



PHILHARMONIE
DES ENFANTS

RACONTER UNE HISTOIRE AVEC DES BRUITS



POUR LES ENSEIGNANTS,
LES PARENTS ET AUSSI
LES ENFANTS !

Cahier d'explorations et d'activités
Grande section • CP

Ce cahier est destiné aux parents ou accompagnateurs d'un ou plusieurs enfant(s) des classes de CM1, CM2 et 6^e. Il a pour but de les aider à le(s) guider dans sa/leur découverte de la Philharmonie des enfants. Il peut être utilisé avant et/ou après la venue à la Philharmonie.



En fin de cahier, retrouvez un livret détachable qui s'adresse directement aux enfants et propose des exercices et petits jeux pour récapituler les connaissances acquises qui touchent autant au langage qu'aux compétences musicales.



**Retrouver l'ensemble des liens
et ressources complémentaires sur le
site de la Philharmonie des enfants**
philharmoniedesenfants.fr

Crédits illustrations Logo © BETC • Petit Peuple © Brecht Evens
Rédaction et recherches documentaires Claire Paolacci
Conseiller scientifique et pédagogique Romain Mastier
Design graphique UPIAN

RACONTER UNE HISTOIRE AVEC DES BRUITS

POUR LES ENSEIGNANTS,
ET LES PARENTS

Ce cahier d'exploration vous emmène à la découverte du son et à réaliser comment raconter une histoire avec des sons musicaux ou des bruits. Il vous faudra comprendre et expérimenter ce qu'est le son, comment il se propage et comment on le caractérise, connaître la différence entre le son et le bruit avant d'aborder le pouvoir illustratif des sons.

Pour chacun des thèmes abordés sont précisées, en début de chapitre, les activités de la Philharmonie des enfants qui correspondent.

Les notions musicales de base sont expliquées grâce à des textes et des schémas ainsi que des expériences réalisables facilement à la maison ou en classe.



LE SON

Activités à la philharmonie des enfants

Voir le son
Sans les oreilles
Écouter les matières

Quelques définitions pour comprendre

COMMENT ENTEND-ON LE SON ?

Le son est un phénomène physique. C'est une onde (une vague) qui se déplace : il entre dans les oreilles par le pavillon, passe par le conduit auditif et arrive au tympan. Ce dernier vibre et envoie le son à trois petits os : le marteau, l'enclume et l'étrier. Ceux-ci amplifient la vibration et la transmettent à la cochlée. La cochlée contient des cellules spéciales avec des cils microscopiques qui transforment la vibration en informations que le nerf auditif envoie au cerveau qui les décode comme étant un son.

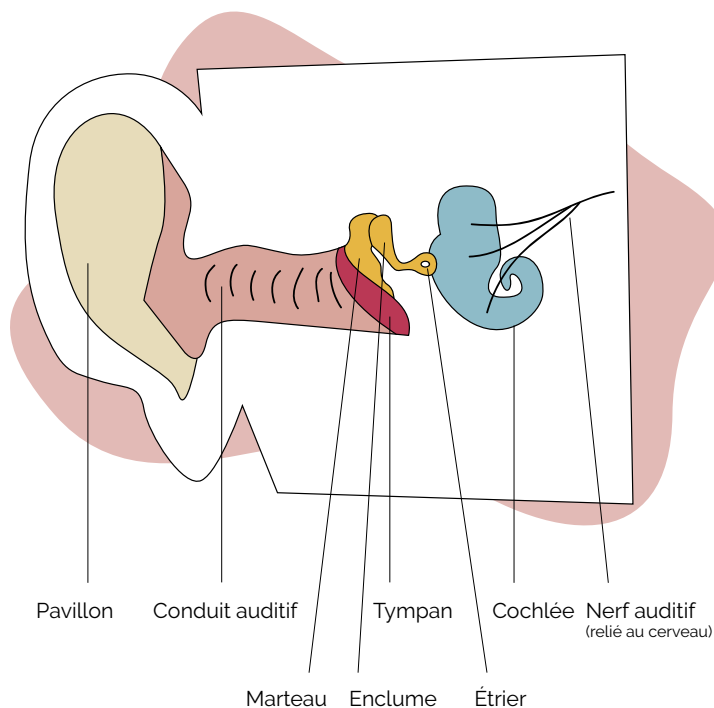
COMMENT LE SON SE DÉPLACE-T-IL ?

Le son se déplace plus ou moins rapidement selon le matériau, la température et la pression ambiante qui modifie la densité des matériaux.

Le son circule plus vite dans un solide que dans l'air.



L'oreille, utile pour nous entendre sur Hugolescargot.com



Matériaux	Célérité du son (en m.s-1)
Air	343
Eau	1 480
Glace	3 200
Verre	5 300
Acier	5 000 à 5 900
Plomb	1 200
Béton	3 100
Hêtre	3 300
Granite	6 200
Sable sec	10 à 300

Le saviez-vous ?

Les indiens d'Amérique posaient l'oreille sur le sol pour entendre les troupeaux de bisons. En effet, les vibrations sonores voyagent plus vite dans la terre que dans l'air !

Le saviez-vous ?

Le son se propage partout tant qu'il y a de la matière pour le propager.

