

# Education musicale en maternelle



## Activités pour la reprise de la classe

### Table des matières

1. Chanter – dire des comptines .....	<u>1</u>
2. Les activités d'écoute : sélection de 30 jeux adaptés au cycle 1 .....	<u>5</u>
2.1. Développer la capacité d'écoute à travers l'exploration des objets sonores .....	<u>7</u>
2.2. Développer l'écoute au quotidien / Recherches à partir des paramètres du son .....	<u>11</u>
3. Ecouter des histoires, découvrir des œuvres .....	<u>15</u>

### 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

## 1. Chanter – dire des comptines

*A noter : Les élèves en maternelle ne projettent pas leur voix comme pourraient le faire des élèves plus âgés. Les pratiques vocales restent cependant à risque, en cette période de crise sanitaire. Les élèves pourront chanter ou dire des comptines de leur place. Le rassemblement est à proscrire.*

**On pourra proposer des jeux de doigts et des jeux sur table, qui permettent de développer en même temps des compétences rythmiques, articulatoires, la motricité fine et la latéralisation.**

Pouce, levez-vous !	J'ai une main	<i>La montrer, doigts serrés</i>
Pouce, remuez-vous !	J'ai cinq doigts	<i>Les montrer écartés</i>
Pouce, cachez-vous !	En voici deux	<i>Montrer le pouce et l'index</i>
	En voici trois	<i>Montrer les trois autres</i>



Je pose un doigt	<i>On pose l'index droit sur le genou droit en frappant une pulsation</i>
Puis l'autre doigt	<i>On pose l'index gauche sur le genou gauche en frappant une pulsation</i>
Je lève un doigt	<i>On lève le doigt en traçant un arc de cercle</i>
Et l'autre doigt	<i>Même chose à gauche</i>
Je plie un doigt	<i>L'index droit se plie en même temps que chaque syllabe</i>
Et l'autre doigt	<i>Même chose à gauche</i>
Bougez mes doigts	<i>On bouge tous les doigts</i>

Bonjour toi !	<i>Le pouce salue</i>	Que fait ma main ?
Et puis toi !	<i>L'index salue</i>	Elle caresse : doux, doux, doux
Celui-ci !	<i>Le majeur salue</i>	Elle frappe : pan, pan, pan,
Celui-là !	<i>L'auriculaire salue</i>	Elle gratte : grrr, grrr, grrr
Et puis moi ! Tout petit !		Elle chatouille : guili, guili, guili
Mais je suis là aussi !	<i>Bouger le petit doigt</i>	Elle pince : ouille, ouille, ouille
		Elle danse : hop, hop, hop
		Au revoir ! Elle s'en va

Voici ma main	<i>La montrer les doigts serrés</i>
Voici mes doigts	<i>Les montrer écartés</i>
Le petit, rentre chez toi !	<i>Replier l'auriculaire</i>
Le moyen, rentre chez toi !	<i>Replier l'annulaire</i>
Le gros, rentre chez toi !	<i>Replier le majeur</i>
Et toi, mets ton nez là !	<i>Le pouce passe entre l'index et le majeur repliés</i>

Petit pouce, cache-toi	<i>Main gauche poing fermé, le pouce sorti. La voix devient forte sur « cache-toi ». Le pouce rentre.</i>
Ou celle-là te croquera !	<i>La main droite s'avance avec une expression « méchante », on fait les griffes sur la syllabe « ra ».</i>
[silence]	<i>[On souffle sur la main droite qui va se cacher]</i>
Petit pouce, montre-toi !	<i>La voix se fait douce</i>
Celle-là n'est plus là !	<i>Le pouce se promène de nouveau</i>



Patte patte de velours	<i>Main droite caresse main gauche sur la pulsation</i>
Patte patte de velours	On fait l'inverse
Minet, minet	<i>On fait l'œil du chat à droite, puis à gauche. On fait un crescendo</i>
Sortez les griffes !	<i>On fait les griffes. La voix est très forte.</i>
Minet, minet	<i>On fait l'œil du chat à droite, puis à gauche sur un decrescendo</i>
Rentrez les griffes !	<i>On rentre les griffes</i>

Moustache moustachu, voici le chat !	<i>On montre les moustaches</i>
Griffa, griffu, griffa, griffu	<i>On griffe alternativement la cuisse droite/gauche en respectant le rythme des syllabes.</i>
Griffes rentrez ! Griffes sortez !	<i>Les griffes rentrent et sortent</i>
Chat dormez ! Miaou...	<i>On dort</i>

