

# J'explore le son

## Mon objet

J'ai choisi \_\_\_\_\_

### Matériau :

Métal (fer, cuivre, aluminium) - métal ondulé - verre - plastique - bois - bois canelé - papier (journal, cadeau, soie, canson, bristol, aluminium) - carton - carton ondulé – autre \_\_\_\_\_

### Dessine :

## L'intensité

Mon objet a un son  plutôt faible  
 plutôt fort  
quand je le manipule normalement ...

## Les actions pour obtenir du son

Frapper – cogner – tapoter – froter – racler – secouer – agiter – gratter – souffler – déchirer – visser/dévisser – gonfler – caresser – effleurer-tirer/pousser - pincer

Autres \_\_\_\_\_

## Le timbre

Va plus loin pour obtenir des sons intéressants :

- Frappe/frotte/gratte ton objet avec un autre objet (stylo, bâton, baguette, tige métallique, fouet, mailloche à boule de feutre, mailloche à boule de bois, mailloche à boule plastique, balai de batterie...)

Plus tu fais d'essais, plus tu auras des résultats sonores différents.

- Est-ce que tu peux modifier le timbre en ajoutant quelque chose (papier, graines, eau), en trempant l'objet dans l'eau?
- Combien de timbres/d'actions intéressants vas-tu retenir? Trouve un codage.

Action 1

Action 2

Peux-tu qualifier le(s) son(s) obtenu(s) ?

Action 1 \_\_\_\_\_

Action 2 \_\_\_\_\_

Exemple : le son est : sourd, sec, doux, feutré, cristallin, métallique, strident, flûté, agressif, agréable ...

## La durée du son

Avec mon objet, je peux obtenir :  des sons longs  
 des sons courts  les deux

Mon objet résonne  oui  non

Je vois mon objet vibrer  oui  non

## La hauteur du son

Est-ce que j'entends des hauteurs différentes quand je frappe ?

oui  non \_\_\_\_\_

Est-ce que je peux aller du grave vers l'aigu ou l'inverse ?

oui  non \_\_\_\_\_

Mon objet a plutôt  un son aigu  
 un son médium  
 un son grave