ACTIVITES D'ECOUTE - 1ère partie

Développer la capacité d'écoute

à travers l'exploration des objets sonores aux cycles 1 et 2

Ces séances d'écoute sont extraites du recueil édité en 2003 « Comment aborder l'enseignement de la musique à l'école ? Document destiné aux T1, T2 ainsi qu'aux enseignants qui souhaitent diversifier leurs pratiques en Education Musicale », Tania Grimaldi et Maurice Lanoix, CPEM 67.

Vous trouverez en en-tête les références aux nouveaux programmes applicables (rentrée 2015).

Introduction :

L'écoute est, il va de soi, la compétence transversale mise en œuvre dans toute activité musicale. La qualité des productions individuelles ou collectives des élèves est étroitement liée à leur capacité de **percevoir et de reproduire des événements sonores.**

Dans la musique, ces événements sonores sont organisés dans le temps et l'espace. Ils prennent vie par des effets de contrastes : jeu sur les hauteurs, les timbres, les durées, les intensités, les densités, la dynamique.

Mais l'écoute va au-delà de la perception et de la sensibilité aux éléments du langage musical. Elle met en œuvre un certain nombre d'autres compétences indispensables à l'interprétation : la concentration, la capacité de focaliser son attention, la mémoire auditive, la sensibilité. Etant donné l'importance de ces compétences pour la réussite scolaire des enfants, en particulier dans le domaine de la maîtrise de la langue, il est indispensable de consacrer du temps au travail de l'écoute proprement dit.

En cycle 1, ces activités constituent un terrain de prédilection pour le langage.

Ce qui est attendu des enfants en fin d'école maternelle (programmes 2015) :

- Jouer avec sa voix pour explorer des variantes de timbre, d'intensité, de hauteur, de nuances
- Repérer et reproduire, corporellement ou avec des instruments, des formules rythmiques simples.
- Décrire une image, parler d'un extrait musical et exprimer son ressenti ou sa compréhension en utilisant un vocabulaire adapté
- Proposer des solutions dans des situations de projet, de création, de résolution de problèmes, avec son corps, sa voix ou des objets sonores

Ce qui est attendu en fin de cycle 2 (projet de programme juin 2015) :

ECOUTER, COMPARER

- décrire et comparer des éléments sonores, identifier des éléments communs et contrastés
- repérer une organisation simple : récurrence d'une mélodie, d'un motif rythmique, d'un thème…
- Comparer des musiques et identifier des ressemblances et des différences

EXPLORER ET IMAGINER

- Expérimenter les paramètres du son (intensité, hauteur, timbre, durée)
- Imaginer des représentations graphiques ou corporelles de la musique
- Inventer une organisation simple à partir d'éléments sonores travaillés

-

Situations d'expérimentation à vivre en section de petits/moyens

Créer un lieu d'exploration du monde sonore en classe

Travailler avec l'ensemble de la classe peut se prêter à certaines activités. Il est cependant utile d'aménager un espace « d'exploration » où chaque jour quelques enfants pourront mener leurs expériences seuls. Il faut veiller à ce que ce lieu soit le mieux insonorisé possible (tapis, tentures sur les murs, coussins…)

Les bruits de l'école

Repérer les bruits de l'environnement proche :

- assis ou allongés, fermer les yeux et écouter. Lever la main quand on entend un bruit. Après un temps déterminé, énumérer collectivement tout ce qui a été entendu.
- Repérer les bruits de l'intérieur de l'école : téléphone, robinet, porte qui se ferme, voix d'un élève…
- Repérer les bruits extérieurs : cris d'animaux, voitures, travaux…

Faire des enregistrements des activités quotidiennes : moment de langage, passage aux toilettes, goûter, récréation, moment du conte, etc…
Identifier ces étapes de la journée en écoutant la bande sonore.
Pour les plus grands, remettre les différents moments dans l'ordre chronologique.

La caisse à jouets

Rassembler des jouets sonores (klaxons, jouets à traction, clochettes, etc…) et jouets silencieux (peluches). Après exploration libre, demander aux enfants de trouver comment les classer d'après les bruits qu'ils font :

- Jouets silencieux/jouets à sons
- Jouets dont le son a une durée (cloche, sirène)/jouets dont le son est sec (jouet à traction)

Jeux de lotos sonores

On trouve dans le commerce de nombreux jeux d'identification de sons :

	Les éditions Lugdivine et Fuzeau sont spécialisées en éducation musicale.

