

ÉCOUTE ÉCOUTE

Invitation à l'écoute - Eveil à l'environnement sonore

11 fiches "maternelle"

1 - Diversifier les productions vocales enfantines : "Deux interprétations" CD plage 3

À l'école, l'élève rencontre de nombreux adultes (enseignants, ATSEM, animateurs...), il les connaît par leurs prénoms et entend leurs voix. Il est capable d'en identifier certaines. De même qu'il reconnaît en général celle des enfants de la classe.

Cependant, il sera souvent surpris à l'écoute de l'enregistrement de sa propre voix.

En effet, comme la plupart des adultes d'ailleurs, il ne la reconnaît pas, ne l'ayant jamais entendue de manière externe.

Il s'agira d'amener les élèves à prendre conscience, par l'écoute, des possibilités de leur voix et des différentes utilisations de celle-ci : voix parlée, chantée, criée, murmurée...

Écouter

La voix traduit la personnalité de chacun, c'est avec délicatesse et évidemment pas en termes de jugement de valeur qu'il conviendra de l'aborder dans la classe.

Dans les situations ci-dessous, on pourra identifier et nommer ce qui est entendu en termes de timbre (voix douce, rauque, nasillarde, petite, grosse, avec du souffle...), hauteur (grave, aiguë, de tête, de poitrine), intonations (interrogation, affirmation, doute, colère... voix montante, descendante). Il s'agira d'attirer l'attention des élèves sur les ressemblances et les différences, les imitations possibles (sur le même ton, avec le même timbre).

Les voix d'enfants

On propose ici de consacrer particulièrement certaines séquences à l'écoute de la voix afin :

- de s'écouter parler les uns les autres et ainsi entendre la voix de chacun ;
- d'écouter les autres parler à voix haute, basse, chuchotée, lorsqu'ils crient...
- d'apprendre aux élèves, à travers ces actions, à utiliser et à maîtriser sa voix afin d'en améliorer la production et en comprendre les effets. (Je crie : je peux faire peur en criant... je peux déranger... je peux me faire mal... Je parle mais on ne m'entend pas assez, car je ne parle pas assez fort... Il parle très fort... il crie... on ne le comprend pas... Que se passe-t-il lorsque plusieurs personnes parlent en même temps ?)

Les voix d'adultes

La rencontre des adultes de l'école peut s'effectuer par l'intermédiaire de leur voix. Ce qui permettra de s'assurer que l'enfant les connaît. Avec le concours des adultes, travailler sur la caractérisation et la reconnaissance de leur voix. Les voix entendues dans le cadre de la classe et dans d'autres lieux de l'école (cantine, cour, salle des maîtres, couloirs, dortoir, hall...) sont-elles identifiées facilement ? Pourquoi ? (Rôle de l'acoustique des lieux et de l'environnement sonore.)

Produire avec la voix

Voix en solo

- Distinguer la voix parlée de la voix chantée

Dans une situation où le groupe classe est témoin de l'enregistrement et où l'enfant est en situation de production vocale : enregistrer quelques enfants en solo, lors de leur interprétation devant la classe d'une comptine connue, puis d'un chant ; les enfants de la classe sont témoins de ces

enregistrements, ils ont une familiarité avec les textes et différencient la voix parlée de la voix chantée. Les faire fredonner des chansons. Le timbre de la voix est-il identifiable ?

L'objectif est de reconnaître la voix de l'enfant.

La voix de l'enfant lorsqu'il parle ou lorsqu'il chante est-elle la même ? La reconnaît-on aussi facilement ? L'écoute de cet enregistrement peut se faire immédiatement, puis le lendemain, puis de manière différée au cours de l'année.

- Travail sur différents paramètres, sur l'interprétation

- lors des enregistrements, choisir des enfants dont le timbre est très éloigné, les comparer en disant les mêmes mots ou en chantant la même note successivement (les enchaîner par fondus) ;

- donner des consignes précises, varier l'intensité : voix forte/douce, voix chuchotée/criée ; dissocier le murmuré du chuchoté ; varier la vitesse : parler vite/lentement, en articulant bien/mal, en liant les mots les uns aux autres/en les détachant ; varier la hauteur : grave/aiguë ; faire placer la voix dans la gorge, au bout des lèvres, dans le nez... Parler avec un crayon dans la bouche, comme si on se brûlait avec une patate chaude, en haletant, en baillant...

- donner des pistes sur l'interprétation : une comptine que l'on dit en colère, d'un ton surpris ou en riant...

- créer un imagier d'interprétation (cf. « Chaotilop » de Nicolas Frize). Des images représentent des intentions que l'enfant devra décoder pour interpréter un mot donné ou une phrase à dire (exemple : image de yeux froncés qui indique que l'on devra dire la phrase en colère : « Je suis fatigué »).

- La voix dans un contexte donné

Enregistrer un enfant lorsqu'il ne s'adresse pas au groupe : dans le coin bibliothèque, par exemple, lorsqu'un enfant « se lit » une histoire, ou bien lorsqu'il commente ce qu'il fait lors d'un atelier, ou chantonne seul... Le groupe qui n'a pas été témoin de l'enregistrement reconnaît-il aussi facilement la voix ? L'enfant reconnaît-il sa propre voix ? Les sons annexes sont-ils identifiés, gênent-ils ?

Les voix à plusieurs

- Enregistrer des comptines ou poésies avec des « questions-réponses » où les voix ne se superposent pas... puis des comptines ou chants à deux ou trois... (mettre le micro plus spécialement devant chaque enfant à tour de rôle).

- Enregistrer des conversations spontanées avec toutes les variations que l'on peut trouver : dialogue, dispute, rires...

Même travail sur les conditions d'enregistrement que lors des enregistrements solo en restant vigilant sur les paramètres.

Des jeux qui accompagnent ces reconnaissances de timbre de voix

- Jeu de loto avec les photos des adultes de l'école : l'élève entend une voix et montre la photo de l'adulte ou de l'enfant correspondant.

- En situation directe : les enfants sont assis en ronde, les yeux fermés. Un enfant chante en tournant autour de la ronde, il s'arrête lorsqu'il est reconnu.

La déformation de la voix

Les voix des enfants ou des adultes enrhumés, les voix fatiguées... Le timbre de la voix est-il vraiment altéré ? Peut-on la reconnaître ? Pourquoi la voix est-elle modifiée ? Que peut-on faire ?

Retour sur la plage 3 - [0' 41] - « Deux interprétations »

Plage 3 : Une petite fille dépasse, en sautillant, le chanteur qui descend l'escalier. Elle entonne un air dans une tonalité qui est reprise par le baryton, mais une octave plus bas. On peut noter que tous les deux ne chantent pas à pleine voix, ne fredonnent pas non plus : ils chantent à mi-voix. Le tempo de la petite fille fluctue en fonction de son action, elle chante parce qu'elle descend l'escalier : ses pas, sautillants et libres, donnent à sa chanson un caractère mouvant. Le chanteur, lui, est régulier dans son interprétation : on entend tout de suite que c'est son métier, sa voix est "placée", juste et posée. Il a même le réflexe sécurisant de caler le rythme de ses pas sur le tempo musical.

Amener l'élève à transférer ce qu'il a appris en écoutant sur un support indirect non familier des voix qu'il ne connaît pas, dans un contexte inconnu. Est-il capable de reconnaître les paramètres

étudiés et d'en utiliser le vocabulaire (les deux voix chantent-elles le même air ? qu'est-ce qui change ? est-ce l'auditeur – nous – ou les voix qui se déplacent ?).

Amener les élèves à utiliser les différentes manières de chanter : à mi-voix, à pleine voix, à fredonner. À chanter en se déplaçant, sans se déplacer.

Vocabulaire

Des mots pour décrire les caractéristiques de la voix : aiguë, grave, stridente, mélodieuse, douce...

