

UNIVERS SONORES A L'ECOLE MATERNELLE

AIDE A LA PROGRAMMATION

Document réalisé par Tania Grimaldi CPEM 67 en collaboration avec des enseignantes de C1 de la circonscription de Strasbourg 5 :

Frédérique De Marche	maternelle Jacqueline
Claude Roubert	maternelle Jacqueline
Martine Scholler	maternelle Oberhausbergen
Catherine Ulrich	maternelle Marguerite Perey
Catherine Wurtz	maternelle Gustave Doré

Les principes sur lesquels repose cette programmation sont les suivants

1/Décliner de façon plus précise les compétences musicales

2/Rechercher une progressivité des compétences, à l'intérieur d'une année scolaire, à l'intérieur du cycle

3/Ritualiser les activités autres que le chant :

Dans le domaine de l'écoute :

- proposer de manière systématique des activités d'écoute pour connaître l'univers des sons et les paramètres du son : exploration d'objets sonores, des petites percussions, de paysages sonores (du plus proche de l'enfant en PS au plus éloigné en GS)
- utiliser les savoirs, savoirs-faire dans des créations sonores (sonorisation de comptines, histoires courtes...)
- découvrir des œuvres en lien avec les thèmes abordés en classe, en lien avec le travail sur les sons

Dans le domaine du rythme :

- Construire des compétences solides à partir d'une entrée basée sur la perception corporelle de la pulsation, en lien avec la danse en petite et moyenne section
- Construire la capacité à reproduire un rythme

4/Proposer des outils en lien avec les différentes activités

LA PETITE SECTION

AIDE A LA PROGRAMMATION Univers sonores PS

LA PETITE SECTION		AIDE A LA PROGRAMMATION Univers sonores PS		PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
DOMAINE + Champs de compétences				Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences
Développer une attitude d'écoute Mettre en place un moment d'écoute ritualisé PS				Se mettre en condition d'écoute : posture, focalisation de l'attention - Mise en place d'un rituel une comptine, une boîte à musique, une marionnette, un geste qui signale le moment où il faut être attentif - Aménagement d'un espace dédié et favorable aux activités d'écoute (coin langage, table aménagée...) Ecouter et reproduire une comptine	Ecouter des imagiers sonores, des chansons ou des comptines sonorisées sur un support audio, des bruitages <u>Exemples de supports :</u> Hélène Bohy : « Tangonino », « A l'eau », chez Enfance et Musique « 75 Chansons, comptines et jeux de doigts » Enfance et Musique Collection Didier jeunesse de chants et comptines par thème, collection « Coco » chez Gallimard Jeunesse Abécédaires sonores, collection « Mes petits imagiers sonores » de Marion Billet chez Gallimard Jeunesse, « Animal Bazar » imagier sonore des animaux Ed Naïve, « L'imagier des bruits », Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration à travers des jeux d'écoute ritualisés - Associer un objet/une action/un son - Lotos sonores			Rester attentif lors d'un spectacle vivant
	Développer la discrimination auditive Isoler des sons, les reproduire, les identifier Développer son imaginaire sonore	Découvrir les possibilités sonores d'un objet Imiter ces bruits /le silence Classer les objets sonores ou non sonores Explorer la caisse à jouets comportant des objets sonores ou non. Un objet non sonore pourra devenir le symbole du silence (cf attitude d'écoute) Découvrir les possibilités sonores de son corps Utiliser les possibilités corporelles dans les comptines		Discriminer, identifier et reproduire les timbres qu'on peut obtenir avec son corps(ne pas oublier la bouche et la voix) Etablir un répertoire de sons & s'en servir dans des jeux Utiliser ces possibilités corporelles dans les comptines, les chants Identifier et reproduire des cris d'animaux			Sonoriser une comptine ou une histoire courte à partir de ce répertoire de bruitages corporels. Trouver les moyens les plus adaptés pour traduire les actions, les images évoquées... Prendre sa place dans le groupe.	
Travailler la perception du son (en explorer les différents (paramètres)) PS	Percevoir :	Direction du son : Savoir montrer la direction du son. -On cache un réveil, un enfant se cache dans l'école et fait entendre une « boîte à meuh », il faut le retrouver -jeu : le roi du silence		Intensité : -Savoir reproduire des sons doux/forts avec son corps. -Apprendre à moduler l'intensité de sa voix. - En se disant bonjour - En disant une comptine (on chuchote, on parle normalement, on parle fort) - En imitant les animaux Hauteur du son : Percevoir de grandes différences de hauteur à travers l'imitation de personnages : Exemple : « Boucle d'Or et les trois ours » Voix grave de papa ours, voix aigüe de bébé ours, Voix « moyenne » de maman ours			Utiliser les différents paramètres explorés dans la sonorisation.	
	Intensité							
	Direction du son							
	Hauteur du son							

