

OBJECTIFS

- ⇒ objectifs sensori-moteurs
 - motricité globale et fine
 - manipulation, transformation de la matière
- ⇒ objectifs sociaux (perception sur le monde extérieur, socialisation, accès à la culture)
- ⇒ développement de la personnalité (épanouissement, sensibilité, imagination, adaptation esprit + corps à de nouvelles situations, dépassement de l'utilitaire immédiat...)
- ⇒ développement des facultés intellectuelles (facultés d'écoute, d'analyse, de synthèse, d'observation, d'abstraction, structuration du temps)
- ⇒ développement du langage (verbal, symbolique, corporel)
- ⇒ objectifs d'ordre esthétique et culturel (diversité, harmonie, goût du beau...)
- ⇒ objectifs d'ordre purement musicaux (éléments musicaux vus de façon globale)
- ⇒ objectifs d'ordre comportementaux (attention, mémoire, socialisation...)

ECOUTER

- ⇒ Entendre est une fonction naturelle comme voir et sentir. Ecouter est le fait d'une volonté personnelle.

Objectifs généraux

Maîtrise du comportement

Parvenir au silence total du groupe :

- ⇒ contrôle de soi
- ⇒ contrôle de ses pulsions
- ⇒ prise de conscience de ses propres bruits

L'installation des enfants est importante :

- ⇒ être assis confortablement
- ⇒ ne pas se gêner les uns les autres
- ⇒ pas de sources de distraction à côté (jouets, livres...)
- ⇒ fermer les yeux pour se concentrer sur un seul sens : l'ouïe

Attitude de l'adulte importante : calme, serein, curieux d'écouter...

Qualités intellectuelles

- ⇒ maintenir son attention
- ⇒ mémoriser
- ⇒ réagir verbalement ou corporellement

Développement de l'oreille et affinement de la perception auditive

- ⇒ distinguer les sons (agréables, moins agréables...)
- ⇒ savoir prendre des repères, grâce à l'oreille, dans l'espace et le temps
- ⇒ percevoir et discriminer les paramètres du son
- ⇒ préparer l'oreille à découvrir les composantes de la musique

CHUT !...ECOUTONS LE SILENCE

Les bruits de l'environnement de la classe

- ⇒ percevoir les bruits (classe, école, vent, oiseaux, circulation...)
- ⇒ identifier les bruits :
 - nature : humains, naturels, mécaniques...
 - intensité
 - cause
 - durée
 - proximité
- ⇒ découvrir les bruits que l'on entend par habitude sans y prêter attention (vent dans les arbres, pluie sur les vitres, circulation, classe voisine...)
- ⇒ apprécier les bruits :
 - qu'on aime
 - qui font peur
 - qu'on n'aime pas

Les bruits directs de l'environnement lors d'une sortie

A la gare, au parc... On peut les enregistrer lors d'une sortie avec la classe puis les exploiter ensuite avec les élèves. On peut aussi enregistrer une situation de vécu à l'école ou à la maison.

On peut aussi utiliser des enregistrements du commerce mais / aux bruits, ils doivent faire appel au vécu de l'enfant quand même.

Situations de classe : jeux auditifs, variation sur les paramètres du son

Le matériel humain

⇒ La voix parlée

- Une enfant, les yeux bandés (ou caché derrière un paravent) reconnaît
 - La voix d'un autre enfant
 - Deux voix ensemble
 - Deux voix successives (d'abord x, puis y)
 - Un enfant qui transforme sa voix

} variations sur le timbre

- un enfant, les yeux bandés (ou caché derrière un paravent) reproduit ce que fait un autre enfant avec sa voix
 - sons aigus
 - sons graves
 - la sirène
 - sons tenus
 - sons brefs
 - sons *ff*
 - sons *pp*
 - sons *p < f ou f > p*

} variations sur la hauteur du son

} variations sur la durée du son

⇒ Des bruits de bouche

- un enfant, les yeux bandés (ou caché derrière un paravent) reproduit ce que fait un autre enfant :
 - tss tss tss
 - ppp ppp ppp
 - claquement de langue...