On ne peut pas entendre de son dans l'espace ou sur la lune car le vide ne permet pas à la vibration de se déplacer jusqu'à nos oreilles.

COMMENT CARACTÉRISER UN SON ?

Un son simple, comme une note de musique, est caractérisé par trois grands facteurs :

- 1) **la hauteur (aigu ou grave)**
- 2) **l'intensité (doucement ou fort)**
- 3) **le timbre (ce qui permet de reconnaître un instrument ou une voix parmi d'autres)**

Le saviez-vous ?

Chaque espèce animale perçoit les sons d'une manière différente.

Le serpent, par exemple, n'a pas de tympan. Il ressent les vibrations sonores par sa mâchoire !



LE TIMBRE

Le timbre d'une voix ou d'un instrument correspond à sa richesse sonore. C'est ce qui permet de l'identifier. Une même note jouée sur deux instruments différents ne donnera pas le même son. Ainsi, on peut distinguer une trompette d'un violon même s'ils jouent la même note tour à tour.

Attention : ne pas confondre le timbre d'un instrument avec le timbre que l'on met sur une enveloppe même si cela s'écrit de la même façon !

Le saviez-vous ?

Il existe des animaux, comme l'oiseau-lyre, capables de modifier le timbre de leur voix à volonté.

Originaires de l'est de l'Australie, les Ménures sont des oiseaux possédant seize plumes sur leur queue ressemblant à des cordes ce qui leur a valu le surnom d'oiseaux-lyres. Ils sont capables d'imiter presque à la perfection les chants d'autres oiseaux, les cris d'autres espèces, et même les sons artificiels tels que celui d'un appareil photo, d'une alarme ou encore d'une tronçonneuse. Écoutez plutôt !

La vidéo ci-dessous est l'un des fameux reportages, courts et étonnants, du naturaliste de la BBC, David Attenborough. N'oubliez pas de régler votre son, vous aurez du mal à en croire vos oreilles...

• [Attenborough : l'incroyable oiseau-lyre imite une tronçonneuse! Now in high quality | BBC Earth](#)

Voici deux exemples de l'oiseau-lyre :

- [YouTube - L'oiseau lyre par National Geographic Wild France](#)
- [YouTube - Lyrebird: The Best Songbird Ever!](#)



Illustration de l'oiseau-lyre



COMMENT FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LE SON LE BRUIT ?

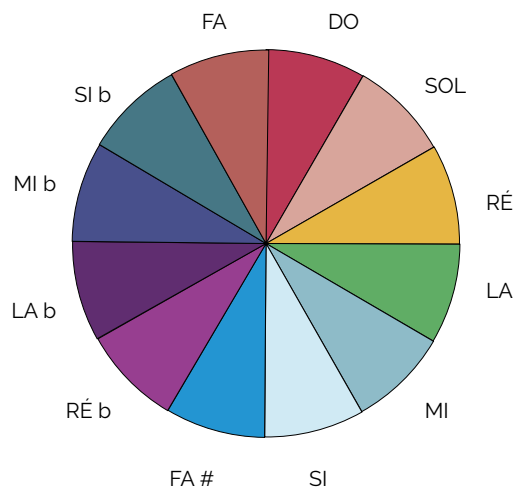
Le son est généré par des vibrations régulières et possède une hauteur précise que l'on peut chanter. En revanche, le bruit est constitué de vibrations irrégulières et ne possède pas de hauteur identifiable. Les vibrations des bruits arrivent à notre oreille de manière désordonnée et irrégulière.



Le saviez-vous ?

Les vibrations sonores sont des ondes que l'on perçoit généralement avec nos oreilles mais il existe d'autres types d'ondes que l'on peut percevoir avec nos yeux : ce sont les couleurs ! Chaque couleur vibre à une certaine fréquence : de la plus basse (rouge) à la plus haute (violet) dans l'ordre des couleurs qui composent l'arc-en-ciel. Certains compositeurs, comme Alexandre Scriabine (1871-1915), Arnold Schoenberg (1874-1951) ou Olivier Messiaen (1908-1992), associaient ainsi des sons aux couleurs : ils voyaient des couleurs à l'écoute de sons et entendaient des sons à la vue de couleurs ! On dit qu'ils avaient le don de synopsis.

Voici les correspondances son-couleur établies par Alexandre Scriabine :

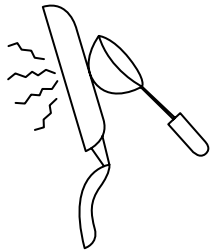


Pour plus d'informations sur les rapports entre les sons et les couleurs.

Expérimentations

Expériences autour de la création et de la propagation du son

La source d'un son est un corps qui vibre.



1 Taper sur une casserole avec une louche en bois, écouter le son et regarder la vibration de la casserole. Toucher la casserole avec les mains. Le son cesse car la vibration s'arrête. On peut essayer avec un verre à pied et une cuiller en bois.

2 Prendre deux couvercles en métal et les frapper comme des cymbales. Les placer sur son torse pour en arrêter le bruit.

La propagation du son dépend de la matière dans laquelle il se déplace.

Prendre deux gobelets en plastique et les relier entre eux avec un long fil en le faisant passer à travers un petit trou créé à la base des verres. Tendre le fil et mettre deux personnes aux extrémités de ce « téléphone » puis une personne chuchote dans l'un des deux verres pendant que la seconde écoute en plaçant l'autre verre sur l'oreille.