2 - Éveil de l'acuité auditive : "Richesse et capacité de l'ouïe" CD plage 14

Le regard peut contempler un univers en mouvement ou statique tant que celui-ci reste dans notre champ de vision. L'ouïe, en revanche, nous renseigne sur un univers toujours en mouvement et, grâce à la subtilité de nos deux oreilles (stéréophonie), notre perception dans ce domaine s'exerce dans toutes les directions. En effet, l'oreille permet de percevoir des sons sur 360 degrés, elle est en alerte extérieure continue. L'oreille « n'a pas de paupières », de ce fait elle est en capacité d'entendre en continu, ce qui en fait un organe très fragile. De même, ce qui est remarquable, c'est que nous percevons la simultanéité des bruits tout en les localisant parfaitement, ainsi que notre capacité à fixer, si nécessaire, notre attention sur un élément sonore parmi d'autres (les paroles de notre interlocuteur, un oiseau qui chante etc.).

Les situations proposées ci-dessous portent sur la localisation d'un ou de plusieurs sons ainsi que sur le suivi de sons en mouvement, elles ont été imaginées afin d'attirer l'attention des élèves sur cette capacité particulière de notre oreille. Elles sont proposées à un jeune auditeur immobile alors que, dans la vie, nous pouvons être en mouvement dans un univers animé.

Écouter

Où est-il ?

L'enfant auditeur est assis sur une chaise, les yeux bandés ou fermés (un bandeau n'est pas toujours accepté par les enfants de cet âge).

Quatre cerceaux sont placés autour de lui, dans quatre directions différentes, à deux mètres de lui environ.

Un camarade se place dans un cerceau et l'appelle par son prénom. L'auditeur doit désigner l'origine de la voix. Pour les plus grands, il peut dire « à ma droite, à ma gauche, devant, derrière ».

On peut poursuivre le jeu en ajoutant des cerceaux de manière à rendre la localisation de plus en plus fine.

Où sont-ils ?

Dans la même situation que précédemment (un enfant au centre, quatre cerceaux autour de lui), mais cette fois quatre enfants se placent chacun dans un des cerceaux. Chacun à leur tour, ils appellent l'auditeur qui doit les identifier et les localiser. Puis les enfants changent de places et l'identification/localisation se poursuit. Pour les plus grands, tout peut passer par la parole, ce qui peut donner une réponse du type « Émilie, à ma droite, dans le cerceau rouge ».

Le même jeu peut être proposé avec quatre petits instruments différents (clochette, tambourin, etc. qu'on a appris à utiliser et à nommer) à la place des voix des enfants.

Deux, trois ou quatre sons à la fois !

Dans la même situation que précédemment, on commence par faire jouer deux instrumentistes (petites percussions) en même temps autour de l'auditeur « aveugle », qui doit les situer après que les instruments se soient tus. Puis trois instruments jouent, puis quatre. Il faut veiller à ce que les sonorités des instruments choisis soient bien distinctes.

Où va-t-il ?

Une ligne de dix mètres est tracée sur le sol ou peut être matérialisée par une corde.

L'auditeur est placé à cinq mètres de cette ligne, à peu près en son milieu, il a les yeux bandés ou fermés. Un enfant se déplace sur la ligne en disant une comptine.

L'auditeur doit le suivre du doigt vers la droite ou la gauche.

Il s'approche ou il s'éloigne ?

L'auditeur est assis à une extrémité de la même ligne que ci-dessus (toujours yeux bandés).

L'émetteur agite une clochette, partant du milieu de la ligne il se déplace dans un sens puis s'arrête.

L'auditeur doit dire s'il s'est rapproché ou éloigné. L'émetteur peut essayer de le tromper en jouant moins fort tout en s'approchant ou l'inverse. On peut changer de corps sonore ou utiliser la voix. Y a-t-il des sons plus faciles à suivre que d'autres ?

Produire

Un petit orchestre, composé de six à huit instruments différents (petites percussions, corps sonores variés comme des coquillages ou des galets, par exemple), est dispersé debout autour de l'auditeur « aveugle ».

Les instrumentistes jouent de manière aléatoire. Quand l'auditeur cite et montre correctement d'où vient le son d'un instrument, l'instrumentiste doit s'asseoir et ne plus jouer. Le jeu se termine quand tout l'orchestre a été nommé.

Ce jeu paraît difficile, car les enfants doivent jouer de façon suffisamment mesurée pour entendre quand l'auditeur les nomme, mais ils sont rapidement incités à jouer peu fort et de manière sporadique, sinon ils sont reconnus et éliminés tout de suite.

On peut aussi faire jouer les instruments puis les faire nommer de mémoire dans le silence. Les membres de l'orchestre non identifiés rejouent tant que tous les instruments n'ont pas été désignés.

Retour sur la plage 14 - [1' 02] - « Richesse et capacités de l'ouïe »

Plage 14 : Le baryton joue avec l'air d'une chanson populaire. Il chante doucement, puis fort, tourné vers nous, puis vers le lointain. Aucune réflexion de murs, un plein air seul, aucun autre son que sa voix, ses pas et un bruit de fond continu en arrière-plan : notre perception des minuscules changements de couleurs de sa voix suffisent à nous informer qu'il est en mouvement, qu'il va et qu'il vient, qu'il s'éloigne ou s'approche de nous ! Nous touchons ici au rôle très subtil de l'oreille dans sa capacité de localisation : c'est un organe infiniment complet et complexe, qui nous renseigne de façon incroyablement puissante et raffinée, sans que nous le sachions. Ainsi cet organe, sans que nous n'en ayons jamais conscience, nous apporte à chaque seconde, de façon fine et cultivée, des sommes impressionnantes d'informations, objectives ou techniques, et sensibles à la fois. De fait cet outil de précision qu'est l'ouïe en fait un organe très fragile (les agressions sonores, le stress, les mauvaises manipulations...peuvent rapidement l'altérer).

Amener les élèves à reconnaître la chanson interprétée par le chanteur, décrire et imaginer le déplacement qu'il effectue.

Demander à un élève de se déplacer en chantant devant le groupe classe qui a les yeux fermés ou qui tourne le dos. Leur faire situer l'enfant chanteur et décrire la perception du chant (loin, près...).

Vocabulaire

Des mots pour désigner les directions : à droite, à gauche, devant, derrière, près de, loin de, se rapprocher de...

3 - Développement de l'écoute par une meilleure connaissance des paramètres du son : "Entrer dans le son" CD plage 15

L'enfant qui entre à l'école va communiquer avec différents interlocuteurs : enfants, enseignants, adultes présents dans l'école. L'enseignant doit apprendre à chaque élève à se faire entendre et comprendre, à entendre les autres et à communiquer.

Écouter

Proposer une séance au cours de laquelle les enfants vont communiquer deux par deux. Les amener à décrire ce qu'ils ressentent : « Quand on me chuchote un secret au creux de l'oreille, qu'est-ce que je sens ? », « Ça chatouille », « C'est chaud », « Ça me fait des frissons », « Je sens du souffle »...

On constatera que souvent le message émis n'est pas compris.

Comment faut-il parler pour que seul mon ami m'entende et qu'il me comprenne ?

Donner des consignes d'essais de paroles menés en commun, ponctués d'écoute d'enfants se produisant seuls :

- parler à haute voix ;
- parler à voix basse ;
- murmurer (on entend encore le son de la voix) ;
- chuchoter (on a l'impression de parler seulement avec de l'air).

Pour terminer, on s'entraîne à chuchoter un message en entourant sa bouche avec ses mains, de manière à constituer un petit conduit qui mène le son jusqu'à l'oreille du camarade tout en empêchant les autres d'entendre. Le travail sur l'articulation et sur la précision du message à faire passer est fondamental à la compréhension de celui-ci par le récepteur.

On essaie à l'inverse de transmettre un message, à voix haute, d'un bout à l'autre de la classe. L'élève va pouvoir tester le plus fort de sa voix et le moins fort tout en ayant à exagérer son articulation dans l'émission du message.