Je vais bien	Le petit poussin picore
Moi aussi !	Sa maman lui dit encore !
Te voilà	Son papa lui dit assez !
Me voici !	Gare, gare, le minet
Pousse-toi !	Miaou ! Sauvez-vous
<i>Les doigts de chaque main se touchent les uns après les autres.</i>	<i>Poing gauche fermé. On le frappe de la main droite, avec le bout de chaque doigt sur le dos du poing. Commencer par le petit doigt qui est le poussin. A « Miaou », on frappe le dos du poing et à « sauvez-vous », on cache les mains derrière le dos.</i>

## A FAIRE SUR UNE TABLE

Petites souris trottent	<i>Les doigts des deux mains courent sur la table</i>
Trotti, trotta, trotte	<i>On frappe la table avec le bout des doigts en alternant les deux mains sur le rythme syllabique.</i>
Trottent sans soucis	<i>Les doigts des deux mains courent sur la table</i>
Trottent vers leur nid	<i>On frappe la table avec le bout des doigts en alternant les deux mains sur le rythme syllabique.</i>
Un gros chat tout noir	<i>On frappe des poings sur la table sur le rythme syllabique</i>
Marche dans le soir	<i>On avance les deux mains alternativement sur le rythme syllabique</i>
Sans faire de bruit...	<i>On avance sans bruit en marchant avec index et majeur</i>
Souris, souricettes	<i>Les doigts courent sur la table</i>
Vite à la cachette !	<i>On cache les mains sous la table</i>

Pouces levés	<i>A réaliser de plus en plus vite</i>
Pouces cachés	
Doigts frappés	
Doigts croisés	
Mains ouvertes	
Mains fermées	
Mains cachées	

Picoti, picoti,	<i>Les index tapent sur la table en alternant sur le rythme syllabique</i>
Voici !	<i>Les deux poings frappent sur la table</i>
Picota, picota	<i>Les index tapent sur la table en alternant sur le rythme syllabique</i>
Voilà !	<i>Les mains frappent la table paume à plat</i>
Zibouli, zibouli	<i>On gratte la table en alternant MD/MG sur le rythme syllabique</i>
Voici !	<i>Les deux poings frappent sur la table</i>
Ziboula, ziboula	<i>On gratte la table en alternant MD/MG sur le rythme syllabique</i>
Voilà !	<i>Les mains frappent la table paume à plat</i>

[RETOUR SOMMAIRE](#)



## 2. Les activités d'écoute

### Développer la capacité d'écoute au quotidien au cycle 1, à travers l'exploration des objets sonores et des paramètres du son

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.

**A noter : 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.**

**Important :** en lien avec le protocole sanitaire, il sera important de respecter les gestes barrières. Les instruments dans lesquels le souffle intervient seront mis temporairement de côté (flûte à coulisse, sifflet, appeaux,...). L'exploration libre est très contrainte.

#### **Solutions proposées**

- Avec des objets sonores :
- Si l'élève manipule les objets : fournir à l'élève une caisse d'objets personnels qu'il manipulera. A l'issue de la séance, désinfecter les objets et les surfaces contact ou mettre de côté la caisse pendant 3 à 4 jours.
- Si l'enseignant manipule les objets : les jeux d'écoute se font de différentes manières : à l'aveugle derrière un paravent, avec un jeu de cartes (images des instruments, code avec des gommettes,...)
- Les élèves peuvent avoir un jeu de cartes personnel qui correspond aux différents objets sonores manipulés par l'enseignant. L'élève lève la carte quand il reconnaît l'instrument. Il peut également demander à l'enseignant de jouer.

# Sommaire : sélection de 30 jeux d'écoute adaptés à la maternelle

## 2.1. PARTIE 1 : Développer la capacité d'écoute à travers l'exploration des objets sonores au cycle 1

### *Situations d'expérimentations à vivre à partir de 2 ans*

1. Créer un lieu d'exploration du monde sonore en classe
2. Les bruits de l'école
3. La caisse à jouets
4. Jeux de lotos sonores
- 5.