⇒ Des bruits corporels

- un enfant, les yeux bandés (ou caché derrière un paravent) reproduit ce que fait un autre enfant :
 - frappers de mains divers (doigt, poing, dos de la main)
 - frappers corporels (poitrine genou...)
 - frappers de pieds (sauter, essuyer, piétiner...)

Le matériel non spécifique de la classe

Il est indispensable de toujours associer visuellement et verbalement l'objet sonore, le geste qui provoque le son, et le son obtenu avant chaque exercice.

- ⇒ même principe que plus haut : enfant yeux bandés à qui on demande de reconnaître les sons
- ⇒ repérer les objets usuels qui nous entourent
 - les objets métalliques (radiateurs, pieds de table...)
 - les objets de bois
 - les objets de verre
 - les objets de plastique
 - les objets que l'on peut agiter (pots à crayon...)
- ⇒ avec du matériel simple
 - avec des boîtes (pots de yaourt, pots divers) remplis (sable, cailloux...) ou vides
 - avec des feuilles de papier
 - papier blanc, journal, alu...
 - à chiffonner, froisser, agiter, lisser...

Le matériel spécifique de la classe

- ⇒ les instruments à percussion du commerce
 - à hauteur de son déterminé comme tambourins
 - à hauteur de son variable comme xylophone
- ⇒ les instruments à percussion fabriqués

Objectifs notionnels

Affinement des perceptions auditives par la discrimination des paramètres du son :

- le timbre
- l'intensité
- la durée
- la hauteur

Démarche générale

- ⇒ Toujours visualiser et verbaliser ce que l'on entend, cad associer le son, avec l'instrument et le geste que l'on produit
- ⇒ Moment collectif mais où l'effectif ne doit pas être trop chargé (décloisonnement...)
- ⇒ Moment vivant : le maître agit le moins possible, ce sont les enfants qui manipulent, s'expriment...
- ⇒ Les enfants doivent être acteurs et auditeurs critiques

Jeux sur le timbre

- identifier un à la fois des instruments très différents, pris dans chaque famille (*claves = bois, tambourin = peau, triangle = métal...*)

- identifier un par un les instruments dont les timbres se rapprochent puis dans une même famille (*triangle, grelot, sistre...*)
- identifier 2 sons puis 3 simultanés (développement de l'oreille polyphonique) pris dans des familles différentes puis dans la même famille
- identifier 2 sons puis 3 successifs (écoute, mémorisation, structuration du temps)
- identifier le geste qui produit le son (la main peut frapper, agiter, tapoter...)

L'identification peut se faire soit verbalement, soit par l'action, soit par codage (= manipulation d'étiquette => préparation à la lecture, structuration espace/temps).

- Les enfants sont cachés derrière un paravent ou sur 2 rangées A et B qui se tournent le dos. Chaque enfant possède un instrument devant lui (les mêmes instruments pour la file A que pour le file B). L'enfant de la file A désigné par la maîtresse produit un son. L'enfant de la file B qui a le même instrument produit le même son.
-
- Autre possibilité : des enfants assis par terre en cercle se font passer un instrument et chacun doit produire un son différent.

Jeux sur l'intensité

- Avec chaque instrument, chercher à produire un son pp, un son f, un son ff, un son p < f et f > p
- Un enfant caché produit avec un instrument un son p, f ou ff... Un enfant du groupe doit reproduire
- Un enfant caché produit une suite de sons (3 maxi)... Un enfant du groupe doit reproduire
- Codage / décodage : à condition que les enfants trouvent eux-mêmes le code (* pour pp et ■ pour ff)
 - o Donner une suite de sons (3 maxi) => les élèves doivent é rire le codage correspondant
 - o Donner un codage (3 maxi) => les élèves qui doivent alors produire un son

Jeux sur la durée des sons

= faire prendre conscience que le son a une certaine consistance, qu'il a un début et une fin. Apprendre à écouter jusqu'au bout.