Même à une grande distance, on entend celui ou celle qui parle à l'autre bout du dispositif. Le son se transmet, en effet, très efficacement à travers des objets solides comme les gobelets et le fil. Le gobelet agit ici comme une caisse de résonance et le fil transmet à l'oreille les vibrations sonores produites par la voix.

Expérimentation de la vibration par le toucher et écoute « solidienne »



1 Placer l'une de ses mains sur la gorge et parler ou chanter pour ressentir la vibration des cordes vocales.

2 Souffler par la bouche en gardant les lèvres plus ou moins serrées pour sentir la vibration des lèvres.

3 Choisir des extraits de musique à diffuser et poser ses mains sur les baffles ou haut-parleurs afin de sentir la vibration.

4 Si vous avez une guitare, un ukulélé ou un banjo, mettre les cordes en mouvement et demander aux enfants de toucher la table d'harmonie pour ressentir sa vibration.

Le saviez-vous ?

Certaines personnes sourdes peuvent aussi avoir accès au son mais par l'écoute « solidienne ». Dans ce cas, la vibration sonore ne voyage pas dans l'air mais dans les os.

5 Placer un diapason qui vibre sur son crâne ou son menton et entendre la note avec son corps, sans les oreilles.

Expérimentation de la vibration par la vue

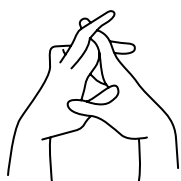
Tendre un film alimentaire sur un saladier. Poser des grains de riz sur le film tendu. Crier très fort en direction du saladier, ou poser le saladier à côté d'un haut-parleur en fonctionnement.

Expérimentations

Expériences autour du timbre

1 Mon corps est un instrument

a) Pour commencer, faire découvrir ou rechercher des sons ou des bruits qui peuvent être obtenus en utilisant uniquement son corps : frapper dans les mains, sur les genoux, sur les joues (bouche ouverte et fermée), sur la tête, un doigt dans la main, frotter ses mains sur différentes parties du corps recouverte de vêtements ou matériaux différents, claquer des doigts...



Ensuite on demande aux enfants, assis en cercle, de fermer les yeux et de reproduire le son émis par le parent, l'accompagnateur ou un autre enfant.

b) En utilisant seulement le corps, faire deux sons et deux bruits différents.

Sons :

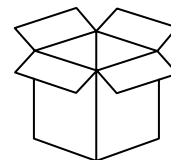
- 1) avec la voix, on peut chanter une note (peu importe laquelle)
- 2) en frappant ses mains bien tendues, on peut faire un son aigu en frappant uniquement avec les paumes puis détendre les mains et frapper avec l'ensemble de la main pour faire un son grave.

Bruits :

- 1) on peut frotter les mains
- 2) on peut faire des bruits de bouche



2 Jeux de reconnaissance sonore



a) Sons en boîte

Placer divers objets dans des petites boîtes (allumettes, anneaux, billes, dés, graines...). Secouer la boîte et écouter le bruit produit. Mélanger ensuite les boîtes et demander à un enfant d'en choisir une, de l'agiter et de reconnaître l'objet grâce au bruit produit.

b) Poser sur une table quatre objets de différentes matières (bois, verre, métal, plastique...). À l'aide d'un crayon, taper sur chaque objet et écouter le résultat sonore.

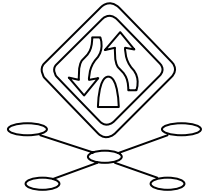
Fermer les yeux et demander à une tierce personne de taper sur les objets. Deviner la matière frappée.

c) Il est possible de réaliser cette même expérience avec des bruitages et/ou des sons pré-enregistrés.



Autres jeux

Code de la route musical



Un circuit est dessiné sur le sol (largeur environ 60cm).

Un enfant, les yeux bandés, doit réaliser le parcours, guidé par quatre autres enfants qui jouent chacun d'un instrument ayant une signification précise.

Par exemple :

Tambourin : avancer tout droit

Maracas : tourner à droite

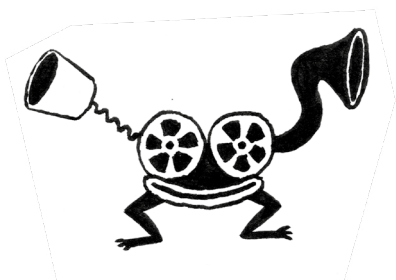
*Triangle : frappé une fois = arrêter,
plusieurs fois = reculer*

*Instrument à cordes pincées (guitare, ukulélé) :
tourner à gauche*

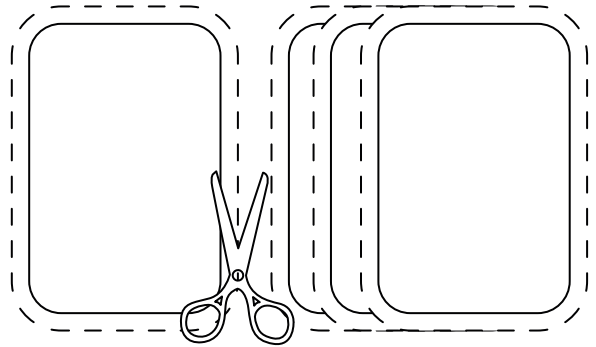
Il est plus facile de commencer par un parcours où les virages sont toujours à angle droit.