Produire

Le jeu du secret ou le téléphone arabe

C'est un jeu de transmission de message. Ce jeu proposé en salle de motricité va permettre à deux groupes d'enfants de se transmettre un message. Les objectifs sont : écouter, comprendre et savoir répéter un message en utilisant sa voix de manière la moins intense possible. Les élèves sont répartis en deux équipes, les rouges et les jaunes. Chaque enfant est debout dans sa maison (un cerceau), les maisons sont disposées en ligne à environ trois mètres l'une de l'autre. Ainsi la ligne jaune et la ligne rouge sont-elles parallèles, allant d'une extrémité à l'autre du préau.

Le maître transmet, en secret, une consigne différente aux premiers enfants de la ligne rouge et de la ligne jaune. Au signal, ils doivent la transmettre à l'oreille de l'habitant suivant, qui la transmet à son tour et ainsi de suite jusqu'au dernier de la ligne qui doit effectuer la consigne du type « mets une corde rouge dans un sac ». Après les premiers essais, on rajoute deux enfants espions qui ont pour mission de tendre l'oreille et d'entendre la consigne de l'équipe adverse pour s'emparer du bon objet avant elle. Mais ces espions n'ont pas le droit de rentrer dans les cerceaux.

Le message par-dessus la rivière

Ce jeu va amener les élèves récepteurs à se concentrer sur son binôme émetteur. Un élève émetteur doit lire une liste et communiquer avec une personne distante qui devra apporter les éléments demandés.

Dans un premier temps, les élèves doivent apprendre à symboliser le petit matériel de motricité de manière graphique. Le but est d'établir en commun un grand nombre de listes différentes de dix objets lisibles par tous.

Dix élèves sont répartis en binôme, chacun étant de part et d'autre d'une rivière imaginaire : sur une rive se trouvent les enfants qui ont les listes, sur l'autre se trouvent le matériel de motricité et les enfants qui disposent chacun d'une caisse en carton vide. Le but du jeu est de communiquer oralement les indications à son partenaire pour qu'il remplisse sa caisse en fonction de la liste. Il faut donc être attentif et ne pas confondre avec les indications du voisin.

Les autres élèves observent et vérifient à la fin du jeu que la caisse est convenablement remplie, avant de remettre les objets à leur place et de jouer à leur tour avec de nouvelles listes.

Retour sur la plage 15 - [2' 38] - « Entrer dans le son »

Plage 15 : Entré dans sa petite maison, le chanteur circule ça et là puis s'assied : il joue avec l'intensité, forte puis pianissimo, sans jouer avec l'expression; nous nous approchons de lui, puis rien d'autre n'est audible que le grain de sa voix, il ne chante plus que pour nous, au creux de notre oreille, sa voix devient fluide, chaude...

L'écoute proposée montre que l'on ne perçoit pas le chant de façon uniforme, cela est en partie dû au déplacement du chanteur dans l'espace. Il s'agira d'amener les élèves à situer l'action du chanteur dans ses différentes émissions. Faire décrire à l'élève ce qu'il entend le mieux et pourquoi, pour pouvoir ensuite le conduire à adapter son émission vocale en fonction de la situation. L'amener à jouer avec l'intensité de la voix, forte puis *pianissimo*.

Il est intéressant de poursuivre l'écoute jusqu'à la fin de l'épilogue : l'écoute s'est insensiblement échappée de la pièce pour savourer au dehors les sons de façon fine et minimaliste (on est « entré dans le son »).

Vocabulaire

- Des mots pour jouer avec l'expression : en colère, joyeux, triste...
- Des mots pour décrire les émotions : être en colère, être joyeux...
- Des mots pour décrire l'intensité du son : fort, doucement, bruyant, sonore...

4 - Éveil à la curiosité sonore : "Réveils" CD page 16

L'enfant est amené à entendre des timbres de sonneries différentes : sonneries stridentes, mélodiques, de hauteurs différentes, continues, discontinues, fortes ou faibles en intensité, itératives (son qui se maintient par répétition rapprochée d'impulsions brèves).

Ces différentes sonneries vont faire entrer dans sa mémoire une quantité innombrable d'informations qui vont avoir des sens, des effets sur lui. Elles vont lui permettre de comprendre et de mettre en mots des émotions et événements. Il sera intéressant de mesurer l'écart entre une reconnaissance émotive (goût ou surprise), une reconnaissance identitaire du son (son époque, son usage) et la description objective que l'on peut faire de lui (sa nature « physique ») !

Écouter

À l'école, les sonneries : repère temporel, repère spatial

À l'école, l'enfant va devoir adapter son comportement aux différentes sonneries liées à son nouvel environnement.

Quelles sonneries va-t-il rencontrer ? La sonnerie de la porte d'entrée de l'école, la sonnerie de la récréation, la sonnerie du téléphone du bureau de la directrice ou du directeur. Chacune de ces sonneries va amener l'élève à réagir ou ne pas réagir... Son approche de ces différents sons va être différente.

L'enfant va, en fonction du contexte, interpréter le son et adapter son comportement.

L'enseignant emmène sa classe, à un moment et endroit donnés, et attire l'attention des élèves sur l'environnement sonore. L'enseignant invite les élèves, après quelques exercices de décontraction (on bouge la tête, on s'étire, on masse son visage, on baille...), à fermer les yeux : qu'entend-on ? Les élèves vont identifier les voix, les bruits, les contextualiser et leur donner sens, ils vont identifier et décrire les sonneries que l'on peut entendre et le moment auquel on les entend. Que peut-on identifier ?

- la porte d'entrée ;
- la sonnerie du téléphone du bureau de la directrice ;
- la sonnerie de la cour de récréation ;
- la sirène d'alarme qu'il va découvrir et à laquelle il va devoir réagir.

Hors l'école, les sonneries : repère temporel, repère spatial

À la maison, il entend différentes sonneries : téléphone, sonnerie de la porte d'entrée. Il connaît la signification de chacune et réagit activement à celles-ci : il répond au téléphone, il ouvre la porte.

Amener les élèves à décrire les sonneries qu'ils connaissent et entendent et le contexte dans lequel ils les entendent :

- les téléphones de la maison ;

- les portables ;
- l'ordinateur que l'on allume et que l'on éteint ;
- les réveils ;
- les bips du micro-ondes et des appareils ménagers ;
- autres : les sirènes des pompiers, les sirènes des voitures de police, les sirènes d'ambulance, les signaux de départ des bus, les signaux de départ de la fermeture des portes du métro, les klaxons des voitures ; les signaux de reculs des véhicules de chantiers ou de voitures... ;
- la sonnerie de la porte d'entrée de la maison ;
- etc.

Produire

À partir des sonneries

L'enseignant va créer des situations à partir desquelles l'élève va être amené à reconnaître, à jouer et produire.

- Identifier et situer une source sonore

– L'enseignant cache dans la classe des réveils ou un métronome : les élèves doivent les retrouver en identifiant leur source sonore discrète (le métronome ou le tic-tac des réveils à l'ancienne). La sonnerie d'un réveil peut se déclencher au bout de une ou deux minutes, la source sonore est alors plus évidente.

– L'enseignant pourra faire évoluer ce jeu de reconnaissance de source sonore, en déclenchant plusieurs sources sonores en même temps, distinguer les petits bruits des bruits de fond (métronome dont le son se poursuit ou se superpose à d'autres sources sonores).

- Produire des sons

– L'enseignant demande aux élèves de reproduire l'itération du réveil ou du métronome avec des objets mis à disposition (cuillère et verre que l'enfant va percuter, ou peigne dont l'enfant va frotter les dents).

– Un enfant caché derrière un drap joue et fait reconnaître et qualifier un son spécifique : frappé régulier ou non, qualité du son produit.

– Un réveil ou un métronome est caché dans une « boîte sonore » en carton ou métallique, le son est modifié.

L'élève les reconnaît et évoque le changement opéré par le contenant sur le son initial (son plus fort ou assourdi, éloigné).

Le travail d'écoute, puis de production et de reconnaissance est à décliner toute l'année en fonction des découvertes et intérêts du groupe d'enfants.

On peut également distinguer des temps d'écoute en grand groupe, des temps d'écoute plus spécifiques avec un petit groupe d'enfants au sein duquel chacun sera plus sollicité pour prendre la parole, ainsi que pour compléter ou préciser les remarques de ses camarades.