### *Situations d'expérimentation à vivre à partir de 4 ans*

6. Le parcours sonore
7. Le sac à sons
8. Les bruits qu'on peut tirer de son corps

### *Jeux pour compléter l'exploration d'objets :*

9. La mémoire des sons
10. Le jeu de cartes actions
11. Le son mystérieux
12. Le jeu de Kim
13. Créer un memory sonore
14. Jeu de codage/décodage

## 2.2. PARTIE 2 : Développer l'écoute au quotidien Recherches à partir des paramètres du son

### *Sensibilisation au timbre*

15. Trouve ton jumeau
16. L'orchestre
17. Les percussions corporelles  
(en lien avec des chants à mimer ou gestualiser)

### *La direction du son*

18. Retrouve ta famille
19. L'arche de Noé
20. Le jeu de la cloche et de l'anneau

### *L'intensité du son*

21. Je m'approche, je m'éloigne
22. L'objet caché
23. Bonjour, comment ça va ?
24. Jeu du chef d'orchestre

### *La durée du son*

25. Ecouter un bruit jusqu'au bout (son résonant)

### *La hauteur de son*

26. Identique/différent
27. Voix grave/voix aiguë
28. Le bouteillophone

### *Ecoute intérieure*

29. Garder un son en mémoire
30. Jeu du comptage intérieur
31. La chaîne rythmique

[RETOUR SOMMAIRE](#)

## 2.1. Les activités d'écoute (partie 1) : Développer la capacité d'écoute à travers l'exploration des objets sonores au cycle 1

### **SITUATIONS D'EXPERIMENTATION A VIVRE A PARTIR DE 2 ANS (EN SECTION DE TOUT-PETITS/PETITS/MOYENS)**

#### 1. 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...)

*Solution : caisse d'objets personnalisée, objets désinfectés ou mis en quarantaine après manipulation.*

#### 2. 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, collation éventuelle, 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.

#### 3. 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)

*Solution :*

- *Caisse d'objets personnalisée, objets désinfectés ou mis en quarantaine après manipulation.*
- *Travail par petits groupes : l'adulte manipule les objets et fait appel à un seul enfant pour le classement.*

#### 4. Jeux de lotos sonores

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



## SITUATIONS D'EXPERIMENTATION A VIVRE A PARTIR DE 4 ANS (EN SECTIONS DE MOYENS/GRANDS)

### 5. Le parcours sonore

A faire avec un petit groupe d'élèves

On installe des bancs, des tables, des chaises sur lesquels 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.*

*Solution : le parcours sera un lieu d'exploration dirigé. Un enfant y entrera pour manipuler une série d'objets, en répondant à des consignes précises : verbes d'actions libres/imposés, ordre chronologique imposé par des images séquentielles. On enregistre. A chaque nouveau passage d'un enfant, on remet une nouvelle série d'objets ou d'instruments. Les « spectateurs » observent les nouveaux effets sonores obtenus. Lors d'une séance différée, on reprend les enregistrements, et on fait appel à la mémoire d'évocation pour retrouver quels étaient les objets dans le parcours, et les actions exercées.*

### 6. 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 fonction :

- 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

### 7. 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 COMPLETER L'EXPLORATION D'OBJETS

### 8. 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).

### 9. 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.

### 10. 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.

### 11. 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 cachés (derrière un paravent, ou retournés). A la seconde écoute, l'un des instruments a disparu. Lequel ? (demande une perception beaucoup plus fine)

*Solution : les musiciens ne sont pas visibles. Ils sont espacés et disposés derrière un paravent ou 3 grands objets. Les musiciens peuvent aussi jouer retournés, dos à dos, en respectant les distances physiques.*

### 12. Créer un memory 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.



### 13. 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.

[RETOUR SOMMAIRE](#)



## 2.2. Les activités d'écoute (Partie 2) : Développer l'écoute au quotidien / Recherches à partir des paramètres du son

### **SENSIBILISATION AU TIMBRE**

#### 14. Trouve ton jumeau (C1)

Les enfants sont répartis en deux équipes et sont assis dos à dos, à distance les uns des autres. Dans chacune des équipes, ils disposent de la même série d'instruments ou d'objets. Un enfant émet un son dans l'équipe 1. Celui qui dispose du même objet lui répond.

*Solution : jeu réalisable en intérieur ou extérieur. Plus difficile en extérieur car l'acuité auditive travaillée ici pourra être brouillée par des sons de l'environnement. Cela dépend de la localisation de l'école.*

#### 15. L'orchestre

La classe est divisée en trois groupes : peaux, bois, métaux

Le maître dispose de trois instruments représentant les trois groupes :

Ex : tambourin, clave, couronne de cymbalettes

- Il joue des formules rythmiques en alternant ses instruments, que les groupes concernés doivent reproduire.