Exemple :

- comparer des durées
- chercher tous les instruments à son long
- chercher comment on peut arrêter un son (*comme en touchant la peau du tambourin, en touchant le triangle...*)
- fermer les yeux tout le temps que dure le son
- matérialiser dans l'espace le son (*la main qui bouge pendant toute la durée du son...*)
- 2 élèves produisent un son => chercher lequel est le + long, leur demander de se répondre mais le son du 1^{er} doit être fini pour le 2^{ème} puisse produire le sien...

Jeux sur la hauteur du son

(On utilise un carillon)

- ⇒ le mouvement du son : ça monte, ça descend
- ⇒ la hauteur du son (do ré mi fa sol la si do)
- ⇒ premiers essais d'écriture musicale
 - o **repérage auditif et visuel**
 - on choisit 2 notes (comme do et sol)
 - on fait repérer aux enfants les 2 lames différentes => ils associent le son, la place de la lame sur l carillon et la note
 - ils écoutent la suite jouée par le maître : 3 notes (comme do sol do)
 - ils la chantent
 - un élève vient la reproduire
 - et on fait plusieurs combinaisons différentes avec ces 3 mêmes sons
 - enfin, on cache la carillon
 - o **le codage : il est à faire avec les enfants.** Une fois fait, on peut !
 - jouer sur le carillon la « partition » montrée par le maître
 - un enfant joue la « partition » de son choix et les autres doivent retrouver de laquelle il s'agit

CHANTER

Objectifs spécifiques du chant à la maternelle

- ⇒ objectifs esthétiques (recherche de la qualité, création, émotion, goût du beau...)
- ⇒ objectifs comportementaux (socialisation, attention, contrôle de soi, travail de groupe...)
- ⇒ développement de capacités intellectuelles (mémorisation, attention...)
- ⇒ objectifs cognitifs
 - o **linguistique**
 - expression orale
 - sensibilisation au langage poétique
 - utilisation de verbes d'action
 - codage / décodage (écriture)
 - o **musicalité**
 - respect de l'expression du chant, de son caractère (rythmique, joyeux, lent)
 - découverte et respect des nuances
 - découverte et respect du phrasé musical
 - acquisition rythmique : rythme, pulsation (régularité), tempo (lent ou rapide)

Quand chanter

Chanter => mobilisation physique et intellectuelle => ne pas placer à un moment de la journée où les enfants sont fatigués.

Que chanter

Il faut tenir compte dans le choix du chant de :

- la tessiture (registre des sons qu'une voix peut produire sans difficulté) des voix d'enfants : pas de notes trop aiguës ou trop basses (intervalle de 3 ou 4 notes chez les + petits). « Colchiques dans les prés » = inchantable à la maternelle car écart trop important « emportée par le vent » et « tombe en tourbillonnant »
- la mélodie : agréable et simple avec structures bien marquées (exemple : phrases musicales qui se répondent), tempo pas trop rapide
- le texte (paroles non compliquées)
- la prosodie (concordance des accents d'un texte, forts ou faibles, et de la musique qui les accompagne) : les paroles doivent être adaptées à la mélodie.

Comment chanter

L'installation

Enfants regroupés en arc de cercle, assis confortablement, mains sur les genoux (station debout trop fatigante pour des enfants de cet âge).