À partir d'autres sons proches et familiers

L'enseignant demande aux enfants d'évoquer les jeux sonores présents dans leur chambre, il les invite à les apporter en classe (poupée qui parle, voitures avec sirènes, robots, etc.).

La manipulation des différents objets conduira à constater que l'on a rarement d'action, de maîtrise sur l'émission sonore de ces objets. Les seules possibilités sont l'arrêt ou la marche. On ne peut varier ni l'intensité, ni la hauteur, ni la vitesse, ni la durée, ni le timbre... (tout ce qui fait la qualité d'un objet sonore ludique !).

Les sons produits ne sont pas réglables et certains sont quelquefois très sonores et peu agréables à entendre.

Amener les élèves à comprendre les effets que peuvent avoir ces sonneries sur leur comportement : agitation, nervosité, frustration...

L'enseignant amène ensuite ses élèves à évoquer, puis imiter à partir d'objets sonores les bruits extérieurs à la chambre (douche, voix, machine à café, télévision, radio...) et extérieurs à l'appartement (l'immeuble, la rue...).

L'enseignant pourra constituer un patrimoine de sons et de mots que l'on pourra mettre en réseau (à la manière du travail autour des albums). Répertorier les bruits familiers, les bruits étranges, ceux de la maison, de la campagne, les bruits qui font rire etc. Les bruits produits à partir des objets, les sons de la voix, les bruits de la nature, du temps...

Tous les enfants n'ont pas la même perception des bruits, et on pourra amener chacun à décrire les sons qui lui font peur, qui le rassure, etc.

Retour sur les plages 16 - [2' 22] - « Réveils » et 17 - [1' 36] - « À chacun son matin »

Plage 16 : nous parcourons successivement plusieurs chambres à coucher, où des réveils sonnent.

Plage 17 : Séquence réalisée à partir de sonneries de réveils.

Les enfants vont reconnaître, identifier et nommer, après écoute des extraits, les événements qu'ils ont appréhendés lors des situations précédentes. Ils vont :

- identifier les bruits de réveils ;
- le froissement des draps ;
- les bâillements ;
- les différents déplacements ;
- etc.

L'enseignant pourra amener les élèves à reproduire ces sons successivement.

Proposer le travail par couple d'enfants : un enfant auditeur, son camarade joue ou reproduit des sons identifiés dans l'écoute collective (exemple : les draps froissés). L'enfant auditeur peut avoir les yeux fermés, son camarade se déplace lentement autour de lui en jouant, le son déplacé devient plus ou moins perceptible, l'enfant auditeur pointe du doigt la source sonore.

On peut également imaginer qu'il nomme l'objet sonore précisément (différencier un papier froissé d'un tissu froissé...) ou qu'il y réponde en jouant à son tour...

Ces jeux de « Kim sonore » ou « Jeux à l'oreille » sont à imaginer avec les enfants à la suite d'écoutes successives, on espère ainsi travailler une écoute de plus en plus fine, au sein de laquelle le son en tant qu'objet est décrit avec précision avec un vocabulaire enrichi par les apports des enfants et du maître.

Vocabulaire

- Des mots qui caractérisent le timbre des sonneries : stridente, métallique, résonante...
- Des mots qui décrivent la durée des sons : longs, courts, qui se répètent, qui continuent, qui alternent...
- Des mots pour décrire les objets d'où proviennent les sons : réveils, interphones, carillons, téléphones...
- Des mots pour caractériser et distinguer les sonneries : alarmes, sirènes, klaxons, signaux sonores...

5 - Développer l'acuité auditive : "Entrée en matière" CD plage 18

Le premier espace dans lequel va évoluer l'enfant lorsqu'il entre à l'école est la classe. Il va agir et vivre dans cet environnement. C'est en repérant les relations de causes à effet que l'enseignant va amener l'élève à entendre différemment les sons de la classe.

Écouter

Pour favoriser l'écoute, on pourra diviser la classe en deux : une partie est active pendant que l'autre observe et écoute.

Les mouvements de groupes en classe produisent un brouhaha, mélange de voix, de chocs, de pas... pour juger des bruits produits, on cherchera à isoler des variables.

Sans les voix

- Faire se déplacer les enfants des tables au « coin regroupement », très vite en se précipitant.
- Faire se déplacer les enfants, une table après l'autre, ensemble très doucement en prêtant attention à chaque bruit, en cherchant à ne produire aucun bruit.

Les enfants spectateurs décrivent les sons entendus : bruits de pas, raclement des chaises bousculées, entrechoquement des chaises heurtées entre elles, contre les tables, grincement des chaises déplacées, frottement des vêtements... Il est utile, à ce stade, de chercher à compléter cette reconnaissance factuelle par une description des phénomènes sonores : essayer de trouver les mots pour décrire les sons eux-mêmes.

L'usage du dessin peut s'avérer précieux en complément du langage (partition).

Avec les voix (plutôt pour des moyennes sections)

Dans un deuxième temps, on peut réintroduire les voix et reprendre le cheminement accompagné de murmures ou de textes différents scandés et laissés au choix des enfants.

C'est une entrée plus « musicale », et la polyphonie est très accessible si on a bien travaillé la première partie. Pour bien entendre, il sera peut-être préférable de faire trois groupes: les parlants, les bruyants et les écoutants !!! (Ou les parleurs, les bruiteurs et les écouteurs).

Il y a un intérêt majeur à construire progressivement le rôle de spectateur ou d'auditeur en alternance avec un rôle d'acteur (comme en danse), pour permettre aux élèves d'exploiter presque consciemment des temps d'identification à l'autre en vue d'intérioriser des conduites, des actions. Pour ne pas lasser les participants, il faut alterner rapidement les rôles, en structurant l'espace d'une façon pratique. L'objectif de créer plusieurs groupes est de faire entendre dans l'action (et non pas de faire pour que les autres entendent : les enfants doivent se voir mutuellement en train d'écouter) et ainsi relier une émission sonore à une production.

Les déplacements

On pourra attirer l'attention des élèves sur les bruits de pas dans les déplacements lorsque l'on fait varier les rythmes, la nature des sols, en marchant avec ou sans chaussures (on remarquera que l'on peut encore entendre le frottement des vêtements...).

Produire

- À partir d'une activité «danse», on pourra écouter les sons produits par les déplacements : marche, sautaillement, pas chassés, course...
- Dans l'espace de regroupement, sur une table basse par exemple, on peut rassembler plusieurs types de revêtement: plastique type lino, tapis, planchettes de bois, boîtes de bois formant caisse de résonance... sur les différents supports on pourra frapper avec différents «outils » (les doigts nus, les doigts couverts de bouchons divers, des cuillères, des crayons...) et y imprimer différents rythmes, chacun son tour, à plusieurs, ensemble, les uns après les autres, en alternance...
- Avec les jeux de la classe, rechercher les éléments qui constituent des variantes sensibles de résonance : renverser les cubes dans différents contenants plus ou moins sonores, tapisser les boîtes et les tables de moquette pour observer les effets, utiliser différents matériaux (cubes de bois, pièces de plastique, perles... boîtes en bois, bassines en métal, pots de verre...).

Le jeu de «Kim sonore» peut faire office de support à une reprise des éléments et des situations permettant de récapituler les différentes situations vécues (paravent de carton fort arrivant aux épaules du maître, devant une table. Les enfants changeront de rôle : joueur/meneur de jeu).

Retour sur la plage 18 - [0' 38] - « Entrée en matières »

Plage 18 : Ecoute attentive des moindres gestes de la vie.

Amener l'élève à décrire ce qu'il entend dans sa classe : les bruits issus des jeux mais aussi ceux qui en font partie intégrante (bruit de l'aquarium, soufflerie etc.).

Après avoir écouté sa classe, identifié les bruits émanant des différentes actions y ayant lieu, un élève derrière un paravent va enchaîner plusieurs actions: jouer aux *Lego*, dessiner, lire, jouer aux voitures... qu'un groupe d'élèves « écouteurs » va décrire et reproduire.

