

POUR TRAVAILLER SUR LES PARAMÈTRES DU SON : INTENSITÉ, HAUTEUR, DURÉE, TIMBRE

Rappel :

- Avant de travailler sur les paramètres du son, il est nécessaire que les élèves aient pu explorer librement les instruments ou objets sonores à leur disposition.

Pour cela, vous pouvez installer **un coin musique** dans la classe où par petits groupes au cours de la journée ou pendant l'accueil du matin, ils pourront manipuler librement les objets et/ou les instruments

- Pour travailler sur l'intensité, la durée et la hauteur, il faudra toujours veiller à associer à l'entraînement de l'oreille :

1) **le geste** : notion de grave et d'aigu alliée à la notion de bas et de haut dans l'espace. Notion de fort ou faible alliée à l'ouverture ou la fermeture des bras dans l'espace. Notion de tenu ou bref alliée au moulinet avec ses mains ou à des gestes piqués avec les doigts.

2) **la voix** : fusées (mouvement ascendant de la voix), sirènes (mouvement ascendant puis descendant de la voix)...sons tenus, plus forts, plus faibles, crescendos, decrescendos...Associer l'intensité et la hauteur...

- Des jeux communs à l'ensemble des paramètres et qu'il est nécessaire d'installer rapidement pour obtenir un résultat optimal et habituer les élèves à jouer ensemble :

- Le jeu du chef d'orchestre : Dans un premier temps le rôle du chef d'orchestre est joué par l'enseignant puis petit à petit par des élèves. Afin d'avoir un codage commun, vous pouvez utiliser les gestes élémentaires du soundpainting*. (Gestes utiles à toute composition vocale ou instrumentale).

- Le kim sonore : Proposer une série de sons, préalablement enregistrés ou réalisés hors champ de vision des élèves, puis en rajouter ou en enlever 1 que les élèves devront retrouver.

- Balade sonore : Dans un premier temps, définir avec les élèves à quel déplacement correspond tel ou tel son entendu (en sautant, en rampant...) Puis les élèves se déplacent ou évoluent au son des différents objets sonores ou instruments. On peut faire la même chose en demandant de se déplacer, à droite ou à gauche, de courir, de marcher...en fonction du son entendu. On peut aussi le faire les yeux bandés par petits groupes.

- Les mille et un sons : Après une phase d'exploration individuelle ou collective. Répertorier toutes les caractéristiques des sons que l'on peut produire avec un même instrument en fonction de la façon dont on joue dessus, par rapport à l'action que l'on a dessus (frotter, frapper... + ou – fort...) et des parties sur lesquelles on joue.

- Les paires : Les élèves sont répartis en deux groupes dos à dos. Un élève d'un groupe fait sonner son objet sonore ou son instrument, l'élève de l'autre groupe qui a le même doit se manifester. Même si chacun passe à tour de rôle on peut jouer sur la validation par le groupe.

On peut faire le même jeu avec un petit groupe d'élèves avec les yeux bandés et le même nombre d'élèves répartis dans la salle (2X4). L'élève qui a les yeux bandés doit se déplacer vers l'élève qui produit le même son.

- Chaque fois que cela est possible, enregistrer les sons produits pour créer une banque de sons et/ou d'enchaînements sonores qui pourront être réécoutés et réinvestis pour analyser les productions, les trouvailles et enrichir les créations.

**Le soundpainting est un type de création musicale spontanée. Cette pratique artistique, inventée par l'américain Walter Thompson au début des années 80, consiste en une improvisation spontanée basée sur un système de gestes universels utilisés par le soundpainter en direction des performers qui peuvent être des musiciens, plasticiens, danseurs, poètes ou encore comédiens.*

INTENSITE:

	<p>Pour varier le volume sonore</p> <p>Former un angle à 90° avec un bras plié et avec l'autre main faire un V. Puis déplacer ce V en fonction du volume désiré.</p> <p>Coude = son faible Milieu de l'avant-bras = son moyen Près de la main = son fort</p> <p><i>Pour faire varier l'intensité d'un son en court de production, il suffit de déplacer le V le long de l'avant-bras.</i></p>
---	--

- Frapper une succession de sons forte et piano sous la houlette d'un chef d'orchestre qui à la manière d'un *soundpainteur*, propose avec ses bras un son plutôt fort, piano, qui augmente ou qui diminue.