Nota : veiller à la position droite, pas d'enfants avachis, pas de dos ronds, pas de « cous rompus »

L'apprentissage d'un chant nouveau

- ⇒ écoute du chant dans son entier (2 à 3 mn)
- ⇒ compréhension (mots difficiles, sens de la chanson...)
- ⇒ imprégnation : l'apprentissage se fait par imprégnation et par imitation, phrase musicale par phrase musicale
 - le maître a structuré le chant (= repéré les phrases musicales)
 - le maître chante seul 2 fois la première phrase
 - les enfants la chantent avec le maître
 - les enfants la chantent seuls
 - le maître enchaîne la 1^{ère} et la 2^{ème} phrase seul
 - le maître rechant la 2^{ème} phrase seul
 - les enfants la chantent avec le maître
 - les enfants la chantent seuls
 - le maître enchaîne la 1^{ère}, la 2^{ème} et la 3^{ème} phrase seul
 - le maître rechant la 3^{ème} phrase seul
 - les enfants la chantent avec le maître
 - les enfants la chantent seuls
 - le maître et les enfants enchaînent les 3 phrases
- ⇒ difficultés
 - **de paroles** => on répète sans mélodie mais en conservant le rythme (parlé rythmé)
 - **dans la mélodie**
 - écouter plusieurs fois le maître seul
 - supprimer les paroles (remplacer par la la) pour fixer l'attention uniquement sur la difficulté mélodique
 - **dans la mémorisation** => jeux d'animation

La direction du chant

- ⇒ le départ
 - chanter seul la première phrase puis donner la 1^{ère} note de départ (voix ou carillon)
 - maître = immobile, bras écartés, légèrement repliés comme s'il tenait un cadre devant lui. Dans une attitude d'attente, il capte l'attention des enfants
 - maître inspire et en même temps détend les bras en mouvement arrondi vers les enfants : son inspiration donne le signal de départ
- ⇒ la direction
 - marquer la pulsation jusqu'au bout en respectant le caractère du chant (dynamique ou non)
 - donner de l'expression au chant : par la voix, par les nuances, par l'implication de soi
 - soutenir les enfants par sa voix mais la fonder au maximum parmi celle des enfants
- ⇒ les difficultés
 - **pour l'articulation**
 - chanter en serrant les dents
 - chanter en ouvrant exagérément la bouche puis bien chanter... Les enfants trouvent spontanément le juste milieu
 - **pour l'intensité**
 - chanter très fort puis bien chanter
 - chanter très doucement (chuchoter) puis bien chanter
 - **pour le placement de la voix**
 - chanter avec une grosse voix
 - chanter avec une petite voix
 - chanter en se pinçant le nez (canard) puis bien chanter
 - **la respiration**
 - inspirer par le nez

- expirer par la bouche
- haleter
- expirer longuement
- souffler de l'air dans sa main : bouche grande ouverte
- souffler de l'air dans sa main : bouche en O
- **cas de l'enfant qui chante faux**
 - ce peut être par timidité
 - sinon, proposer des exercices de voix (la sirène, l'avion qui décolle, la fusée, appeler un camarade de + en + haut...)

Comment animer un chant

(proscrire en maternelle les chants en canon, les chants à plusieurs voix)

- ⇒ varier les nuances (plus fort, plus doucement...)
- ⇒ varier le tempo (plus vite, plus lentement...en faisant varier ou non les nuances en même temps)
- ⇒ audition intérieure (chanter dans sa tête) mais le maître continue de marquer la pulsation => favorise la mémorisation à la fois des paroles et de la mélodie. On chante tout bas puis dans sa tête...
- ⇒ frapper la pulsation (un doigt dans le creux de la main avec un léger rebondissement)
- ⇒ jeu des questions – réponses (exemple : frère Jacques) : peut être uniquement des voix (chant exact ou onomatopées) ou voix auxquelles répondent des percussions corporelles (frappers) ou instrumentales ou tout mélangé...