S'ouvrir à la culture PS	Découvrir des œuvres variées		Rester attentif lors d'un court extrait tiré de la musique savante. (thèmes des jouets et des animaux) Durée recommandée : entre 1' et 1'30 • <i>L'éléphant, le Cygne, Le coucou, Personnage aux longues oreilles, l'Aquarium du « Carnaval des animaux » Saint-Saëns</i> • <i>« La Symphonie des jouets » Léopold Mozart</i> • <i>Divers extraits tirés de « Une année au concert C1 » Cndp</i> <i>Exp : Papillons, Duo des chats, Promenade à la ferme, Poneys et Trapézistes, Marche et galop, Les marionnettes, La boîte mystérieuse, le perroquet</i>	
Le chant et la voix PS	Mémoriser un chant une comptine Chanter ensemble	Se joindre progressivement au groupe pour chanter des comptines rituelles Mémoriser des phrases (le début des phrases étant en général amorcé par l'adulte) Ne pas hésiter à chanter beaucoup de comptines traditionnelles (mélodies très simples) pour permettre de construire la justesse. Matérialiser les changements de hauteur avec la main. Répertoire : Enfance et Musique, Didier Jeunesse (comptines trad) « 100 chansons et comptines » Gérard Dalton CD 1 et 2 -« Les jeux chantés à la maternelle » / Formulette jeunesse	Jouer avec sa voix pour imiter des sons, des cris d'animaux. Explorer ses possibilités vocales (sirènes vocales ascendantes, descendantes, onomatopées. Jouer sur des différences d'intensités et de hauteurs. Mémoriser et enchaîner des phrases de plus en plus longues Reproduire une mélodie simple sur 5 tons Comptines traditionnelles, Edition Fuzeau « Chansons pour les tous petits », sur 4 notes ou 5 notes	Se joindre systématiquement au groupe pour interpréter une comptine. Maîtriser le répertoire de comptines vu dans l'année.

Savoir reproduire un rythme simple

Percevoir la pulsation d'une musique où elle est bien marquée (musique de danse, comptine traditionnelle) :

-l'exprimer par le balancement du corps, un frappé des mains, des pieds (cf : dossier avec activités sur la perception de la pulsation).

-danse libre : on fait danser des objets (foulards, ballons, bâtons) sur des musiques à tempi variés, seul ou à deux (un enfant est le modèle, l'autre reproduit la gestuelle proposée)

-chansons à danser « faciles » :

La Créole (Approchants 07-08), Le petit train (le Bal des Bout'Choux Marie-Claude Clerval éd Sonorine)

Intervenir par un frappé, un bruitage à un moment précis d'une comptine, d'une chanson

Exemples :

***Qui est blanc ?**

Compilation Approchants Cycle 1 /38

Intervention sur les silences avec la voix
« Meuh, meuh, bêh, bêh »...

***Le petit train**

Compilation Approchants Cycle 1 /01

Intervention sur les onomatopées avec la voix, avec des frappés ou des instruments

***Le perce-oreille**

Compilation Approchants Cycle 1 /07

Intervention sur « tas » et sur « trou » avec 2 percussions corporelles différentes (mains/genoux)

Mais aussi :

Ma trottinette, Compil. Approchants Cycle 1 /11

Le petit crapaud, Cp Approchants Cycle 1 /20

La fête du printemps Approchants 2004/2005

Sainte Maritane : comptine traditionnelle

Aria C1

Intervenir à l'intérieur d'une comptine, une chanson par une formule rythmique plus élaborée.