- Proclamer une phrase (ou formule rythmique parlée) à différentes intensités (fort, doucement, en chuchotant., de plus en plus fort, de moins en moins fort...)

- Jeu du furet : l'un après l'autre, sans coupure, un élève énonce sa formule (vocale ou instrumentale) piano, le suivant forte, le troisième piano. En augmentant ou en diminuant l'intensité au fur et à mesure des élèves ou toute autre combinaison.

- Fort ou faible ? : Chercher toutes les façons pour faire sonner son instrument ou objet plus ou moins fort. Faire des comparaisons : qui joue plus fort, moins fort ?

DUREE :

	<p>Pour faire durer un son</p> <p>Mouvement de moulinet avec les deux mains doigts serrés, à hauteur du ventre.</p> <p><i>Mouvement à maintenir pendant la durée souhaitée.</i></p>
---	--

Proposer des jeux qui consistent à présenter des durées courtes et des durées longues et à les faire reconnaître par de grandes différences de durée.

Exemple de jeux :

- Long ou court ? (bandes de papier ou traits) : Chaque enfant possède une bande de papier longue et une autre courte. On écoute un son long, un son court (voix ou instrument). Les enfants montrent la bande de papier correspondant au 1^{er} ou au 2^{ème} son. Ou on organise les deux bandes dans l'ordre d'écoute.

Sur un support : On dessine un trait long ou un trait court en fonction de la durée du ou des son(s) entendu(s).

- Le relais sonore : Les enfants ont chacun un instrument à résonance assez longue. On joue chacun son tour et on ne joue que lorsque la résonance de l'instrument précédent est terminée.

- Jeu de structuration du temps : Quel est l'objet qui a sonné le plus longtemps ? le moins longtemps ? Les classer du son le moins long au plus long.

- Coder : On peut envisager le codage et le décodage simples des durées par des traits horizontaux que l'on trace tout le temps que l'on entend le son (au départ ne prendre que deux valeurs : court – long avec de gros écarts de durées ; puis par la suite : court - moyen – long). Puis arriver à un codage conventionnel : un trait court, un trait moyen, un trait long

HAUTEUR :

	<p>Pour indiquer la hauteur désirée.</p> <p>Tirer un fil, tenu entre les doigts, en écartant les mains à l'horizontal.</p> <p>Au niveau du ventre = son grave Au niveau de la poitrine = son médium au niveau de la tête = son aigu</p> <p><i>Ce geste peut permettre de mieux cibler quels sont les objets sonores à utiliser. En le déplaçant de haut en bas vous pouvez moduler la hauteur des sons.</i></p>
---	--

L'objectif premier sera de reconnaître :

- 1) un son montant, descendant ou restant à la même hauteur
- 2) deux sons de hauteur différente.

- Chanter une comptine, la rechanter aussitôt plus haut ou plus bas. Les enfants doivent dire si l'on a chanté plus haut ou plus bas ou à la même hauteur (en associant un geste pour chaque hauteur, surtout chez les petits)

- Proposer une petite formulette. Demander aux enfants de la dire plus haut ou plus bas.

- Les exclamations : on terminera certaines chansons par des oh ! ou des ah ! ascendants ou descendants.

- Jeu de reconnaissance ou jeu de l'écho : (voir jeux pour le timbre) mais avec des instruments de hauteur de sons très différents, puis de moins en moins différents.

- Classons : une série d'objets ou d'instruments du plus grave au plus aigu. Commencer par deux objets avec des différences de hauteur très marquées, puis un peu moins, puis trois objets...

- Identiques ou différents : un enfant se cache et propose deux sons identiques ou différents à partir de lames sonores, cloches, triangles..... le reste de la classe ou du groupe doit dire si les deux sons sont identiques ou différents.

TIMBRE :

Le timbre, c'est la couleur d'un son. Il varie avec le matériau de l'instrument (métal, bois, peaux...) et selon le mode de production (frapper, souffler, agiter, caresser, gratter, secouer, pincer, entrechoquer...avec la main, du bout des doigts, du pied...avec un percuteur....).