Progression pour l'utilisation d'instruments à percussion en vue d'une orchestration

- ⇒ La pulsation : un enfant marque la pulsation pendant que les autres chantent (tambourin, triangle, xylophone...)
- ⇒ Le dessin rythmique (tambourins, grelots, maracas, sistres, baguettes, claves, wood blocks...) par 1 à 4 enfants
 - En prélude (avant le chant)
 - En interlude (entre 2 couplets)
 - En postlude (après le chant)
 - Pendant le chant, en accompagnant ou en réponse
 - Utilisés seuls ou avec la mélodie
- ⇒ La pulsation + le dessin rythmique

Le chant, les comptines, les jeux de doigts, les rondes et jeux dansés

- ⇒ le chant
 - manifestation purement vocale
 - objectifs esthétiques et musicaux
- ⇒ les comptines
 - formule chantée ou parlée servant à « compter »
 - privilégient l'aspect rythmique et affectif
 - accompagnées de gestes rythmiques
 - mélodie simplifiée (2 à 3 notes)
- ⇒ les jeux de doigts
 - formule rythmique parlée associée à des mouvements de mains ou de doigts
 - activité motrice soutenue par un rythme et une mélodie
- ⇒ les rondes et jeux dansés
 - dynamisme ludique et forte charge affective
 - correspondent aux besoins de mouvements des jeunes enfants
 - objectifs comportementaux importants (relations dans le groupe, place dans le groupe...) + objectifs musicaux (perception et intégration corporelle de la musique)
 - chant adapté aux possibilités vocales des enfants, mélodie simple, aspect rythmique important
 - coordination entre la voix, le corps, le mouvement => développement de facultés musicales, sensorielles, motrices, intellectuelles

Prolongements possibles

- ⇒ création (chant, instrument...)
- ⇒ lecture (support...) / écriture
- ⇒ arts plastiques
- ⇒ expression corporelle : APSA

LES RYTHMES

Installation des enfants

En cercle, assis ou debout. Le maître fait partie du cercle

Durée et fréquence des exercices

5 à 10 mn

Forme des exercices

(varier les intensités et les niveaux cad pieds, mains, genoux, doigts, langue)

- ⇒ les mains
 - frappers normaux
 - frappers du bout des doigts dans la paume
 - frappers d'un doigt dans la paume
- ⇒ les pieds (problème de coordination pour les rythmes rapides)
- ⇒ les genoux
 - mains ensemble
 - mains séparées, alternativement
- ⇒ les doigts (claquements de doigts = difficile pour certains enfants)
- ⇒ la langue (éviter les rythmes rapides)
 - grave en avançant les lèvres en O
 - aigu en souriant

Déroulement de l'exercice

- ⇒ en écho ou en imitation
 - le maître donne une cellule rythmique, le groupe la reproduit immédiatement sans temps mort. Puis le maître donne une nouvelle cellule, etc...
 - difficultés :
 - comprendre et intégrer la règle du jeu avant de commencer
 - respecter l'alternance maître / élève
 - arriver à écouter, mémoriser, reproduire
- ⇒ jeu du furet (enfants + maître en cercle : le maître donne une cellule rythmique, le premier enfant le répète, puis le 2^{ème}, puis le 3^{ème}, puis le 4^{ème}. Puis l'ensemble du groupe reprend la cellule. Le maître donne une nouvelle cellule au 5^{ème}, etc...)
- ⇒ rondo rythmique (alternance de refrains et de couplets) : le refrain est collectif, le couplet est individuel (improvisé par exemple)
- ⇒ jeu des questions / réponses : le maître propose une cellule avec un frapper
 - l'enfant doit répondre avec la même cellule et le même frapper
 - l'enfant doit répondre avec la même cellule mais un autre frapper
 - l'enfant doit répondre avec le même frapper mais une autre cellule
- ⇒ le canon rythmique (= produire quelque chose en écoutant autre chose) =>
 - une section de grands uniquement
 - utiliser des formules rythmiques très simples
 - une cellule rythmique sur 2 est toujours la même
 - les frappers sont toujours les mêmes
- ⇒ les percussions instrumentales : en écho

LES ACTIVITES DE CREATION

On ne crée pas à partir de rien : avant de parvenir à la création, il faut des capacités (un savoir-être) et des compétences (un savoir-faire).