Exemples :

***Jean Petit Qui danse : comptine traditionnelle**

Intervenir sur « doigt, doigt, doigt », puis sur les autres strophes avec les parties du corps nommées en respectant dans la gestuelle le rythme des 3 noires.

On peut ensuite orchestrer la chanson en remplaçant les parties du corps par de petites percussions.

***Dans la boîte à outils**

Compilation Approchants Cycle 1/16

On fait entendre le son de chaque outil (imitation vocale, puis utilisation d'objets sonores ou d'instruments) sur la formule rythmique suivante :

***Mes petites mains tapent**

Compilation Approchants Cycle 1 /28

***Des chansons à compter**

On introduit des frappés en utilisant différents timbres

« Les petits cailloux » Chanson PRIM /4

« Gribouille » Chanson PRIM /16

Frapper la pulsation d'une chanson ou d'une comptine

Reproduire une formule rythmique simple en s'appuyant sur un texte alternances noires /2 croches -

Utiliser différentes percussions corporelles

AIDE A LA PROGRAMMATION
Univers sonores
MS

AIDE A LA PROGRAMMATION Univers sonores MS		PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
DOMAINE + Champs de compétences		Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences
Développer une attitude d'écoute MS	Devenir attentif, prêter l'oreille Se mettre dans une posture d'écoute Observer un moment de silence de plus en plus long Ecouter pour le plaisir une histoire lue Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration	Se mettre en condition d'écoute : posture, focalisation de l'attention - Mise en place d'un rituel une comptine, une boîte à musique, une marionnette, un geste qui signale le moment où il faut être attentif - Aménagement d'un espace dédié et favorable aux activités d'écoute (coin langage, table aménagée...) Ecouter des imagiers sonores, des chansons ou des comptines sonorisées sur un support audio, Exemple de supports : Enfance et Musique, Approchants, Editions Gallimard Jeunesse, Didier Jeunesse	Ecouter des histoires courtes, des comptines avec bruitage et mime, racontées par l'enseignant <i>Exemples : La Petite fille et le loup – comptines avec onomatopées qu'on peut bruiteur du type « Plic, ploc, plic, ploc fait la pluie sur le toit Zip, zip, zip, c'est l'éclair qui rougeoit Boum, badaboum, le tonnerre, cache-toi »</i> <i>Livre d'Agnès Matthys « Le jardin des sons » Des histoires à mettre en musique Ed Van De Velde</i> Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration à travers des jeux d'écoute ritualisés - Associer un objet/une action/un son en introduisant des sons de plus en plus proches (ex : bouteilles de différentes graines qu'on secoue) - Lotos sonores, memorys sonores - Jeux de Kim	Ecouter des histoires courtes, avec bruitage sur support audio (<u>pas d'images</u>) Ex : revue « Histoires pour les Petits » Rester attentif lors de l'écoute d'un texte lu ou raconté		
Découvrir le monde sonore MS	Développer la discrimination auditive Isoler des sons, les reproduire, les identifier Développer son imaginaire sonore	Discriminer, identifier et reproduire les timbres qu'on peut obtenir avec son corps (ne pas oublier la bouche et la voix) Utiliser ces possibilités corporelles dans les comptines, les chants Identifier les différents bruits du quotidien : classe, école, maison, rue (à partir d'enregistrements réalisés si possible avec les enfants) Classer les bruits du quotidien : Identifier une succession de sons (premiers encodages/décodages), classer <i>chronologiquement des sons, classer des sons par « univers sonore »</i>	Explorer les possibilités sonores de matériaux différents (<i>papier, bois, fer, plastique...</i>) <i>Cf : fiches objets sonores de « Musique au Quotidien au Cycle 2 » Cndp Répertoire Aria consacré aux objets sonores : « Le son des chose » 2003 Association Musique et Culture du Haut-Rhin</i> Explorer les différentes possibilités d'action sur les matériaux (<i>froisser, taper, déchirer, caresser...</i>). Prendre conscience de la corrélation geste/son obtenu Trouver des symboles pour représenter ces actions. <i>Construire un codage simple à partir des photos des différentes actions.</i> Sonoriser une comptine, une histoire courte à partir de ces bruitages			
Travailler la perception (explorer les paramètres) MS	Intensité Durée du son Hauteur du son	Intensité du son : Crescendo/decrescendo : Moduler sa voix parlée, chantée Hauteur du son : Connaître les termes grave/aigu Moduler sa voix pour imiter des personnages	Intensité du son : Crescendo/decrescendo : Réaliser collectivement ces deux effets sonores en manipulant des objets sonores (jeu du chef d'orchestre ». Répondre au geste de direction. Durée du son : Découverte de ce paramètre par la manipulation des objets sonores. Classer des objets en fonction de la durée du son Fermer les yeux et écouter la résonance (verre, métal)			

