

## Musique

### 1 LE CERCLE MUSICAL

- Pratiqué avec le corps (voix, mains pour battre les rythmes...)
- Pratiqué avec le corps (voix) et les percussions (tom, maracas, tambourins...), en évitant dans un premier temps celles ayant des notes (xylophone, métallophone).

Prévoir au moins un instrument par élève :

- Disposition de la classe en cercle, enseignant intégré au groupe.
- Un élève, ou l'enseignant, propose un élément musical :
  - un rythme (compté oralement, ou compté et frappé, ou frappé) ;
  - une courte mélodie chantée ;
  - une courte mélodie chantée dont le rythme est frappé.

#### Imitation

L'élément musical est « passé » d'élève en élève :

- soit après avoir « passé » la phrase, il faut faire le silence. Un seul musicien joue à tour de rôle ;
- soit, après avoir « passé », on continue de jouer. Ainsi, chaque participant « rentre », l'un après l'autre, dans l'émission d'une même phrase musicale, jusqu'à ce que cette dernière soit jouée par tout le groupe - crescendo.

L'inverse est également réalisable : l'ensemble de la classe joue simultanément la même phrase, et, les musiciens s'arrêtent à tour de rôle.

#### Imitation et création

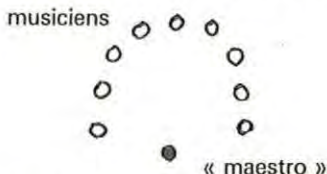
L'élément musical est « passé » d'élève en élève, mais il doit être modifié à chaque passage :

- soit après avoir « passé », il faut faire le silence. Un seul élève joue à la fois. Deux possibilités : la phrase musicale reçue, changée et modifiée est « repassée » ou sous sa forme initiale, ou sous son nouvel aspect.
- soit après avoir « passé » on continue de jouer. Si chaque musicien ne revient pas, après le « passage », à l'élément musical de départ, des phrases nouvelles vont donc s'ajouter les unes aux autres, et se compléter. Découverte de la notion de polyphonie.

### 2 L'ORCHESTRE

Découverte et tâtonnement expérimental, introduction à l'écoute-critique.

**Matériel :** un instrument par élève, un magnétophone. **Disposition de la classe :** en « fer à cheval », avec le « chef d'orchestre » (chaque élève à tour de rôle au centre).



Les musiciens peuvent jouer ce qu'ils veulent, à condition de respecter les consignes suivantes, données par le « chef d'orchestre » :

- Ne jouent que ceux qui ont été désignés par le « maestro ».
- Plus la main du « chef » s'élève, plus il faut jouer fort, et le contraire si elle s'abaisse.
- Si la main « conductrice » touche le sol, silence total.

Durée d'une « direction d'orchestre » : 1 mn.  
Le principe consiste à obtenir, pendant un temps limité, la plus grande variété possible d'effets sonores de l'orchestre. Chaque « interprétation », enregistrée doit être soumise ensuite à une « écoute-critique » réalisée par la classe.

### 3 DIALOGUES

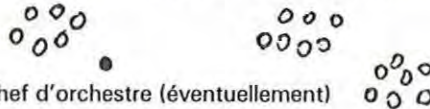
Communication et expression

#### Un instrument par élève

Les enfants sont dispersés sur un terrain.

Un musicien joue une phrase musicale, puis cite le nom de l'un de ses camarades. Ce dernier répond en émettant un autre élément sonore, et nomme un autre élève, qui doit en faire autant, et ainsi de suite...

Plusieurs groupes répartis sur un terrain.



Les groupes dialoguent en émettant un élément sonore, musical, auquel ils sont identifiés :

- soit le « chef d'orchestre » désigne le groupe devant jouer ;
- soit c'est un groupe, qui par un signe convenu à l'avance (regard...) choisit le camp interlocuteur.

### 4

#### CIRCULATION MUSICALE ET CHAMP SONORE

##### Orientation auditive.

Effectif maximum : environ 10 à 15 élèves.

Les élèves, dispersés sur un terrain « vide », marchent lentement. Chacun a les yeux fermés, et émet, avec sa voix, constamment, un son précis auquel il s'identifie.

- Les enfants doivent éviter de se percuter.
- Toute la classe doit tenter de se regrouper de façon à former un grand cercle.

##### Travail de l'oreille.

Un terrain est délimité, puis divisé en plusieurs parcelles. La classe se scinde en deux groupes :

- des musiciens, placés avec l'instrumentarium à l'extérieur du terrain,
- des danseurs répartis sur le terrain.

• Reconnaissance instrumentale : chaque parcelle correspond à un instrument déterminé. A tour de rôle, les musiciens jouent. Aux danseurs de se rendre alors dans la parcelle correspondante.

• Reconnaissance mélodique : chaque parcelle correspond à une note. Il n'y a plus qu'un seul instrument, par exemple le métallophone. Aux danseurs de se mouvoir en fonction des notes entendues.

• La règle du jeu peut être inversée : à un danseur de faire jouer, d'après ses déplacements, le ou les musiciens.

Il est ainsi possible d'individualiser totalement cette activité, en ne faisant participer à la fois qu'un seul danseur et qu'un seul musicien.

Pourtant, il importe que les différents rôles soient tenus, grâce à un roulement, au moins une fois, par chaque élève.

### 5

#### JEU DU SILENCE

Maîtrise corporelle.

**Matériel :** un instrument par élève. Disposition en « U » de la classe.

Chaque élève tient dans ses mains un instrument de musique, et la consigne consiste à faire... le silence le plus absolu. Ceci implique une maîtrise très poussée de la motricité fine.

Cette activité peut être pratiquée, par exemple, pour la « mise en route » d'une séance (condition préalable d'attention et de maîtrise de soi), ou pour un « retour au calme ».