ...

DEMARCHE

1ère étape : Ecoute et recherche de sonorités

1. Faire écouter les sons du paysage que l'on veut reproduire (chaque lieu ou chaque moment de la journée comporte des bruits propres)
2. Lister ce qu'on a entendu de manière précise :
 - Perceptions : source, situation du son dans l'espace, déplacements, intensité
 - Tris et classements de sons : par exemple, dans la forêt : sons continus (vent, eau), mélodiques (oiseaux), rythmiques (petits animaux pssst/crcr/frfr), émergences (oiseaux)...
 - Caractérisation : qu'est-ce qui varie ? (trouver les évolutions dans les paramètres : intensité, timbre, durée, hauteur)
3. Chercher à imiter les sons entendus avec des corps sonores divers. Penser à les caractériser d'un point de vue sonore pour en faire de véritables objets musicaux.

2^{ème} étape : Création du paysage sonore

1. Choix des idées sonores (événements ou éléments à sonoriser)
2. Recherche dans la « banque de sons » constituée lors des séances précédentes
Puiser dans la banque de sons (choix des matériaux appropriés / gestes correspondants / nuances d'interprétation), trier et argumenter ses choix.
3. Choix de la forme de jeu
Structurer la pièce musicale à partir des formules de chacun.
Il s'agit d'associer, d'organiser ces formules et de choisir des formes de jeu possible : dialogues, superpositions, alternances, répétitions, ruptures (silences ou événement sonore inattendu),
4. On constitue ainsi un corps (développement à partir d'une ou plusieurs idées musicales). Puis on choisit comment introduire et conclure la pièce.
5. Enrichissement des productions par l'écoute d'autres sources sonores.
Exemple : Écoute de musique descriptive (œuvre musicale contenant un certain nombre d'éléments extra-musicaux — chant d'oiseaux, bataille, phénomènes atmosphériques, cris et bruits divers, réels ou imaginaires, — traduits ou transposés dans le langage musical au moyen d'une imitation plus ou moins réaliste).

PISTE 2 : METTRE EN MUSIQUE UNE IMAGE, UN TABLEAU

DEMARCHE

1ère étape : Recherche des sonorités évoquées

1. Lecture d'image : analyser et lister ce que l'on voit.
2. Rechercher des sons qui pourraient évoquer les éléments visuels listés
Penser à les caractériser d'un point de vue sonore pour en faire de véritables objets musicaux.

2ème étape : création du paysage sonore

Identique au projet précédent

PISTE 3 : METTRE EN MUSIQUE UNE HISTOIRE

DEMARCHE

1^{ère} étape : Découpage de l'histoire et prévision des diverses interventions sonores

1. Découper l'histoire en étape (en se référant aux pages si l'histoire est sur un album) : à faire seul
2. Seule puis avec les élèves :
Noter en face de chaque étape, tout ce qui vient à l'esprit (à l'oreille) spontanément : les jeux d'eau pour évoquer la pluie qui tombe, cloches de l'église, les objets sonores à expérimenter pour illustrer le loup de l'histoire...

2^{ème} étape : Création des paysages sonores

La démarche est alors la même que précédemment mais il s'agira de créer plusieurs ambiances sonores en fonction de la longueur de l'histoire...