Cette activité permet aussi aux enfants d'intégrer les notions de gauche et de droite indispensables pour se repérer dans l'espace et comprendre de nombreuses notions géographiques.

En effet, il n'est pas rare que des enfants de primaire n'aient pas encore bien intégré ces notions de latéralité.



Expérimentation autour de la différence entre son/bruit



Cartes à fabriquer

8 cartes à découper illustrent 4 ou 5 sources produisant un son (une guitare, un chanteur, une cloche d'église, un piano) et 4 ou 5 objets produisant un bruit (marteau-piqueur, voiture sur une route, train à vapeur, pluie qui tombe sur un toit).

L'enfant découpe chaque image et les colle ensuite dans un tableau avec, à gauche, les sons, à droite, les bruits.

Ce jeu peut permettre de découvrir que beaucoup d'objets de notre quotidien font des bruits.



PAYSAGE SONORE

Activités à la philharmonie des enfants

À la chasse aux sons
Du rire aux larmes
Bruit-collage

OBJECTIFS :

- **Discriminer** les différents éléments composant un paysage sonore
- **Distinguer** le son d'origine naturelle et le son d'origine artificielle.
- **Faire la relation** entre la matière et le timbre
- **Reconnaître et qualifier** le caractère d'une musique
- **Vivre et faire vivre** le pouvoir illustratif des sons et des bruits

Quelques définitions pour comprendre

L'Homme a toujours produit des sons avec son corps : frapper dans ses mains, souffler, chanter. Il a imité les sons qu'il entendait, les cris des animaux par exemple. Puis, grâce à l'exploration de la nature, il a réussi à créer des instruments de musique. C'est ainsi que sont nées, il y a plus de 40 000 ans, les premières flûtes fabriquées en os.

Les instruments de musique peuvent servir à l'Homme pour communiquer avec les siens, avec les animaux, la nature qui l'entoure ou avec des forces supérieures, Dieu ou les dieux suivant les croyances.

L'Homme s'inspire aussi de la nature et de son environnement sonore pour créer de la musique ou raconter des histoires car la musique peut être un moyen d'expression des sentiments.

LE PAYSAGE SONORE

Un **paysage sonore** est un ensemble de bruits entendus dans un contexte particulier. Il peut être associé à un **environnement sonore naturel** (cris d'animaux, murmure d'une rivière, vent dans les arbres...) ou à des **environnements sonores créés par l'homme** (usine, orchestre, conversation, moteurs...).

Le saviez-vous ?

Les hommes laissent parfois la nature jouer de certains instruments de musique. Ainsi, ils ont imaginé des instruments qui utilisent le souffle du vent comme :

- le carillon éolien
- les moulins musicaux
- la harpe éolienne
- l'orgue éolien

LE CARACTÈRE D'UNE MUSIQUE

Le mot « caractère » peut définir toute sorte de choses suivant le contexte dans lequel il est employé.

Dans le domaine de l'imprimerie, il s'agit d'une lettre ou d'un signe écrit (ou une espace).

En psychologie, c'est la manière habituelle de réagir propre à chaque personne, le tempérament.

Dans la musique occidentale, le caractère d'une musique désigne la façon dont une musique est interprétée, l'ambiance ou l'atmosphère qui s'en dégage. Il peut être joyeux, dansant, funèbre, militaire, reposant...



LA KLANGFARBENMELODIE

La **Klangfarbenmelodie** (littéralement, « mélodie de timbres ») est un procédé de composition utilisé notamment, à la fin du XIX^e siècle et au début du XX^e siècle, par les compositeurs de la seconde école de Vienne (Arnold Schönberg, Alban Berg et Anton Webern). Il consiste à confier aux différents instruments des interventions très concises dans un kaléidoscope de timbres différents. Les instruments de l'orchestre n'ont pas de rôle mélodique à proprement parler mais chacun contribue à l'élaboration d'une mélodie globale.

Pour entendre l'enregistrement de Ricercar de Bach réorchestré en Klangfarbenmelodie par Anton Webern.



LA MUSIQUE CONCRÈTE

La **musique concrète** est un genre musical qui utilise des sons du quotidien, de la matière sonore brute, pour créer des structures musicales. Elle utilise des bruits et des sons les plus divers, provenant parfois d'objets sonores. Ceux-ci sont enregistrés, manipulés en studio par des moyens électroacoustiques permettant accélérations, ralentis, déformations diverses avant d'être organisés selon les principes structuraux de l'œuvre musicale.

La musique concrète est précurseur des musiques électroacoustiques et n'aurait pu exister sans l'invention de l'enregistrement sonore.