Vocabulaire

- Des mots pour décrire des actions de déplacement: courir, sauter, ramper, marcher, sautiller...
- Des mots pour décrire les sons issus de ces déplacements : frottements, crissements, glissants, sautillants, sonores, silencieux...

6 - Développement de l'écoute par une meilleure connaissance du son : "Y a de l'eau dans le gaz" Cd plage 19

Notre environnement n'est pas exempt de sons. Ils peuvent être continus, constants ou ponctuels. Il s'agira de repérer ces sons, de les qualifier afin de comprendre pourquoi certains peuvent être fatigants, créer de l'énervement, apaisants, selon les circonstances et les contextes spatio-temporels...

Écouter

Chercher dans la classe, l'école, l'environnement, des bruits constants : la respiration de chacun (inspiration/expiration), la chaudière (ronnement discontinu marquant l'arrêt et la mise en marche), la souffleuse, le réfrigérateur de la cantine (ronnement et vibration de marche et d'arrêt), le périphérique ou la route nationale (fond sonore avec émergence de klaxon ou de variation de vitesse de voitures ou de véhicules), le train (approche et disparition), la machine à laver (différentes variations liées au divers cycles de lavage), l'eau du robinet (débit variable), la mer (sac et ressac), le vent (brise, tempête etc.), le chat qui ronronne...

Produire

Avec la voix : jeux vocaux

- Produire collectivement un son qui ne va jamais s'arrêter sur «mmm» (bouche fermée) avec une hauteur définie (les élèves expérimentent le fait de respirer chacun leur tour de façon aléatoire, sans que pour autant le son ne s'arrête).
- Faire trois ou quatre groupes qui produiront chacun un bruit blanc (chchchch, ssssss, fffff, expiration...). Les enfants à tour de rôle pourront jouer au « chef d'orchestre » en donnant le départ, en arrêtant, en relançant les différents groupes.

Avec des objets

- Avec des instruments ou des objets : chercher des sons que l'on peut entretenir (bâton de pluie, maracas, frottement de sac plastique, frottement de la peau d'un tambour...).
- Imaginer une histoire en détournant les sons continus enregistrés: le bruit du périphérique devient un océan; la souffleuse de l'école, le vent qui souffle dans les voiles du bateau ; le réfrigérateur un dangereux prédateur marin...

Dessiner le son

Amener les élèves, en fonction des sons entendus, à élaborer une représentation graphique: «Dessiner le son».

Par exemple :

– un robinet qui goutte pourra donner lieu à : ● ● ● ● ● ● ●

– une soufflerie constante : _____

– le bruit d'un réfrigérateur : ● ● ● ● _____ ● ● ● ● _____

Retour sur la plage 19 - [1' 15] - « Y a de l'eau dans le gaz »

Plage 19 : suite et superposition de "bruits blancs" (matière sonore qui rassemble un très grand nombre de fréquences d'intensité égale, donc sans hauteur émergente).

Réalité ou fiction ? Partir de l'écoute musicale pour chercher en quoi cet enregistrement est une composition musicale, un montage (les sons : souffle, mer, vent, gaz, sont enregistrés, mais on ne peut les entendre juxtaposés ainsi dans l'environnement). On part d'une réalité (sons existants dans l'environnement), mais elle est transformée, déformée et cela devient une pièce musicale. Chacun peut exprimer les émotions et sensations provoquées par cette écoute.

On peut également chercher le point commun de ces sons : son continu, ininterrompu.

Chercher un titre à cette composition, puis donner le titre proposé pour la fiche et l'explicitier.

Vocabulaire

– Des mots pour décrire les sons produits par des objets : le ronronnement du réfrigérateur, la vibration, le tintement d'une sonnerie, l'écoulement de l'eau, le souffle du vent, le grincement de la porte...

– Des mots pour décrire les émotions : la peur, l'inquiétude, la joie

7 - Aiguiser la curiosité au monde sonore : "Tout le monde descend" CD plage 20

Les élèves agissent, manipulent des objets et sont producteurs de sons. Ces sons peuvent être involontaires et/ou issus de l'action spontanée ou volontaire.

Écouter

Amener les élèves à :

- entendre et décrire les sons produits par des actions : jeux de ballons, course, bruits de balai, etc.
- distinguer les bruits produits par des objets, lors de manipulations libres, des sons volontairement produits et privilégiés lors de productions finales dans lesquelles on aura déjà distingué des « qualités sonores particulières aux objets et des manipulations possibles avec ceux-ci ».

Produire

Les jeux d'eau (dès la petite section)

- Improvisation, recherche : au bac à eau, renverser des bouteilles, faire couler le robinet en jet continu, agiter l'eau plus ou moins fort, écouter le bruit des éponges que l'on essore, les jets d'eau des pistolets ou pompes à eau sur les parois du bac, dans l'eau, le goutte-à-goutte d'une bouteille percée d'un seul trou...
- Interprétation, variation : reprendre ces jeux avec des maracas à eau, des jeux sonores d'éponges essorées, etc. Inventer une pièce sonore/musicale (fixée : écrite ou mémorisée – varier ensuite l'interprétation).

Avec des feuilles de papier

- Improvisation, recherche : expérimenter toutes les manipulations possibles : agiter, secouer, taper, déchirer, froisser, déplier, lisser... tapoter sur les genoux, sur la tête. Caresser près de son oreille, près de l'oreille d'un camarade, derrière lui.

Varié la qualité des feuilles qui, selon leur texture, ne produisent pas les mêmes sons (feuille pour écrire, papier de soie, papier cartonné, papier alu...). Comparer les productions possibles selon les matériaux: papier ondulé que l'on peut également gratter, griffer avec les doigts, l'un contre l'autre, etc., mais qu'il est difficile de déchirer...

- Interprétation, variation : réaliser des balles de papier de toutes les textures possibles, écouter le son de ces balles de papiers froissés lancées sur un balafon par exemple. Réaliser une pièce sonore/musicale (fixée : écrite ou mémorisée – varier ensuite l'interprétation) à partir de toutes les actions autour du papier, enchaînée ou superposée.

Les kaplas (bâtonnets de bois calibrés)

- Improvisation, recherche : explorer toutes les productions de sons possibles avec deux kaplas :
 - frappés l'un contre l'autre en distinguant le son mat lorsque les kaplas sont dans le creux de la main, et le son sec lorsqu'ils sont tenus par une extrémité. Lorsque qu'un seul kapla frappe l'autre, ou lorsqu'ils se percutent « bout à bout » ;
 - frappés sur les cuisses, frappés dans une main et s'entrechoquant dans l'autre main qui les tient...
 - frottés l'un contre l'autre, contre le rebord d'une table...

Tous les gestes proposés par les enfants, en ayant soin de distinguer ceux qui ne produisent pas de son (les enfants fabriquent quelque fois des avions, avec deux kaplas qui se croisent et qu'ils font voler en l'air...) ceux qui permettent d'amplifier le son, ceux qui produisent des sons courts (frappés) ou plus longs (frottés) ;

- la boîte de kaplas : lorsque l'on agite tous les kaplas dans la boîte, lorsqu'on les renverse au sol sur le tapis, sur le carrelage, d'un coup, doucement, de plus en plus haut...
- les constructions (tours) que l'on détruit et qui s'effondrent...

Dans la classe, les jeux peuvent donner lieu à une exploration sonore avec des actions volontaires ou fortuites. En grande section, des actions plus contrôlées sont possibles avec les objets plus institutionnels : les livres (feuilleter, fermer d'un coup sec, tourner une page), les crayons que l'on fait crisser sur des feuilles (papier, papier émeri, papier ondulé) ou que l'on taille, feutres que l'on bouche et débouche, on écrit seul ou à plusieurs... tout est possible !

Les jeux en EPS

Différents objets sont utilisés lors des séances d'EPS et vont être matière à relier l'écoute à la production dans l'action. Pour tous ces jeux, prévoir des temps d'écoute en demi-groupe : un groupe d'enfants peut agir pendant que l'autre écoute et note les variations suite aux consignes données par l'enseignant. Ils les décrivent, les qualifient en fonction de l'intensité et de leur « qualité ».