Dans ce domaine et à ce niveau cela consistera à faire reconnaître des timbres très différents chez les plus petits puis à affiner l'oreille de façon à pouvoir distinguer des timbres de moins en moins différents.

- Jeu de reconnaissance : Des objets sont sur la table. On les manipule. Un enfant se cache les yeux. Un objet sonne. Lequel ? (pour les plus petits ne prendre qu'un nombre restreint d'objets, ayant des timbres

très différents)

- Jeu de l'écho : Deux équipes d'enfants, avec les mêmes instruments, se tournent le dos. Lorsqu'une équipe émet un bruit, l'autre doit répondre par le même bruit. (même remarque que précédemment) - Changer sa voix : Dire un mot ou une expression en changeant sa voix. (déformer les syllabes, parler du nez, de la gorge...) ou par imitation (cris d'animaux, porte qui grince, moteur...)

- Boîtes à sons : Mettre divers objets dans des boîtes opaques (billes, graines, clous...). Laisser les élèves explorer les sons produits par chaque boîte, puis mélanger les boîtes et demander quel objet est dans telle ou telle boîte en fonction du son produit. Privilégiez des sons très distincts, puis de moins en moins. Jouer sur la densité, ce qui va modifier le timbre. Elles peuvent ensuite être utilisées pour la création sonore.

AUTRES GESTES POUR JOUER ENSEMBLE

- Chaque geste qui déclenche une action des *performers* (*musiciens, danseurs..*), doit se faire avec un pied en avant. On dit qu'il doit rentrer dans la boîte !
- Quand les gestes annoncent une action différée, les deux pieds du *soundpainter* sont joints.
- Le *soundpainter* (*chef d'orchestre*) doit autant diriger les *performers* par ses gestes que par son regard.

<p>Pour arrêter le son.</p> <p>Balayage des mains d'un côté à l'autre. Ouvertes puis fermées comme pour attraper les sons.</p>		<p>Pour les départs.</p> <p>Les bras sont pliés et parallèles et les mains sont tendues. Un pied en avant pour signifier le début de l'action.</p>	
---	--	---	--

Pour ces deux actions, vous pouvez aussi utiliser les gestes que vous utilisez habituellement lors du chant ou autre.

	<p>Tout le groupe.</p> <p>Les deux bras au-dessus de la tête en formant un cercle.</p>	<p>Pour choisir le ou les groupes souhaités</p> <p>Les deux points l'un au-dessus de l'autre devant la poitrine pour signifier "groupe". Puis les doigts (1, 2, 3...) pour dire quel groupe doit jouer, s'arrêter, jouer plus fort....</p>
	<p>Pour changer le contenu de ce que l'on joue.</p> <p>Les doigts de la main forment un "C".</p>	

JEUX POUR APPRENDRE À JOUER ENSEMBLE

- Le moulin à sons : Chaque élève dispose d'un objet sonore ou instrument (4 à 6 él maxi), l'objectif étant de produire son son à tour de rôle. Et par la suite, de plus en plus vite. Pour ce jeu, il faut privilégier les instruments avec des sons courts pour mieux percevoir ce moulin.

- La ronde rythmée : (avec des GS) chaque élève dispose d'un instrument ou objet sonore avec lequel il peut reproduire un rythme simple, **sauf un**. Tous jouent au rythme donné et celui qui n'en n'a pas attend que le camarade à côté de lui, lui passe son instrument ou sons objet sonore. Il reprend alors le même rythme que les autres. Puis donne son instrument au camarade qui n'en n'a pas et ainsi de suite.

- Entrez dans la ronde : Un premier joueur produit une cellule rythmique simple ou un son et la joue en boucle. Un deuxième élève entre dans la ronde et joue une autre cellule rythmique ou un son en boucle et ainsi de suite jusqu'à 6 joueurs maxi. (faire rentrer assez rapidement les élèves pour que les 1ers ne s'épuisent pas et puissent garder la même boucle.

- La trame sonore : Sur une trame sonore produite par un petit groupe de musiciens et sans modification des sons, demander à un élève (1 seul à la fois) d'improviser avec son objet sonore ou son instrument sur cette trame, puis un autre, etc....