

# ÉCOUTE D'ŒUVRES

## *Jeux pour pratiquer l'écoute musicale (cycles 2 et 3)*

*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 dès la rentrée 2016*

## **Cycle 2 : ECOUTER ET COMPARER (projet de programmes 2015)**

### ***Attendus de fin de cycle 2 :***

- connaître et mettre en œuvre les conditions d'une écoute attentive et précise.

### ***Compétence de cycle 2 :***

- 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.

## **Cycle 3 : ECOUTER, COMPARER ET COMMENTER (projet de programmes 2015)**

### ***Attendus de fin de cycle 3 :***

- mettre en lien des caractéristiques musicales et des contextes historiques, sociologiques et culturels.

### ***Compétences de cycle 3 :***

- Utiliser sa mémoire pour écouter, comparer, et identifier des œuvres
- Etablir des relations entre des caractéristiques musicales et des contextes historiques
- Se situer, par les œuvres musicales et la création artistique, dans le temps et dans l'espace
- Expliquer, nommer, schématiser une organisation musicale simple en utilisant un vocabulaire adapté
- Faire des liens avec d'autres domaines artistiques

## CYCLE 2 et CYCLE 3

### Jeux d'écoute orientés vers l'émotionnel et le langagier

#### Travail sur le ressenti de la musique

#### Apprendre à argumenter une appréciation :

Dire pourquoi on aime, on n'aime pas en essayant de le justifier. « Je n'aime pas cette mélodie », « Je n'aime pas les instruments utilisés », « cette musique me fait peur », ce passage est trop violent...

#### Choisir des musiques pour...

Effectuer un choix entre quelques extraits qui serviront de fonds sonores à une lecture de poème, une sonorisation d'album...

Proposer le choix entre trois extraits dont un sera exclu aisément par son caractère totalement opposé. Engager un échange entre les enfants, pour qu'ils argumentent leur préférence entre les deux autres extraits, chaque groupe devant essayer de persuader l'autre de la pertinence de son choix.

#### Associer un extrait à une image

Portrait, œuvre d'art de toutes les époques...



Sous la grande vague au large de la côte à Kanagawa - (1830-1832)  
Hokusai KATSUSHIKA 1760-1849)

## Choisir des mots

---

Après avoir entendu un extrait, entourer dans une liste d'adjectifs ceux qui paraissent le plus appropriés.

## Réaliser la pochette d'un disque

---

Travailler sur l'ambiance produite par la musique :

- Réaliser en arts plastiques une pochette de disque après une écoute musicale
- Comparer les réalisations plastiques, en observer la diversité. Y a-t-il un rapport entre la musique et les choix plastiques effectués ?
- Réécouter la musique, et faire collectivement un inventaire de mots en rapport avec le caractère de la musique. Sélectionner les pochettes correspondant le mieux à ce caractère. Eventuellement recommencer le travail plastique. Pour cette activité, choisir une musique qui nous plonge dans une ambiance caractéristique : peur, douceur, mystère, etc...

Les musiques de film s'y prêtent bien.

## Associer

---

Apparier des extraits numérotés à une liste de mots

Gaité/tristesse/horreur/mouvement/immobilité/douceur... (lexique des sentiments, émotions...)

## Pour quel film ?

---

Dire dans quel genre de film, dans quel genre d'épisode, on pourrait retrouver cette musique et pourquoi.

## Le film sans musique

---

Voir un extrait de film sans la bande son, dire comment la musique pourrait être (en utilisant des termes du langage musical : forte, grave, aiguë, calme, rapide et en justifiant ses arguments...)

Vérifier en remettant la bande son

## Identifier les éléments du langage musical qui donnent un caractère particulier à la musique écoutée et essayer de les utiliser dans une production musicale

---

Créer une ambiance sonore avec les voix et les instruments qui s'apparent au caractère de la musique entendue : musique effrayante, musique mystérieuse...

## CYCLE 2 et CYCLE 3

### Jeux d'écoute orientés vers la perception auditive

#### CYCLE 2

##### Repérage de l'instrument dans une œuvre

Ecoute du timbre de l'instrument seul. De nombreux supports pédagogiques existent, qui permettent d'isoler le timbre d'un instrument.

Jeu du carton levé au moment où l'instrument apparaît dans une série d'instruments préenregistrée.

##### Jeu de l'instrument personnifié

- Travail sur « Pierre et le loup » : jeu d'association cartes personnages/cartes instruments
- Chercher des instruments qu'on pourrait associer à d'autres personnages. Exemple : les personnages des contes.

##### Jeu de l'intrus

Monter une bande son avec quelques instruments rencontrés dans les œuvres : trouver l'intrus sur une série d'images

##### Jeu de l'instrument manquant

Exemple : un personnage de Pierre et le loup, un représentant d'une famille d'instruments, Jeu de Kim avec une série d'instruments

##### Jeu de comptage des musiciens

Faire entendre des duos, des trios, de petits ensembles instrumentaux. Compter le nombre d'instruments différents.

## **CYCLE 3**

### **Découverte de la forme concerto**

---

Dialogue entre un instrument soliste et un orchestre

Coder les événements sonores. Exemple : orchestre seul, orchestre + soliste, soliste seul, etc...

### **« Ecrire la partition »**

---

Codage de l'entrée successive d'instruments, des moments de simultanéité dans des extraits avec de petites formations d'instruments : duos, trios, quatuors.

### **Matérialiser les changements d'intensité...**

---

...Par des cartons de couleur (rouge = forte, orange = mezzo forte, vert = piano)

### **Faire chanter les phrases principales...**

---

...leur inventer un texte pour bien les identifier

### **Repérer les phrases musicales identiques**

---

Possibilité de les chanter/fredonner quand la phrase revient, de lever la main...

### **Repérer une structure**

---

Par exemple : la marche de Casse Noisette (forme ABABX)

### **Frapper les éléments rythmiques**

---

Par exemple : Ostinato de la Habanera « Carmen »

### **Jeu des différences**

---

Comparer deux extraits bien distincts et chercher les différences

### **Comparer des versions d'une même œuvre dans des styles différents**

---

Dans le cadre d'un rallye d'écoute

### **Jeu du rallye aux musiques**

---

Demander à 3 élèves d'apporter leur CD préféré (le plus souvent c'est de la variété). Chercher les points communs et les différences. Donner ensuite des consignes de recherche en fonction de ce qui est apporté : trouver par exemple, une musique où on ne chante pas en anglais, une musique où on chante mais qui ne donne pas envie de danser, une musique où onne chante pas, etc... et ainsi de suite jusqu'à ce qu'on ait passé en revue le plus de musique de styles différents possibles.