

FICHE 05.

Appréhender la durée des sons

1. PRÉALABLE

Objectifs

- ★ Décrire et comparer des éléments sonores
- ★ Caractériser un morceau de musique en terme simples
- ★ Appréhender des rythmes au moyen d'un codage

Mots-clés

Écoute, rythme, tempo

Matériel

Fiche matériel, tambourins, claves, etc.

Activités préparatoires

- ★ Amener les élèves à décrire une œuvre en identifiant ses principales caractéristiques (musiques lentes, modérées, rapides).

Quelques exemples de musiques

Rapidité : *L'été*, mouvement 2, presto, *Les Quatre Saisons*, de Vivaldi, *Galop*, de Johann Strauss, *Le Vol du bourdon*, de Rimski-Korsakov.

Lenteur : *Gymnopédie n° 3*, d'Erik Satie ; *Orpheus*, premier tableau, mouvement 1, *Lento sostenuto*, d'Igor Stravinsky.

Vitesse modérée : *L'Éléphant*, *Le Carnaval des animaux*, de Camille Saint-Saëns ; *Mrs Robinson*, de Simon & Garfunkel.

Variations de tempo : *Le Kangourou*, *Le Carnaval des animaux*, de Camille Saint-Saëns ; *Jaws (Les Dents de la mer)*, de John Williams.

- ★ Vivre l'expérience de la durée d'un son : dans un espace vide et en prenant bien tout l'espace, les enfants évoluent sans courir, sans parler et sans se toucher.

Écoutez le tambourin et adaptez vos déplacements en fonction du rythme. Nous allons marcher rapidement, comme une petite souris, normalement, comme un chat et lentement, comme un gros ours.

2. LA SÉANCE

Représentation graphique de la musique

- ★ Faire comprendre aux élèves qu'on peut écouter mais aussi « lire » la musique (montrer des exemples de partitions). Expliquer rapidement que l'écriture musicale est codée pour que tous les musiciens puissent lire et jouer la musique.
- ★ Faire comprendre aux élèves qu'ils vont apprendre à lire la musique, mais avec un codage plus simple.
 -  Une **patte de souris** correspond à un **rythme rapide**.
 -  Une **patte de chat** correspond à un **rythme modéré**.
 -  Une **patte d'ours** correspond à un **rythme lent**.

Le code est dans un premier temps affiché au tableau.

Lis les traces de souris, de chat et d'ours en suivant avec ton doigt, puis en frappant dans tes mains.



- ★ Réaliser plusieurs fois l'exercice en faisant varier les « empreintes ». Les élèves peuvent venir modifier eux-mêmes le rythme au tableau et le faire exécuter par leurs camarades (matériel pédagogique).
- ★ Vivre l'expérience de la durée d'un son : dans un espace vide et en prenant bien tout l'espace, les enfants évoluent sans courir, sans parler et sans se toucher.
- ★ Faire évoluer l'exercice :
Nous allons faire le même exercice, mais les empreintes de pas seront remplacées par des notes.
 La patte d'ours vaut une blanche (vitesse 1).
 La patte de chat vaut une noire (vitesse 2).
 La patte de souris vaut une croche (vitesse 3).



- ★ Faire lire ce rythme aux élèves :



3. PROLONGEMENTS

- ★ Frapper les rythmes avec d'autres parties du corps : sur les cuisses pour les blanches, en tapant dans les mains pour les noires et sur la tête pour les croches, etc.
- ★ Proposer aux enfants de créer leur propre ligne de rythme, avec ces pattes d'animaux (ou d'autres), puis de le « jouer » au tambourin ou aux claves.