S'ouvrir à la culture MS	Découvrir des œuvres variées	Rester attentif lors d'un court extrait tiré de la musique savante. (thème en relation avec l'exploration du monde sonore : Musiques descriptives avec paysages sonores, musiques en réseau avec les thèmes abordés en classe) Durée recommandée : entre 1' et 1'30 Exemples : <i>Promenade en traîneau Léopold Mozart</i> <i>Symphonie « La surprise » Haydn</i> <i>Divers extraits tirés de</i> <i>« Une année au concert Cycle 1 » Cndp</i> <i>en lien avec le paysage sonore, les activités humaines</i>	Rester attentif lors d'un court extrait tiré de la musique savante : musiques contemporaines utilisant les objets du quotidien Exemples : « Concerto pour une porte et un soupir » Pierre Henry « La ville » Pierre Henry Extraits de musiques réalisés par des étudiants du CFMI dans « Le son des choses » ARIA 2003	Découvrir une œuvre de façon plus approfondie : -écoute de plusieurs extraits -découverte d'un ou deux instruments caractéristiques <u>Exemples :</u> « <i>La Moldau</i> » Smetana « <i>Casse-Noisette</i> » Tchaïkovski « <i>La Flûte Enchantée</i> » Mozart
Le chant et la voix MS	Mémoriser un chant une comptine Chanter ensemble	Jouer avec sa voix pour imiter des sons, des cris d'animaux. Explorer ses possibilités vocales (sirènes vocales ascendantes, descendantes, onomatopées. Jouer sur des différences d'intensités et de hauteurs. Chanter au signal de l'enseignant. Adapter de mieux en mieux l'émission sonore au geste de direction. (en particulier en ce qui concerne les changements d'intensité) Mémoriser et enchaîner des phrases de plus en plus longues Reproduire une phrase mélodique et rythmique plus complexe.	Jouer avec sa voix (la durée du son) : Reproduire des sons courts/reproduire des sons longs sur les voyelles : Exp : - le rire de l'ogre sur « ha », « ha » -l'exclamation devant une belle surprise « haaaaaa... » Veiller à une bonne respiration au départ. Jouer au haaa le plus long possible... Chanter une petite gamme ascendante et descendante Reproduire une phrase mélodique et rythmique plus complexe. Prendre conscience de l'attitude corporelle du chanteur (debout, les pieds légèrement écartés, les bras détendus le long du corps). Cette attitude sera mise en œuvre sur des temps courts.	Se joindre systématiquement au groupe pour interpréter une comptine. Maîtriser le répertoire de comptines vu dans l'année.
Quel répertoire aborder ? On choisit la plupart du temps les chants en fonction d'un thème ou d'un projet. En section de moyen choisir des mélodies aux intervalles et aux rythmes simples, le tempo ne devra pas être trop rapide. La justesse s'acquière petit à petit à condition de ne pas brûler d'étapes. (« Le plaisir mélodique » ne doit pas être le seul critère de choix... ») Les outils sont nombreux : -CD « Chansons Prim » Cndp (distribué dans toutes les écoles) -Ecoles qui chantent Maternelles : compilation Approchants 46 titres/ Association Approchants -« 100 chansons et comptines à l'école maternelle » Gérard Dalton/Francine Pohl 4 cd classés par niveau de difficulté -« Les jeux chantés à la maternelle » / Formulette jeunesse -Aria Cycle 1 Musique et Culture du Haut-Rhin				