« **Beaucoup de pièces récentes sont, d'une certaine manière plus proche de l'expérience enfantine.** Celles qui ne s'appuient pas sur un système musical élaboré par la tradition. [...] Les références des musiques actuelles sont souvent plus proches d'un vécu quotidien que d'un acquis culturel. [...] Parce que les tout-petits d'une classe de maternelle sont des musiciens « concrets ». Ils découvrent des ustensiles, des corps sonores quelconques et ils ont vis-à-vis de ces « instruments » une attitude très proche de celle d'un musicien enfermé dans un studio pour y faire une prise de son. Ils explorent le dispositif, ils voient ce qu'on peut en tirer, ils essaient de générer toute une famille de sons qui se ressemblent. [...] Le plus logique avec les enfants serait de remonter l'histoire de la musique, de nos jours jusqu'au XVII^e siècle et non l'inverse. »

Delalande François, *La musique est un jeu d'enfant*, Buchet-Chastel, Paris, 1984, p. 20



Pour en savoir un peu plus sur la naissance de la musique concrète et électroacoustique.

Quelques pistes bibliographiques et discographiques :

- Philippe Laudenbach / Clarisse Comas / Brigitte Lecordier, *L'oreille en colimaçon Sacha le chat*, Harmonia Mundi, 1994
- Leigh Sauerwein, *L'électroacoustique, Loulou, Pierrot-la-lune et les drôles de sons*, Gallimard, Paris, 1997
- Leigh Sauerwein, *Les bruits, Barnabé et les bruits de la vie*, Gallimard, Paris, 1999
- Anne Ben Hammou, *L'oreille en colimaçon eau - air - terre - feu*, Radio France, 2002

Expérimentations

Explorations sonores

1

Exploration sonore autour du corps



a) Demander aux enfants de trouver tous les types de sons qu'ils peuvent produire uniquement avec leurs corps :

Frapper des mains doucement, fort, frotter ses mains, ses vêtements, gratter avec ses mains son corps ou ses vêtements, claquer des doigts, taper doucement sur sa main avec un doigt, deux doigts, trois doigts...

Réaliser des bruits avec la bouche : claquer la langue, des dents, gonfler ses joues et taper dessus doucement pour vider l'air..., souffler doucement puis fort, respirer doucement puis fort..., faire des sons avec ses lèvres, siffler...

b) Trouver des sons que le corps peut réaliser avec l'extérieur :

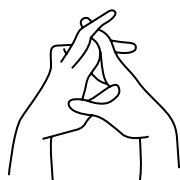
Taper des pieds ou des mains, gratter, frotter les pieds ou les mains sur le sol ou sur des surfaces ou objets qui se trouvent dans l'environnement dans lequel ils évoluent...

2

Exploration sonore autour de la voix

Changer le timbre de sa voix :

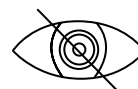
- Faire une caisse de résonance avec ses mains
- Parler dans une boîte métallique ou en carton
- Parler en pinçant le nez, en mettant la main devant la bouche
- Parler en mettant différents papiers devant la bouche
- Parler dans un kazoo déjà fabriqué ou que l'on peut fabriquer pour l'occasion.



Pour en savoir un peu plus sur comment fabriquer un kazoo à partir d'objets du quotidien.

3

Discrimination sonore



Faire écouter trois ou quatre sons connus (sons avec la voix, objets du quotidien ou instruments). Chaque objet est présenté aux enfants pour qu'ils les identifient.

Une fois que les correspondances objet/son sont intégrées, l'enseignant, l'accompagnateur ou chaque enfant à son tour, se cache derrière une porte ou paravent et fait entendre un objet. Les autres enfants doivent deviner de quel objet il s'agit.

La difficulté peut être augmentée en ajoutant des sons.

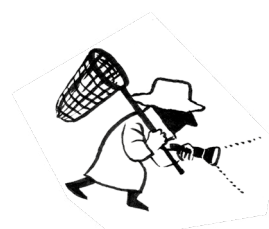
4

Le sac à sons

Constituer un sac à timbres avec des matières (papier de verre, calque, feuille en aluminium, sac plastique, sachets, bâches...), des objets métalliques, des objets dans lesquels on peut souffler, des instruments de musique...

Explorer les sons les yeux ouverts puis demander à un enfant d'explorer des sons tandis qu'un autre ou les autres ont les yeux fermés. Deviner les matières ou objets utilisés.

Refaire la même chose en essayant de déterminer ce que l'on ressent en écoutant les sons.



Expérimentations Explorations sonores

5 Les mille et un sons

Réunir des matériaux et objets divers comme : boîtes de conserve, boîtes en cartons, bouteilles en plastique ou en verre, papiers divers (aluminium, sulfurisé, carton, papier, calque...), graines variées (riz, haricots, pâtes, semoule...), bouts de bois ou de fer...



Demander aux enfants de créer le plus de sons différents à l'aide de ces matériaux, de les classer suivant différents critères, d'inventer une histoire en les utilisant, d'accompagner une chanson...

6 Exploration sonore autour d'un instrument

Chercher les différents sons pouvant être obtenus à partir d'un même instrument de percussion ou autre.



Exemple : avec un tambour : on peut frapper la peau avec toute la main, frotter la peau avec sa main, gratter la peau avec ses ongles, frapper avec les doigts comme des baguettes, frapper sur le cadre en bois, utiliser des mailloches différentes...

7 Association de sons et d'environnements sonores

Imaginer différents environnements comme la maison, la route, la forêt, la plage...
Indiquer les sons qui sont les plus caractéris-

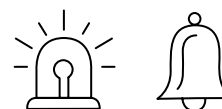
tiques de chaque lieu (horloge, klaxon, chant des oiseaux, bruit des vagues...), et les sons qui donnent un signal ou une alerte (cloches, sirène d'ambulance ou de pompier, chant du coq, sirène d'un bateau...)