La création de paysages sonores

= créer une ambiance (vocale et/ou instrumentale), soit dans le but de sonoriser une histoire, soit pour animer un spectacle ou un jeu dramatique dans le cadre d'un projet pédagogique.

Exemples :

- imiter des phénomènes naturels (pluie, vent...)
- imiter des animaux (cris, déplacements...)
- symboliser des personnages (sorcière, lutin...)
- créer des ambiances (nuit, peur...)
- créer des paysages (forêt, mer, ville...)

La création mélodique

- ⇒ improvisation spontanée
- ⇒ à partir d'exercices
- ⇒ à partir de poésies d'enfants
- ⇒ créations rythmiques

L'ECOUTE D'ŒUVRES MUSICALES

- ⇒ vivre la musique pour la comprendre (corporellement) puis parler le langage musical (cad les éléments constitutifs comme rythme, mélodie, pulsation, forme)
- ⇒ écouter le langage musical pour le comprendre puis le parler

Comment mener une audition musicale active ?

Discrimination auditive

- ⇒ avoir d'abord travaillé sur la discrimination auditive : découvrir les sons, leur nature, leur cause, leur intensité, leur durée, leur hauteur

- ⇒ avoir travaillé sur l'enchaînement et la juxtaposition des sons
- ⇒ avoir compris que les sons peuvent se compléter pour créer des images et des sensations

L'audition musicale proprement dite

(Ecoute active => avoir une raison d'écouter, une tâche concrète à accomplir => en donner une à l'enfant avant de commencer)

- ⇒ installation des enfants et climat à instaurer
- ⇒ première audition de l'extrait musical : le maître observe les réactions spontanées des enfants :
 - certains suivent la pulsation
 - d'autres accompagnent la mélodie avec des mouvements corporels
 - d'autres réagissent aux différences d'intensité
- ⇒ questionnement du maître : comment était la musique (et non à quoi cela vous fait-il penser car la musique touche des zones émotionnelles plus qu'elle ne traduit des scènes)
- ⇒ deuxième audition : donner un but en fonction des réactions spontanées qu'on aura observées chez les enfants (*exemple* : *marquer la pulsation d'un doigt dans la main*)
- ⇒ troisième audition et suivantes : chaque nouvelle audition doit apporter un enrichissement par rapport à la précédente, l'objectif étant d'enrichir l'audition avec les éléments constitutifs de la musique
 - repérer la pulsation
 - repérer les intensités
 - repérer le retour d'un instrument
 - repérer le dialogue d'un instrument avec l'orchestre (concerto)
 - repérer des effets spéciaux
 - repérer une mélodie ou un motif musical répétitif
 - repérer une forme musicale
 - comparer des allures, tempo lent, tempo rapide
 - repérer et marquer un ostinato

Que faire écouter ?

Variété et diversité obligatoirement :

- ⇒ la musique classique (structure, équilibre de ses éléments...)
- ⇒ la musique contemporaine (richesse des sons, imagination...)
- ⇒ la musique pour enfants (poésie, mélodie et rythmes simples)
- ⇒ certaines musiques de films (climat...)
- ⇒ musiques du monde (diversité des cultures et des instruments...)

Quelques exemples :

- ⇒ classique
 - les concertos (brièveté, allure gaie et enlevée, structure bien marquée : dialogue entre l'instrument et l'orchestre : couplet / refrain...)
 - les suites de danse (brièveté, rythme bien accentué, thème unique...)
 - les symphonies (menuet ou scherzo : structure ABA bien marquée avec A = rythmique et B = mélodique)
 - les suites de ballet (variété des pièces, argument...)
 - les suites d'orchestre
 - les pièces diverses
 - les opéras et œuvres lyriques
 - les familles d'instruments
- ⇒ contemporain
- ⇒ populaire et folklorique d'autres pays