Savoir reproduire un
rythme simple

Percevoir la pulsation :

-Trouver la pulsation d'une musique où elle est bien marquée (danse), répondre à une consigne qui crée une rupture (sauter, tourner, reculer...) et retrouver la pulsation.

-Sur une musique donnée, proposer des frappés avec les percussions corporelles sur des systèmes de 4 pulsations (exemple : main-main -genou- main, pied -main- pied- main)

-chansons à danser plus complexes :

« Le bal des Bouts de Choux »

« Farandole » **Compil. Approchants Cycle 1 /08**

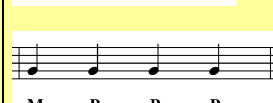
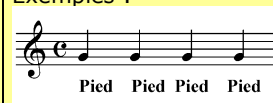
« Danser-vous mignonne ? » Idem **19**

Frapper la pulsation d'une chanson ou d'une comptine

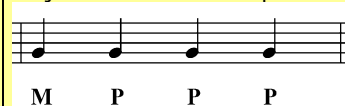
Reproduire une formule rythmique simple en jouant sur 2 timbres différents.

(alternances noires /2 croches sur mesure à 4 temps)

Exemples :



Il faut réussir une alternance maître/élèves de façon à ne jamais « briser » la pulsation.



Frapper le rythme syllabique

-Mettre des gestes de façon précise (sur une syllabe donnée) dans une chanson, une comptine, un jeu de doigt.

Exemples :

« La petite charlotte » **Compilation Approchants Cycle 1 /30**

« Coin coin coin » **Approchants 2010/2011**

« Les pieds dans l'eau » **Compilation Approchants Cycle 1 /23**

-Frapper des parties du rythme syllabique d'une comptine, d'une chanson, remplacer dans un deuxième temps les mots par les frappés.

Exemples :

« La famille tortue » (Enfance et musique)

« Un petit lapin », frapper « coucou coucou »

Compilation Approchants Cycle 1 /6

« A mon beau château » frapper « ma tante tire lire lire/ma tante tire lire lo »

Compilation Approchants Cycle 1 /15

Orchestrer une comptine en frappant la pulsation, une petite partie du rythme syllabique. On utilisera les objets sonores explorés :

Bâtons, bouteilles plastiques, boomwhackers...