Écouter des sons ou des paysages sonores et les associer au nom (ou à la bonne image) de l'environnement sonore correspondant.



Prévoir des images d'environnement sonore comme :

- La maison
- La route
- La forêt
- La plage



Prévoir des images de sons associés aux environnements sonores :

- Horloge
- Klaxon
- Oiseaux
- Vagues
- Cloches
- Sirène



Explorations et créations sonores

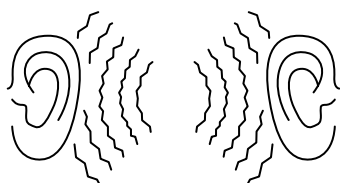
1 Le cercle des bruits corporels

Former un cercle. La première personne propose un bruit avec son corps ou un objet, la deuxième refait le bruit proposé et en ajoute un ; la troisième refait les 2 bruits précédents et ajoute le sien et ainsi de suite.

À chaque enchaînement de sons / bruits, tout le groupe répète l'enchaînement pour une meilleure mémorisation.

Le jeu doit se limiter à quelques personnes pour favoriser la mémorisation.

2 Le moulin à sons



Répartir les enfants par groupe de quatre. Chacun choisit un son original à produire avec sa voix (bing, tchak, boum, zlub...).

Les placer en cercle afin qu'ils puissent, chacun à leur tour, produire le son choisi de plus en plus vite, comme les ailes d'un moulin qui se mettent en marche.

Après quelques minutes de répétition, chaque groupe présente son «moulin à sons» à la classe.

On peut faire fonctionner le moulin en marche arrière, lentement, vite, fort, doucement...

On peut également associer les sons à des gestes.

3 Contes musicaux



Comme dans toute histoire, dans les contes musicaux créés par les compositeurs, chaque personnage a sa personnalité et sa voix ou un son qui le caractérise.

Écouter des extraits en faisant remarquer aux enfants que, selon son caractère, son aspect, son comportement, chaque personnage ou animal est associé à un instrument et à un timbre différent.

Voici quelques histoires ou contes musicaux classiques :

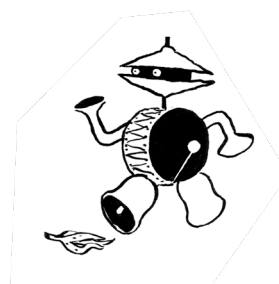
- *Le Carnaval des animaux* de Camille Saint Saëns : poules, coqs, coucou...
- *Pierre et le Loup* de Serge Prokofiev : l'oiseau, le canard, le loup...
- *L'Histoire de Babar* de Francis Poulenc, inspiré par l'album de Jean de Brunhoff.



Pour découvrir de façon ludique et active [Le Carnaval des animaux](#) et [Pierre et le loup](#).

4 Vers une histoire en musique

Écouter un ou plusieurs extraits musicaux de styles différents : militaire, majestueux, dansant,



Explorations et créations sonores



contemplatif, lugubre, féérique...

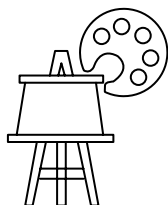
Essayer de qualifier la musique entendue le plus précisément possible.

Écouter à nouveau pour créer une peinture, un dessin, un texte, un mime, une danse ou une sculpture que cette musique évoque.

Il est indispensable de créer une ambiance propice à l'écoute (environnement calme, enfants bien installés et détendus, obscurité si possible ou fermer les yeux)

Faire comprendre aux enfants la différence entre entendre (avoir des sensations auditives) et écouter (percevoir la hauteur, la durée, l'intensité et le timbre des sons qui nous parviennent).

L'écoute permet d'être attentif aux émotions que la musique éveille en nous.



Il est important de laisser aux enfants la plus grande liberté de création quand ils expriment leur imaginaire. S'ils ont des difficultés à sortir de leur univers quotidien habituel, prendre le temps de les amener dans un univers imaginaire pour qu'ils puissent ensuite laisser libre cours à leur créativité.

5 Créer des univers sonores

Choisir des images avec le ou les enfants et créer des atmosphères sonores pour chacune d'elle.

Utiliser ensuite les images exploitées comme

instructions à réaliser pour jouer au jeu du chef d'orchestre.

6

Inventer ou reprendre un conte ou une histoire à bruite



Proposer un « album » ou des « images » qui comportent des ambiances intéressantes à mettre en sons, en bruits et en musique.

Inviter les enfants à créer un scénario à partir de leur association.

Le conte « Les musiciens de la ville de Brême » peut constituer une bonne base.

Exemples :

a) Un album sur les différents états de l'eau.

La pluie qui commence à tomber

De plus en plus vite

L'orage gronde

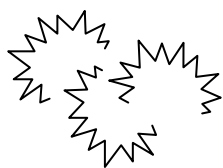
Etc...

b) une journée à la campagne, à la ferme, dans la forêt...

Exploiter la voix pour faire les sons des animaux...