- L'utilisation des balles ou ballons va permettre d'identifier les sons issus des actions comme faire rouler, rebondir (dribbler). On pourra proposer de lancer avec des intensités diverses et sur des supports variés (au sol, contre un mur, sur des tapis mousse, sur un plan en bois, contre des objets empilés) pour amener à distinguer les bruits du choc de celui des objets qui tombent...
- On pourra comparer les sons produits par différentes actions avec des cerceaux: cerceaux qui roulent (bruit plus doux et plus long) ou tournent (la toupie) ou qui retombent...
- On pourra décrire les sons issus des déplacements avec des échasses qui sont plus ou moins bruyants selon les capacités motrices...
- Les jeux avec des caissettes poussées au sol, tirées par des cordes, qui tombent lorsqu'elles sont transportées et chutent.
- Les bruits des pas ou courses, en chaussures et pieds nus sur des supports variés, bruits des sauts lors des réceptions...

Retour sur la plage 20 - [0' 57] - « Tout le monde descend »

Plage 20 : repérage des sons produits par deux personnes descendant des escaliers différents.

Amener les élèves, à partir de cette écoute, à identifier le son comme donnant des informations sur les lieux et sur les gens ; ainsi que sur leurs actions à partir des sons identifiés (exemple : tintement de clés, porte qui s'ouvre, on ouvre une porte).

Il sera intéressant de mettre en valeur les variations (ou les nuances) qui permettent d'affiner la reconnaissance (légèreté d'un pas, vivacité d'un geste – penser à l'écoute des animaux familiers).

Vocabulaire

Des mots pour parler de la durée d'un bruit : long, court, parfois, de temps en temps, permanent, ponctuel...

8 - Développement de l'acuité auditive : "Jeux de portes" CD page 22

La porte est un objet que l'on utilise à longueur de journée et qui est fortement chargé de connotations affectives.

En tant que telle, la porte est un objet qui peut être sonore en même temps qu'elle joue un rôle d'isolant acoustique. Que l'on soit de part et d'autre d'une porte, les perceptions seront différentes.

Écouter la porte

Repère spatial

- Découverte

En se plaçant à proximité, écouter la porte de la classe (ou d'une autre qui se prête bien à cette première écoute). On l'écoute quand on la manipule de diverses façons : ouverture lente ou rapide, fermeture douce ou violente, et on essaye de repérer les composantes des sons entendus (métal des poignées et serrure, gonds, bois contre le dormant, verre...).

- Langage

Dans le coin langage, chercher ensemble d'autres portes de la classe, de l'école, à la maison. Les nommer précisément en repérant leur fonction (pour sortir dans la cour, pour fermer l'armoire...), les décrire, si possible en dresser la liste.

Repère affectif

- Langage

Les portes qu'on a le droit ou non d'ouvrir en tant qu'élève, en tant qu'enfant : suivant leur fonction, suivant le moment. Les portes qu'on connaît, qu'on aime, qu'on redoute... Cette séquence de langage permet de préciser que l'on va mener une activité exceptionnelle en manipulant différentes portes pour les écouter.

À l'écoute d'autres portes

Choix dans la liste de quelques autres portes que l'on va écouter sur place en reproduisant les manipulations précédentes.

- Le geste

Au cours de l'activité, repérer et nommer les bruits que peuvent faire une porte :

- porte qu'on ouvre, qu'on ferme ;
- porte qui claque ;
- porte qui grince ;
- on frappe à la porte ;
- ouverture par déclenchement électrique (immeuble, école).

- La nature de l'objet sonore

Au cours de l'activité, différencier les bruits de porte et si possible dire ce qui les caractérisent (lieu, taille, matériau, mouvements – précisions à adapter suivant l'âge des élèves) :

- réfrigérateur ;
- voiture ;
- placard ;
- armoire ;
- les bruits de serrure, verrou ;
- de classe ;
- d'ascenseur ;
- d'école.

Attention, il conviendra de bien contextualiser ces écoutes : l'acoustique architecturale est déterminante dans ces situations. Selon les volumes, les matériaux qui les composent, leur isolation, leur degré de « remplissage », tous les objets dont nous parlons ne vont pas « sonner » de même façon (propagation/absorption).

De même, les réfrigérateurs font tous «les mêmes bruits» (typologie) mais aucun ne fait «les mêmes bruits» (morphologie) !

Repère sonore

À l'écoute, quand les portes sont fermées ou ouvertes. Les portes et les fenêtres isolent des univers sonores les uns des autres.

- Inventer des jeux de dialogue et d'écoute (CD, boîte à musique, compréhension de message consigne...), à travers une porte ouverte et une porte fermée. Écouter en collant son oreille à la porte (conduction du son ou non par le matériel), ou à la serrure....
- Repérer en les écoutant les univers sonores dont la porte ou la fenêtre nous séparent (intérieur/extérieur à divers moments de la journée ou de l'année, classe voisine quand elle travaille, quand les élèves chantent, quand ils ne sont pas là. Un réfrigérateur fait-il le même bruit ouvert et fermé ?). Être attentif à ce qui se passe quand on franchit une porte (entrée dans les toilettes, sortie dans la cour).

Production

- Amener l'élève à avoir une action sur la porte en répondant à une consigne donnée : fermer la porte, avec bruit/doucement, claquer la porte, ouvrir la porte, entrebâiller la porte...
- Enregistrer des bruits de porte pour reconnaître ensuite à l'aveugle (« ça c'est la porte du dortoir quand on la ferme tout doucement... »). Jeux d'imitation vocale possible (avec leurs limites).
- Construire un imagier sonore à partir des bruits recueillis et lieux distinctifs : photo de la porte des toilettes/bruit de la chasse d'eau, photo d'une classe/bruits de classe, etc.

Dans un premier temps, les élèves associent une image à un son et inversement.

Dans un deuxième temps, les élèves pourront jouer à produire l'ambiance sonore correspondant à la porte représentée par la photographie.

Retour sur la plage 22 - [1' 26] - « Jeux de portes »

Plage 22 : composition jouant sur un seul corps sonore, une porte.

La composition à partir de portes va amener l'élève à rencontrer une création réalisée à partir de sons qu'il aura explorés.

Il pourra imaginer une histoire reliant ces bruits : le chemin d'un personnage imaginaire.

Il pourra aussi imaginer des enchaînements plus abstraits, hors narration, de nature sensible ou musicale.

On pourra, par ailleurs, faire écouter quelques sons de portes ou de fenêtres que l'on trouve sur le CD *Écoute, écoute*.

Plage 1 : début, gonds qui grincent (volets).

Plage 4 (à 20 secondes) : porte d'immeuble qui s'ouvre sur la rue.

Plage 5 : début, porte du taxi qui se ferme, très nette différence intérieur/extérieur.

Plage 7 : début, porte métallique en extérieur.

Plage 10 : porte de train.

Plage 21 : porte d'ascenseur.

Plage 24 : le rideau de fer.

Plage 33 : la porte de la classe.

Plage 35 : l'ouverture de la fenêtre de la classe.

Les élèves pourront comparer et décrire, avec un vocabulaire désormais familier, les différents sons.

Vocabulaire

– Des mots pour nommer les sons issus des portes : portes qui claquent, grincent, gémissent...

– Des mots pour décrire une action que l'on peut avoir sur une porte: frapper, toquer, ouvrir, fermer, entrebâiller, entrouvrir...

9 - Développement de l'écoute par une meilleure connaissance du son : "C'est beaucoup, c'est bien peu" CD plage 27

L'élève est confronté, au cours de la journée, à des moments où il est entouré de plus ou moins de densité sonore (beaucoup de sons, peu de sons).

Être à l'écoute de son environnement, lors de ces différents moments où la densité est plus ou moins importante, va amener les jeunes enfants à comprendre ce paramètre.

Écouter

« Écouter des lieux », situations qui permettent d'appréhender la densité sonore :

- la cour de récréation avec un élève, une classe puis deux, trois ;
- la cantine sans élèves pendant la mise en place puis avec l'arrivée progressive des élèves ;
- en classe au moment de l'accueil (brouhaha), puis lors de l'appel (un enfant après l'autre) ;
- etc.