Savoir adapter son geste , savoir anticiper, respecter un départ et un arrêt

LA GRANDE SECTION

AIDE A LA PROGRAMMATION Univers sonores GS

		PERIODE 1	PERIODE 2	PERIODE 3	PERIODE 4	PERIODE 5
DOMAINE + Champs de compétences		Compétences	Compétences	Compétences	Compétences	Compétences
Développer une attitude d'écoute GS	Devenir attentif, prêter l'oreille Se mettre dans une posture d'écoute Observer un moment de silence de plus en plus long Ecouter des histoires, des œuvres musicales Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration	Se mettre en condition d'écoute : posture, focalisation de l'attention par le biais d'un rituel pour instaurer le silence Ecoute des chansons ou des comptines sonorisées sur un support audio, des bruitages, des contes courts (sans support visuel), des musiques (Exemple de supports : <i>Approchants, Musique au quotidien cycle II</i>, Ex « 60 berceuses » chez Fuzeau) :	Ecouter des histoires courtes, avec bruitage et mime, racontées par l'enseignant Agnès Matthys « Le jardin des sons » Ed Van De Velde Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration : - Ecouter une série de bruits : dire de mémoire ce qu'on a entendu dans l'ordre chronologique - Même chose avec une série de « voix » - Jeux de Kim - Atelier memory sonore	Ecouter des histoires courtes, avec bruitage sur support audio : <i>1001 souris vertes</i> Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration : Jeu de memory sonore (trouver la paire sonore – commencer par deux sons)	Rester attentif lors de l'écoute d'un texte lu ou raconté sans support visuel Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration : - jeu de Kim - jeu du facteur sonore : les enfants sont assis en cercle, l'adulte produit un son, un rythme, derrière un enfant qui doit le reproduire	Rester attentif lors de l'écoute d'un texte lu ou raconté sans support visuel Augmenter sa mémoire auditive et sa capacité de concentration : <i>Jeu des bruits en chaîne : les enfants sont en cercle, l'un réalise un bruit en utilisant son corps, le suivant l'imité et en ajoute un...jusqu'à 4 enfants ; puis tout le monde reproduit la même succession</i>
	Découvrir le monde sonore GS	Explorer les possibilités sonores des petites percussions de l'école -prise de conscience du lien action exercée/matériau/son obtenu Connaître leur nom et la manière usuelle de s'en servir, trouver un codage pour les instruments qui pourra servir au moment d'orchestrer une chanson ou de sonoriser une comptine. Classer les petites percussions par famille : trouver des critères de classement -matière, durée du son -action exercée (ceux dans lesquels on souffle, que l'on frotte, que l'on secoue...) -hauteur déterminée (carillon, xylophone, flûte)/hauteur indéterminée (claves, maracas, tambourins, triangle)		Sonoriser une comptine, une histoire courte à partir de l'univers sonore exploré. Utilisation de la voix, d'objets sonores, de petites percussions		

Travailler la perception du son GS	Intensité	Intensité : Forte/piano Crescendo/decrescendo : Réaliser collectivement ces effets sonores en manipulant des petites percussions, en jouant avec sa voix parlée et chantée	Hauteur du son : Découvrir la flûte à coulisse : -Imiter gestuellement et vocalement les mouvements sonores -Trouver des représentations graphiques	Hauteur du son : Jeux de discrimination auditive à partir de cloches ou de boomwhackers. On choisit 2, puis 3 sons différents représentés par des couleurs : il faut reconnaître le son/la couleur entendue (les instruments sont cachés)
	Hauteur du son	Hauteur du son : Découvrir ce paramètre à travers les variations de hauteurs des petites percussions : Les percussions à hauteur déterminées (carillons, métallophones, xylophones, boomwhackers) ont des sons dont la hauteur est définie par la taille du corps sonore. On peut créer de petites mélodies.	Découvrir le bouteilophone : -Expérimenter la variation du son en fonction du remplissage : le son le plus aigu possible correspond à la bouteille vide. Plus on la remplit, plus le son devient grave. -Créer un carillon à partir de bouteilles (colorer l'eau pour bien matérialiser les hauteurs) -faire sonner deux bouteilles derrière un paravent : les sons sont-ils identiques ou différents ? -Jouer une mélodie simple et la reproduire vocalement Le geste de la main accompagne les mouvements mélodiques	
S'ouvrir à la culture GS	Découvrir des œuvres variées	Découvrir des instruments : -Participer à une présentation d'instruments (école de musique, parent musicien...) -Ecouter de courts extraits de musiques du monde permettant de découvrir des instruments proches des petites percussions usuelles à l'école.	Approche des grandes familles d'instruments de musique Exemples : -Découvrir Pierre et le Loup de Prokofiev -Découvrir une œuvre à travers un concert éducatif (OPS, Opéra, autre...) -Découvrir de façon plus approfondie une œuvre en réseau avec le thème abordé en classe	
Le chant et la voix GS	Mémoriser un chant une comptine Chanter ensemble Chanter de plus en plus juste	Jouer avec sa voix pour imiter des sons. Explorer ses possibilités vocales (sirènes vocales ascendantes, descendantes, onomatopées. Jouer sur des différences d'intensités et de hauteurs. Changer le caractère de sa voix pour imiter un personnage. Chanter au signal de l'enseignant. Adapter de mieux en mieux l'émission sonore au geste de direction. (en particulier en ce qui concerne les changements d'intensité) Reproduire une phrase mélodique et rythmique plus complexe. Contrôler de mieux en mieux son attitude corporelle (sur un temps limité à une dizaine de minutes) : -on chante debout les pieds légèrement écartés -on garde la tête dans un axe vertical -on a les bras relâchés	Mêmes objectifs : Chanter une petite gamme montante et descendante en disant le nom des notes. Maîtriser le répertoire de comptines vu dans l'année en allant vers une maîtrise de plus en plus grande : -du souffle -de l'interprétation (introduction de nuances) -de l'attitude corporelle	