Explorations et créations sonores



Exemples de bruitages simples à réaliser :

- a)** souffler ou frotter ses mains sur ses vêtements pour faire le vent
- b)** claquer la langue ou des doigts pour faire la pluie
- c)** frapper des mains pour faire l'orage
- d)** déchirer ou froisser du papier / bâton de pluie pour la tempête
- e)** à plusieurs, faire claquer les mains à plat sur les cuisses pour une course de chevaux
- f)** entrechoquer des couverts pour simuler un combat d'épée
- g)** actionner une essoreuse à salade pour évoquer le son du métro
- h)** une bouteille d'eau avec une paille pour faire un bruit de clapotis

7

Réaliser une bande sonore (possible projet d'année)



Inventer des bruitages et des musiques pour illustrer une histoire ou un texte.

Bien définir les personnages de l'histoire, les ambiances ainsi que les différentes actions et émotions qui se succèdent. Afin d'aider les enfants à mémoriser, prévoir une image ou des gestes pour chaque séquence.

Définir les sons produits à l'aide du corps, de la voix, d'objets, d'instruments pour chaque séquence.

Bien mémoriser les séquences afin ensuite de les réaliser les unes après les autres.

Il est possible de confectionner un tableau indiquant les différentes séquences en précisant les éléments à réaliser par chaque enfant... et s'il y a besoin d'une bande son, de musique, de matériel...

Il est possible d'enregistrer l'ensemble et, à partir de logiciels de son gratuits sur ordinateur, comme Audacity, de réaliser un montage sonore sur plusieurs pistes puis d'effectuer un mixage.

Des outils pour vous aider à trouver des sons

Pour accéder à une banque sonore de sons en accès libre



Pour accéder à des ressources (livres, disques, DVD) pour l'éveil musical



Voici le livret détachable qui s'adresse directement aux enfants et propose des exercices et petits jeux pour récapituler les connaissances acquises qui touchent autant au langage qu'aux compétences musicales.



RACONTER UNE HISTOIRE AVEC DES BRUITS

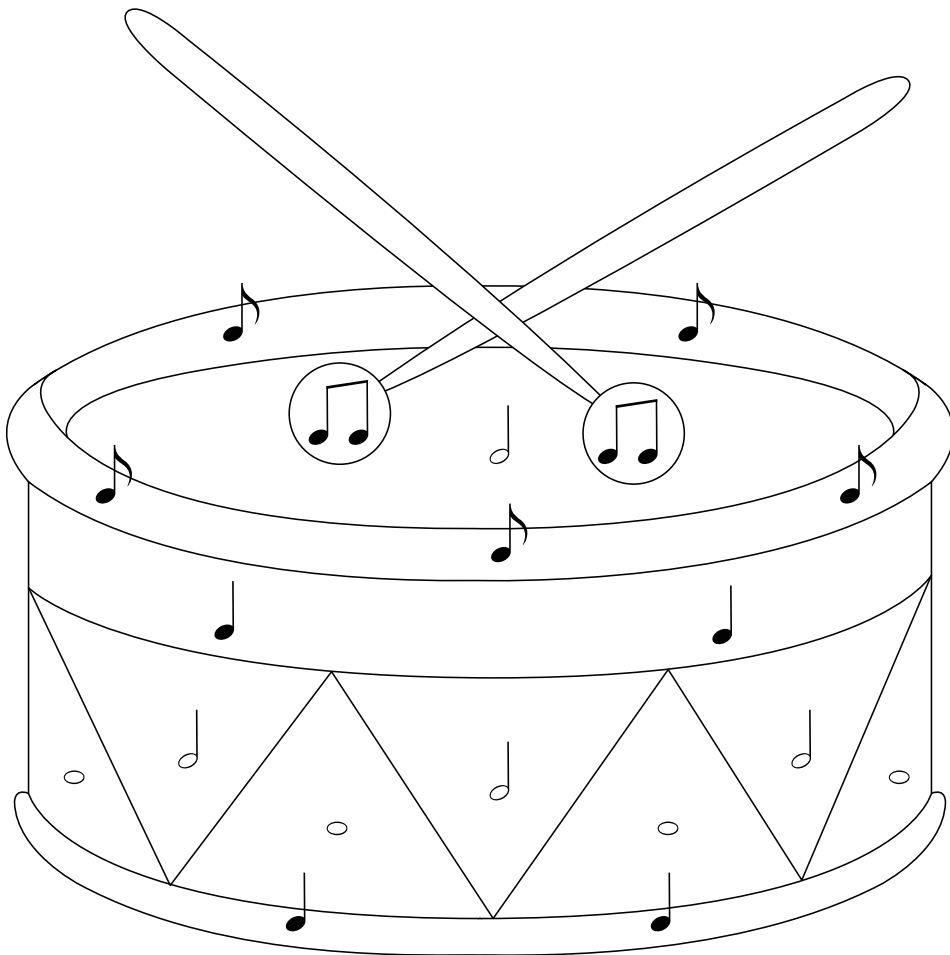
POUR LES ENFANTS

À VOUS DE JOUER!