Produire

On peut appréhender le paramètre de la densité sonore en variant avec les enfants les exercices de «solo/tutti ». Proposer des jeux d'imitation ou d'accumulation qui peuvent être repris dans différents domaines.

Il est intéressant d'enregistrer les séances pour que les élèves puissent avoir un temps d'écoute de leurs productions, on peut également travailler en alternant les temps où l'élève est spectateur puis acteur.

Il est plus efficace de sentir la notion de densité en la faisant évoluer (dans un sens puis dans l'autre) de façon progressive qu'en alternant seulement deux états distincts (soliste/choeur, un/plusieurs...). Travailler les apports successifs et les retraits successifs.

Les jeux à décliner avec la voix

- Jeu d'imitation : proposition vocale de différents sons en jouant sur les paramètres musicaux (hauteur, timbre, intensité, durée) d'un meneur, reprise en imitation par le groupe.
- Jeu de contamination : proposition qui va se diffuser (un, deux, trois... tous).
- Jeu d'accumulation : chacun fait une proposition différente avec des entrées successives en classe entière, en petits groupes.
- Le meneur (maître ou élève) propose un mot, une phrase, un texte repris en chœur par le groupe ou par une partie du groupe.
- Même idée par accumulation, en répétant le mot ou la phrase et en jouant sur l'intensité.
- Deux élèves représentent chacun un son. Le maître lit une liste de mots. Quand l'élève reconnaît «son son», il fait un geste à son groupe qui répète le mot. Certains mots peuvent contenir les deux sons.

Les jeux à décliner avec des objets sonores

- Percussions corporelles : frottements des mains, des bras, des épaules... frapper dans les mains avec un, deux, trois, quatre doigts, claquements de langues...
- Avec des objets (feuilles de papier, morceau de plastique, coquillages...) ou des instruments de musique.

Le maître dispose devant lui le double des instruments qu'il distribue aux élèves. Il peut ainsi proposer un son repris par les élèves en possession de l'instrument.

Les jeux à décliner avec le corps

- Un élève propose un geste repris par l'ensemble du groupe, puis développe ses propositions.
- Un élève propose un déplacement repris par l'ensemble du groupe.

Même idée en petits groupes de cinq élèves, les enfants sont meneurs à tour de rôle pour proposer un déplacement qui peut être accompagné d'un son, exécuté ensuite par les autres enfants du groupe.

Retour sur la plage 27 - [1' 31] - « C'est beaucoup, c'est bien peu »

Plage 27 : perception de la densité et de l'intensité des bruits lors de l'entrée en classe.

Les élèves vont rapprocher cette écoute d'une situation qu'ils vivent quotidiennement : le moment de l'appel. Ils pourront faire des comparaisons avec leur propre expérience. Ils tenteront d'identifier les bruits annexes et de porter une attention particulière aux bruits annexes de leur classe au moment de l'appel.

On peut proposer des jeux de déplacement dans un espace que l'on réduit au fur et à mesure : dans tout l'espace du préau, dans la moitié du préau, dans un quart du préau. Les enfants expérimentent physiquement la notion de densité.

Vocabulaire

- Des mots pour décrire la densité sonore : beaucoup, un peu, de moins en moins, de plus en plus...
- Des mots pour décrire l'intensité sonore : fort, doucement, faible, bruyant...

10 - Aiguiser la curiosité de l'enfant envers le monde sonore : "Roulades et roulements" CD plage 37

Les élèves observent et décrivent tous les jours le temps qu'il fait, « la météo », mais parlent très rarement du temps que l'on peut entendre, excepté lorsqu'il y a de l'orage...

Le temps a-t-il un son ? Plusieurs ? L'enseignant fera porter l'attention des élèves sur le temps et ce que l'on peut en entendre : la pluie, le vent, l'orage, les oiseaux...

On attirera également leur attention sur les bruits extérieurs à la classe.

Écouter

À l'extérieur

- Emmener les élèves dans la cour et écouter : sentir de manière kinesthésique le vent, le froid, l'humidité ou la chaleur et inviter les élèves à écouter avec la même attention le temps qu'il fait et ce que l'on en perçoit de manière proche ou plus lointaine. On pourra travailler en demi-groupe, et chaque groupe relatera ce qu'il a entendu, écouté plus attentivement... et comparer les différentes perceptions. Les enfants peuvent enregistrer, permettant ainsi une réécoute collective.
 - Écouter la pluie : pluie forte ou douce que l'on entend « crépiter » au sol, sur la toiture du préau, sur les feuilles des arbres ou déjà dans des flaques d'eau formées.
 - Écouter le vent, de la même manière en privilégiant des lieux: vent dans les arbres, vent qui s'engouffre dans certains couloirs extérieurs, portes ou fenêtres qui claquent : courants d'air.
 - Écouter la pluie, le vent ou l'orage en privilégiant différents moments: au début, les sons ne sont pas les mêmes qu'au cœur d'une averse, et après la pluie on entend les oiseaux qui reprennent leurs chants, puis cela s'arrête au profit de la vie de la ville ou de l'école (retour des enfants en récréation ou sur des activités d'extérieur).
 - Écouter le beau temps : on le ressent, chaleur, lumière, on évoque ces sensations, puis il fait beau et il y a de l'air, les feuilles des arbres bruissent légèrement, chants d'oiseaux (faire la différence entre le pépiement régulier d'oiseaux et un cri de part en part).
- Si des plantations sont présentes, écouter le bruit des insectes... Les entend-on de loin ou faut-il se rapprocher?

De l'intérieur

- Dans la classe, en silence, on commence par écouter les bruits de l'école, puis on ouvre une fenêtre, on écoute un court moment, puis on ouvre une seconde fenêtre ou la porte de la classe si elle donne sur l'extérieur. Entend-on la même chose que lorsqu'elle est fermée ?
- Entend-on davantage le temps ou les bruits de la ville. Circulation plus ou moins dense selon le moment de la journée, voitures qui roulent sur des chaussées mouillées, bruits des pas, des vélos, bruits de la ville différents par temps de pluie (exemple : arrêt de certains travaux de construction, mais plus de klaxons...).
- Faire silence dans la classe, demander aux élèves de lever la main lorsqu'ils perçoivent un son, verbaliser et amener chaque élève à fixer son attention sur le son entendu... bref, valoriser dans le silence, la disponibilité de cette écoute active.
- Prévoir ce temps d'écoute à différents moments de la journée pour comparer les bruits entendus : reprise du travail précédent (exemple : beau temps, les enfants peuvent être dans la cour, comment nous parviennent les voix. Peut-on en reconnaître ? Les cris qui fusent par moments, les bruits de la ville en fond ou les incursions des klaxons, sirènes de voitures, des bruits de chantier, métro aérien, des voix dans la rue).

Nommer, décrire puis qualifier ces sons et ce qu'ils évoquent (le beau temps identifié aux vacances, qui peut amener à penser à la mer et évoquer le bruit des vagues ou des pas sur le sable. On peut imaginer quels sons produisent nos pieds nus sur différents supports, cf. production) :

- qualifier les sons entendus de l'intérieur : leurs qualités, sont-ils clairs ? Facilement identifiables, lesquels ? Pourquoi ?
- quels sont les sons que l'on perçoit en premier ? Selon quel critère : leur proximité, leur intensité, leur familiarité ?

Prévoir des temps d'évocations personnelles (expériences extra-scolaires ou scolaires mais individuelles) et des temps d'évocations collectives (comparaisons avec d'autres écoutes en classe ou dans d'autres lieux, des sorties en milieux ouverts (parcs, jardins, marchés, bois) et en milieux fermés (métro, bus, musées, théâtres, poste, supermarchés...).