Quel répertoire aborder ? On choisit la plupart du temps les chants en fonction d'un thème ou d'un projet.

Les outils sont nombreux :

- CD « Chansons Prim » Cndp (distribué dans toutes les écoles)
- Ecoles qui chantent Maternelles : compilation Approchants 46 titres/ Association Approchants
- « 100 chansons et comptines à l'école maternelle » Gérard Dalton/Francine Pohl 4 cd classés par niveau de difficulté
- « Chante en maternelle » Gilles Diss / Formulette jeunesse
- « Les jeux chantés à la maternelle » / Formulette jeunesse
- Aria Cycle 1 Musique et Culture du Haut-Rhin

Percevoir des changements de tempo

Frapper la pulsation

Reproduire une formule rythmique simple

Frapper le rythme syllabique d'une comptine

Travail sur le tempo d'une pulsation

-Danser sur des musiques à tempi variés, marquer la pulsation avec ses mains, ses pieds

-Frapper une pulsation sur un tambourin :
Chanter une comptine connue sur la pulsation donnée.
Faire varier cette pulsation (plus vite, plus lentement) et adapter l'interprétation du chant).
Découvrir le métronome

-Chanter, réciter, compter en accélérant, en ralentissant...

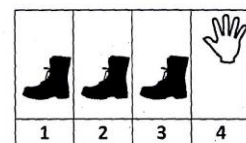
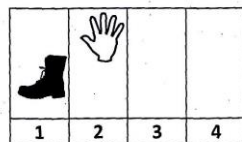
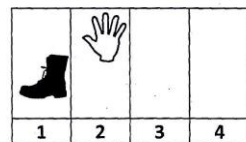
-Découvrir des chansons avec changement de tempo :

Exemples :

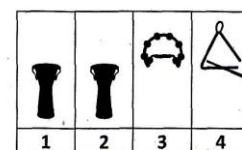
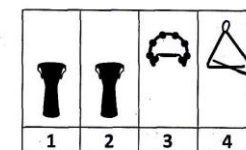
« La tique tac » **Compil. Approchants Cycle 1 /31**
« Balalaïka » **Approchants 2012-2013**

Reproduire une formule rythmique simple en jouant sur 2 timbres puis 3 timbres différents.
(alternances noires /2 croches sur mesure à 4 temps)

Entrer dans le codage musical :



Même chose avec des instruments



Travail sur le rythme syllabique

Poursuivre le travail entrepris en section de moyen :

-Mettre des gestes de façon précise (sur une syllabe donnée) dans une chanson, une comptine, un jeu de doigt.

-Frapper le rythme syllabique d'une comptine courte ou d'une partie de comptine, d'un jeu de doigt ou d'une chanson.

On pourra choisir des formules plus complexes, mais attention, il faut que l'exercice soit réalisable.

Exemples :

« Le concerto des animaux »

« Le petit lapin »

« Petit Maladroit » Compil. Approchants C1/26

Ceci permet de faire un travail sur la segmentation , utile dans la construction phonologique.

Orchestrer rythmiquement une chanson avec des petites percussions ;

Exemple :

-Pulsation sur le refrain

-Rythme syllabique sur une petite partie

-Formule rythmique sur des silences