#### 16. Les percussions corporelles

Le maître caché, donne une formule rythmique à reproduire en utilisant 3 ou 4 timbres différents :

- Claquer de la langue
- Frapper dans les mains
- Frapper sur ses genoux
- Taper du pied

### **LA DIRECTION DU SON**

#### 17. Retrouve ta famille

Les enfants disposent chacun d'un objet/instrument. Dans l'idéal, ils se déplacent les yeux fermés dans une salle de jeux en émettant un son. Ceux qui produisent le même genre de son doivent se rassembler (ex : instruments à secouer, peaux, bois, instruments résonants...)

*Solution : réalisable aussi sans objet mais avec une percussion corporelle (cf jeu n°16). Le jeu peut se réaliser yeux ouverts par exemple avec une voyelle (l'enseignant donne l'information avec un jeu de carte, à l'abri du regard des autres élèves). L'arrivée des élèves est symbolisée des cerceaux aux 4 coins de la salle. Il y a autant de cerceaux que d'élèves attendus dans la zone, pour éviter les bousculades.*



## 18. L'arche de Noé

On détermine des couples d'animaux : chiens, chats, oiseaux, vaches, etc...

Les enfants sont dispersés dans la salle de jeu et se déplacent, dans l'idéal, les yeux fermés en imitant le cri de leur animal. Les couples doivent se retrouver.

*Solution : à réaliser en extérieur, installer une « rivière » d'un mètre entre les couples à reconstituer. En fonction de l'espace disponible, limiter le nombre de couples à associer. Se déplacer les yeux fermés permet de se concentrer sur le son. Si les enfants gardent les yeux ouverts, les élèves doivent éviter au maximum de donner un indice corporel (mime, geste, ...)*

## 19. Le jeu de la cloche et de l'anneau

Les enfants sont assis en cercle. En temps normal, un anneau circule entre leurs mains. L'un d'eux au milieu a les yeux bandés. Quand il agite la cloche, l'anneau s'arrête. On le pose sur la tête. « Qui a l'anneau ? » « C'est moi ! ». La cloche doit retrouver l'anneau à la voix.

*Solution : le cercle est élargi de façon à respecter la distanciation physique et les élèves sont retournés (dos au centre du cercle). Ce n'est pas un anneau qui circule mais un élève qui se déplace en silence, tout autour de la ronde à la manière du jeu « Le facteur n'est pas passé ». Quand il entend le signal sonore, il se positionne devant l'élève, qui peut alors répondre à la question « C'est moi ! »*

## L'INTENSITE DU SON

### 20. Je m'approche, je m'éloigne (tous cycles)

Imiter un essaim d'abeilles, un troupeau de moutons, une voiture qui sont proches et qui s'éloignent de plus en plus. Faire le contraire.

### 21. L'objet caché (C1 et C2)

Un enfant sort. Les autres cachent un objet dans la classe. Le premier enfant sera guidé dans sa recherche par l'intensité du bruit fait par les autres : ils frappent dans leurs mains, de plus en plus fort, à mesure qu'il approche.

### 22. « Bonjour, comment ça va ? » (tous cycles)

Quelqu'un lance la phrase en choisissant une certaine intensité, il désigne un autre enfant qui doit l'imiter.

Variante : celui qui répond doit le faire dans une intensité contraire.

- On se dit bonjour en chaîne en respectant un code établi :

Exemples : forte/piano

Piano/piano/forte

Forte/mezzo forte/piano



## 23. Jeu du chef d'orchestre (tous cycles)

- Les enfants disposent d'un objet sonore, d'un instrument, ou simplement chantent une chanson.
- Le chef d'orchestre est une marotte qui impose l'intensité à l'orchestre. Plus elle sort de sa boîte, plus on joue fort... Plus elle se replie, plus on diminue le son. Quand elle est à l'intérieur de sa boîte, l'orchestre s'arrête.
  - Le chef d'orchestre est un enfant qui indique l'intensité en levant ou en baissant ses mains

## LA DUREE DU SON

### 24. Ecouter un bruit jusqu'au bout (tous cycles)

Les enfants ferment les yeux. On joue d'un instrument résonant : triangle, carillon, cymbale, gong. Quand le son de l'instrument a totalement disparu, on lève la main.

## LA HAUTEUR DU SON

### 25. Identique/différent

On joue deux coups sur un métallophone qui est caché. Est-ce le même son ou deux sons différents ?

### 26. Voix grave/voix aiguë ?

Cycle 1 : Se dire bonjour en variant la hauteur de sa voix.  
D'une voix grave « comme un loup », d'une voix aiguë « comme une petite souris ».  
Imiter les voix des trois ours dans l'histoire de « Boucle d'or ».