Situer le bruit dans l'espace

- Prévoir des écoutes depuis différents lieux de l'école : dans la classe, dans la cantine, les couloirs, le gymnase ou la salle de sport, la cour de récréation et identifier sa place par rapport aux locaux : entend-on la même chose d'une classe au deuxième étage et d'un local en rez-de-chaussée ? Quels sont les espaces et les lieux qui nous environnent ? En quoi ces lieux peuvent-ils donner une résonance particulière aux phénomènes météo (pluie dans un espace fermé ou sur un toit), amplifier ou neutraliser les sons...
- Situer les bruits internes à l'école et les bruits extérieurs, puis ceux que l'on peut entendre dans et hors de l'école (voix, chariots, bruits de pas, portières de voiture, livraison, vélos, sonnettes, ballons...).
- Dire ce qu'il y a de différent lorsque l'on se déplace dans la rue et que l'on perçoit ces bruits, et ce que l'on entend lorsqu'on les écoute attentivement...

Produire

Amener les élèves à explorer différents matériaux pour imiter les sons de la nature

Dans un premier temps, travailler parallèlement les écoutes et des productions sonores à partir des matériaux choisis :

- les feuilles de papier de différentes textures, papier à écrire, alu, soie, crépon, cartons ondulés, vont offrir de nombreuses possibilités sonores selon le geste et l'ampleur de celui-ci : gratter, taper, frotter, agiter, froisser, déchirer...
- les couvercles en métal de pots, kaplas, jeux de constructions divers (ceux qui sont creux se prêtent aux souffles), sacs plastique, jetons dans différents récipients... vont permettre d'aborder d'autres sonorités : résonance métallique ou sourde....

Utiliser le corps des enfants pour produire des sons en frottant le pantalon, en tapotant les mains sur les épaules, le ventre, en claquant des doigts, en tapant des pieds, en frottant ses mains l'une contre l'autre (voir Steve Waring).

Toutes ces situations sont autant d'occasions de mettre en correspondance les qualités sonores des objets ou du corps avec l'intention de reproduire un univers sonore écouté attentivement.

Retour sur la plage 37 - [1' 13] - « Roulades et roulements »

Plage 37 : un coup de tonnerre perturbe un cours d'éducation physique.

Les élèves vont décrire la situation sonore présentée et la rapprocher de situations vécues à l'école. L'enseignant pourra attirer leur attention sur la voix de l'enseignante, son discours, l'intensité de la voix des élèves, leurs discours. Les élèves vont pouvoir émettre des hypothèses quant au moment et au lieu où se situe cette action.

Il conviendra d'amener les élèves à évoquer les situations où la perception individuelle varie d'une personne à une autre, la subjectivité et l'histoire de chacun amenant des réactions ou des sentiments singuliers (et légitimes – avoir peur ou non, avoir du plaisir ou non...). A-t-on toujours peur de l'orage? Quand en a-t-on peur? (Lorsque l'on est seul... dans un lieu inconnu...). En dehors de l'orage, évoquer les bruits qui peuvent effrayer les uns et pas les autres, qui peuvent faire plaisir aux uns et pas aux autres : les grondements, les claquements, les pétarades, la foule, les oiseaux de nuit, la musique forte, etc.

Vocabulaire

- Des mots pour décrire le temps : pluvieux, humide, froid, chaud, voilé, clair...
- Des mots pour décrire les sensations que l'on a du temps : avoir froid, chaud, grelotter, frissonner, transpirer...
- Des mots pour décrire les sons issus des événements climatiques : grondement de l'orage, bruissement des feuilles, clapotis de la pluie...
- Des mots pour décrire des actions que l'on peut avoir sur des objets : gratter, frotter, déchirer, agiter, froisser...

11 - Aiguiser la curiosité de l'enfant envers le monde sonore : "Tutti, soli" CD plage 39

On a pour habitude de faire, dès la petite section, un emploi du temps de la journée sous forme d'affiches ou de photos qui représentent et structurent les différents temps de la journée à l'école. L'enseignant va amener ses élèves à appréhender ces différents moments par l'écoute et construire un emploi du temps sonore.

Écouter

- Proposer des moments d'écoute dans différents lieux de l'école et à différents moments. Cette écoute va permettre aux élèves de prendre conscience des caractéristiques sonores des lieux, de reconnaître les sons et les voix, de les situer dans le temps et dans l'espace. À partir de l'enregistrement de ces moments, on pourra les comparer pour trouver le vocabulaire qui permet de les décrire. Par exemple, les élèves pourront être sensibilisés à l'intensité en comparant deux moments très caractéristiques : la récréation et le temps de la sieste (intensité très forte/intensité très faible). On pourra également diversifier les écoutes et donner à entendre un son faible qui s'amplifie et inversement. La notion d'intensité est un paramètre sonore qui pourra être réinvesti au cours de tous les moments de classe:
 - pendant le chant (les nuances que l'on choisit) ;
 - pendant l'écoute d'une musique ou d'un conte, le réglage du volume sonore ;
 - lors de l'utilisation des instruments de musique, on peut mettre en évidence des techniques de jeu ou le nombre d'instruments.

- Construire le déroulement sonore de la journée de l'élève par un enregistrement de l'accueil à la fin de la journée:
 - accueil : émergence des voix d'adultes, d'enfants, de discussions croisées ;
 - ateliers : émergence de la voix de l'enseignant qui donne les consignes, voix d'enfants et bruits issus d'actions ;
 - récréation : émergence de voix criées, bruits divers issus de jeux (rebondissement de ballons, roulement, grincement de vélos, etc.) ;
 - cantine : émergence de voix d'adultes, bruits métalliques de couverts etc.
 - sieste : émergence de respirations reposées, ronflements, froissement de draps ou couvertures ;
 - motricité : émergence de voix et bruits issus d'actions.

Ces différents moments sonores pourront être reliés à une représentation photo.

Dans un premier temps, les élèves décriront sans les associer les images et les sons. On pourra, ensuite, les associer et réaliser un loto sonore sur les moments de la journée. Et construire, enfin, une bande dessinée sonore que les élèves liront.

- L'enregistrement des sorties scolaires des élèves va permettre d'appréhender l'espace sonore extérieur à l'école, d'acquérir des points de repère autres que visuels. On pourra également réaliser le parcours sonore de la sortie que l'on enrichira de photos.

Produire

- Amener l'élève à reproduire à l'aide d'objets ou d'instruments ces différents moments. Il va être confronté au choix du matériau ou instrument correspondant au son le plus proche et va devoir adapter son geste à la production pour être au plus près de la réalité.
- Un jeu de confiance favorise également l'acuité auditive et la découverte des lieux de l'école : par couple, un élève en accompagne un deuxième qui accepte de se laisser guider les yeux fermés. Il reconstitue ensuite son itinéraire à l'aide d'indices sonores.

Retour sur la plage 39 - [0' 51] - «Tutti, soli »

Plage 39 : brouhaha caractéristique de la sortie d'école, avec les bruits de la rue en arrière-plan.

Amener les élèves à décrire, commenter ce qu'ils entendent et établir des correspondances avec leur environnement propre.

Les amener à situer ce moment dans l'espace, dans le temps, à décrire les voix entendues et les événements et émergences sonores propres à cette situation.

Le travail sur les émergences propres à une situation permettra à l'élève d'identifier et comprendre les différentes situations auxquelles il est confronté.

Toutes les émergences n'ont pas les mêmes modalités d'existence : certaines sont liées à leur intensité relative, d'autres au sens qu'elles ont pour nous. Certaines sont accidentelles (objet qui tombe, avion qui passe), d'autres volontaires (cri, sonnerie). Enfin, certaines apparaissent parce qu'elles émergent (mobylette, cliquetis dans un moteur), d'autres parce que leur environnement a diminué (la nuit, une foule soudain silencieuse)...

Vocabulaire

- Des mots pour désigner les différents moments de la journée: *matin, déjeuner, après-midi, goûter...*
- Des mots pour décrire les lieux de l'école : *la classe, la bibliothèque...*
- Des mots pour décrire les sons liés aux lieux : *le ruissellement de l'eau dans les toilettes, le tintement des couverts à la cantine, l'écoulement de l'eau dans l'évier, le grincement des roues de vélo dans la cour de récréation...*