COLORIAGE MAGIQUE

Colorier le tambour selon le code suivant :



MOTS MÊLÉS

Trouvez les tessitures vocales

Alto

Hautbois

Basson

Piano

Cor

Triangle

Flûte

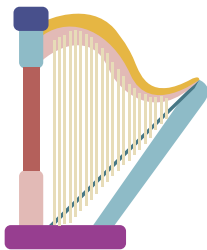
Violon

Harpe

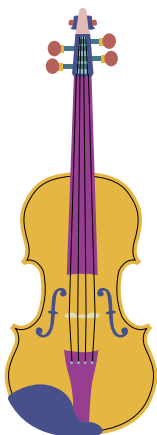
Timbale

V I O L O N A F
A L C O R P L L
H A R P E I T U
F L U R E A O T
B A S S O N C E
H A U T B O I S
T I M B A L E A
T R I A N G L E

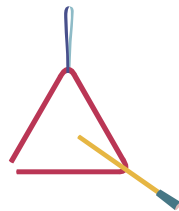
RELIER L'INSTRUMENT À SON NOM



Violon



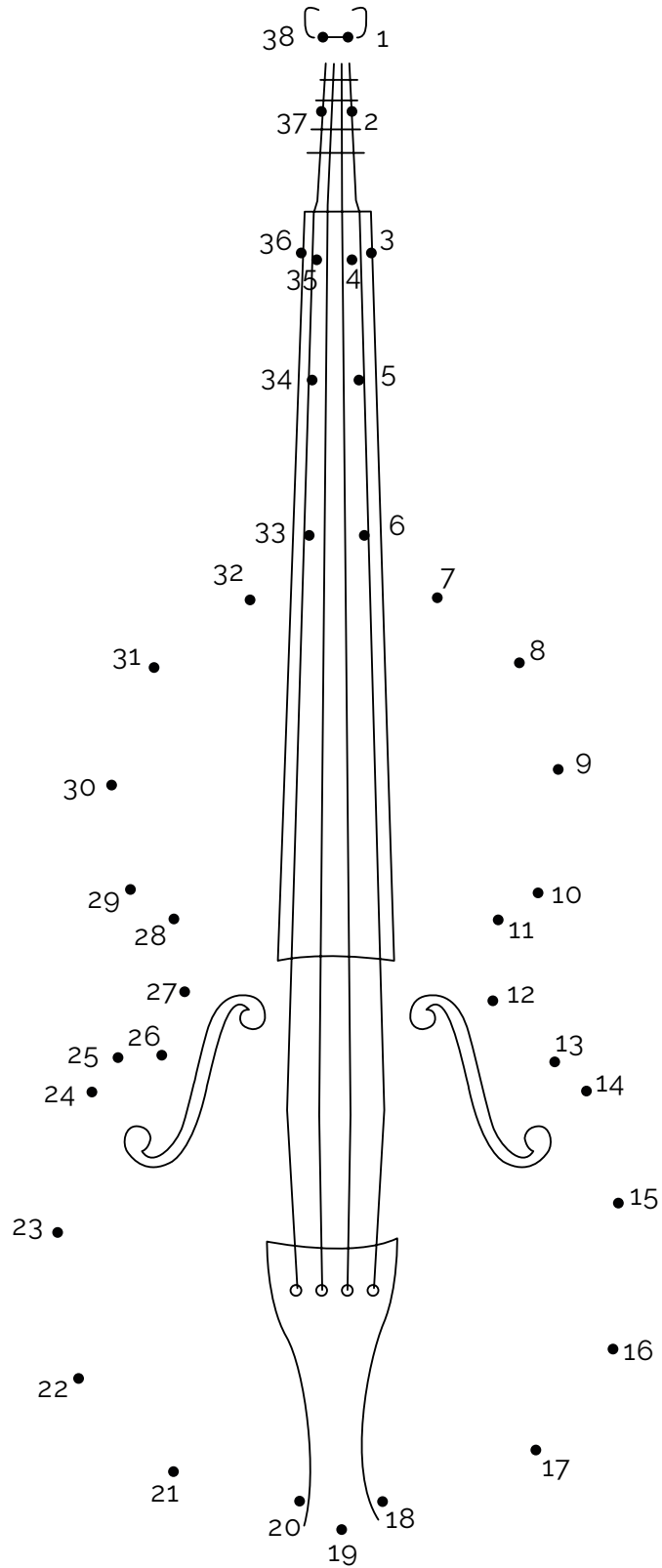
Harpe



Triangle

POINT PAR POINT

Reliez les points pour découvrir l'instrument qui est représenté.



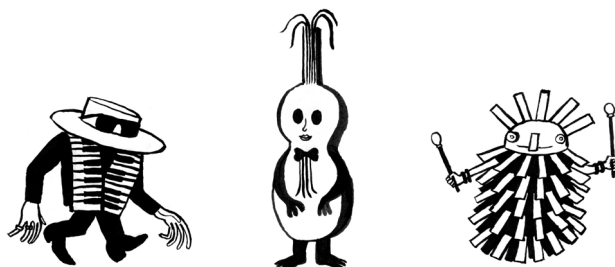


PHILHARMONIE
DES ENFANTS

PHILHARMONIE
DES ENFANTS

UN NOUVEL ESPACE
DÉDIÉ AUX ENFANTS
DE 4 À 10 ANS.

POUR JOUER, EXPLORER,
ÉCOUTER, VIVRE ET
SENTIR LA MUSIQUE.



Réservations en ligne sur
philharmoniedesenfants.fr