### 27. Le bouteillophone

Remplir d'eau une bouteille en frappant simultanément avec une mailloche dure : constater le changement de son. Plus on la remplit, plus le son devient grave (descend), plus on la vide, plus le son devient aigu (monte)

Remplir trois bouteilles et les « accorder » en se servant de 3 lames de carillon (essayer avant pour vérifier que les hauteurs choisies puissent être réalisées avec les bouteilles dont on dispose. Ajouter du colorant alimentaire pour colorer l'eau et obtenir 3 couleurs différentes)

L'enseignant frappe les bouteilles avec une mailloche : quel est le son grave et quel est le son aigu ?

## JEUX VOCAUX ET RYTHMIQUES POUR TRAVAILLER L'ÉCOUTE INTERIEURE

### 28. Garder un son en mémoire

Se servir d'un instrument de référence et donner un son que chaque enfant devra intérioriser. Demander à l'ensemble de la classe de le chanter après 5, 10, 20 secondes...

### 29. Jeu du comptage intérieur

Le maître donne un nombre de départ, puis frappe de façon régulière sur un tambourin. Les élèves comptent intérieurement et doivent trouver sur quel nombre le tambourin s'est arrêté.

### 30. La chaîne rythmique « magique »

Un rythme est donné en début de chaîne et doit passer d'un enfant à l'autre sans interruption (le jeu peut se faire debout en petit train : en temps normal, le maître frappe un rythme sur l'épaule du dernier enfant. Le rythme passe d'épaule en épaule et le premier enfant le frappe dans ses mains. C'est le principe du téléphone arabe).

*Solution : la chaîne respecte la distanciation physique. Chaque élève tient une « baguette magique » personnelle (certaines crèches et écoles maternelles ont instauré ce rituel qui permet de vérifier la distanciation physique). Du bout de la baguette, l'élève fait passer le rythme, appelée ici « la formule magique ».*

*Difficulté : maîtriser le geste à distance. Utiliser la baguette, qui se pose sur l'épaule de l'élève devant soi « comme un papillon »*

Même jeu mais un enfant « perturbateur » vient essayer de briser la chaîne en frappant autre chose en même temps.

[RETOUR SOMMAIRE](#)

# 3. Ecouter des histoires, découvrir des œuvres

Il faudrait prévoir **un temps quotidien d'écoute de musique enregistrée**: un temps calme, où les enfants pourront se coucher dans un endroit confortable pour savourer des enregistrements adaptés à leur âge, en durée et en contenu. La mise en place d'un **espace écoute** est également recommandée, dès lors que les enfants accepteront de porter un casque.

- **Quoi écouter?**

Des comptines, des histoires sonorisées, des imagiers, des musiques « classiques » sélectionnées pour les petits, des musiques mêlées de sons de la nature. Le fait de proposer une grande variété de supports tout au long de l'année permettra d'**étendre la palette sonore** des enfants.

Il s'agira également de **trouver un bon équilibre entre nouveauté et répétition**. Pour pouvoir apprécier un contenu sonore, les enfants ont besoin de l'entendre à plusieurs reprises. Les premières fois, ils reçoivent le son de manière très globale. A cet âge, **le cerveau de l'enfant n'est pas encore capable d'entrer dans une analyse musicale**. Les différents éléments qui se superposent dans la musique sont perçus en un bloc. Par contre, en répétant les écoutes, l'enfant sera en mesure d'anticiper l'arrivée d'événements sonores qui l'auront marqué. On travaille ici sur la **temporalité**.

- **Choisir des supports audio**

**Choisissez de préférence dans les collections proposées par des éditeurs spécialisés de la Petite Enfance. Les musiciens et les voix sont choisis avec soin, ce qui n'est pas toujours le cas des supports trouvés dans le commerce.**

**Vous trouverez ci-dessous un lien vers les collections des éditeurs dédiées à l'éducation musicale pour la jeunesse.**

[http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/musique/?page\\_id=2024](http://cpd67.site.ac-strasbourg.fr/musique/?page_id=2024)

**Vous découvrirez un large choix pour l'école maternelle :**

- Des imagiers sonores
- Des histoires bruitées
- Une découverte des styles de musique à travers des comptines ou des histoires
- Une découverte des instruments de musique
- Des œuvres du répertoire classique racontées aux enfants

[RETOUR SOMMAIRE](#)