Situations d'expérimentation à vivre en sections de moyens/grands

Le parcours sonore

A faire avec un petit groupe d'élèves

On installe des bancs, des tables, des chaises sur lequels sont posés ou suspendus toutes sortes d'objets familiers, d'instruments, de matériaux différents.
Veiller à ce que les objets proposés invitent à exercer plusieurs actions différentes (frapper, frotter, caresser, tapoter, déchirer, souffler, secouer, faire rouler, écraser…)

Temps d'exploration libre :

- les enfants vont prendre conscience de la diversité des bruits qu'ils peuvent obtenir en fonction de leurs actions et des types d'objets

Exploration structurée :

- Je passe d'un objet à l'autre en exerçant la même action : pour certaines actions il est possible d'obtenir un effet sonore avec tous les objets (frapper), pour d'autres non (secouer)
- Je réalise le parcours en n'utilisant que les objets en métal par exemple
- Un enfant réalise un parcours en exerçant des actions sur un nombre limité d'objets (déterminer le nombre en fonction du niveau des enfants). L'enfant suivant doit réaliser le même parcours.
  Il s'agit ici de développer la mémoire auditive : ce jeu peut se faire au départ en laissant un second enfant voir le premier, ensuite en supprimant l'aide visuelle.

Le sac à sons (cf Musique au quotidien, rééd. 2010, SCEREN)

Il est possible de réaliser beaucoup d'activités de classement en explorant les objets quotidiens en fontion :

- De leur matière
- De l'action exercée
- Du genre d'effet sonore obtenu : bruit, son qui résonne, son grave/aigu…

Des fiches détaillées sont proposées pour :

- L'exploration des bruits qu'on peut faire avec l'eau
- L'exploration des onomatopées, avec bruitages de bandes dessinées

	Les bruits qu'on peut tirer de son corps La chaîne des sons - les enfants sont assis en cercle : chacun son tour doit trouver un bruit corporel différent sans utiliser la voix - un enfant se cache, les autres reconnaissent la partie du corps qui émet le bruit et la nomme Reconnais la voix de tes amis - trois enfants sont cachés. Ils disent une petite phrase à tour de rôle. Les autres devinent qui a parlé. Plus la phrase est courte, plus c'est difficile : exemple avec « Bonjour » - même jeu d'identification à partir de voix enregistrées

Jeux pour compléter l'exploration d'objets

La mémoire des sons

Enregistrer une série d'effets sonores obtenus lors des moments de recherche.
Repasser quelques jours plus tard l'enregistrement aux élèves pour les amener à se souvenir de la manière dont ils avaient obtenu ces effets (mémoire auditive et kinesthésique)

Jeu de cartes actions

- on tire une carte qui symbolise une action (frapper, secouer, caresser…) et l'on s'exerce sur son objet.
- Un enfant tire une carte action sans la montrer et exerce l'action sur un objet (qui aura été montré au départ) derrière un paravent : les autres doivent deviner son action.

Le son mystérieux

Derrière un paravent, on assemble quelques objets qui auront déjà été manipulés lors d'une séance précédente.
Un enfant vient exercer une action sur l'un d'eux. En écoutant le son obtenu, un autre enfant doit à son tour aller derrière le paravent et réussir à produire le même son. Plusieurs tentatives sont permises.
Ce jeu exerce en même temps la mémoire auditive du groupe, qui sert de témoin.

Le jeu de Kim

On montre aux enfants une série d'objets (commencer par 3 objets et augmenter la difficulté en fonction des progrès des enfants). On les met derrière un paravent et on fait une première écoute :

- les élèves nomment les objets au fur et à mesure.
  Ou (à adapter selon le niveau)
- les élèves nomment les objets entendus directement dans l'ordre

A la seconde écoute, un objet a disparu, lequel ?

- même chose avec des instruments de musique
- même chose avec quelques instruments joués au même moment par

	3 ou 4 enfants derrière le paravent. A la seconde écoute, l'un des instruments a disparu. Lequel ? (demande une perception beaucoup plus fine) **Créer un mémory sonore** Pots en plastique contenant différentes graines dont on fait varier la grosseur, la quantité. Il faut retrouver les deux pots qui sonnent de la même façon. **Jeu de codage/décodage** On peut facilement réaliser des petites partitions en trouvant avec les enfants une représentation graphique pour les sons (qu'il s'agisse d'objets ou d'instruments) Jouer en suivant un code établi est une excellente entrée dans la lecture.

Toutes les activités d'exploration du monde sonore aux cycles 1 et 2 prendront du sens si on finalise par des sonorisations de poèmes ou d'albums, des accompagnements de comptines ou de chansons.