

FICHE 01.

Développer l'oreille

1. PRÉALABLE

Objectifs

- ★ Développer l'oreille
- ★ Travailler la justesse des sons
- ★ Développer l'écoute et la concentration

Mots-clés

Justesse, écoute, concentration

Activités préparatoires

Préparer son oreille

- ★ Les enfants sont assis en cercle. Le professeur chante un son ou joue une note au piano, et les enfants répètent ce qu'ils ont entendu. Demander aux enfants de bien écouter le modèle et d'essayer « d'attraper » le son avec leur voix.
- ★ Le professeur propose à nouveau un son chanté ou joué, et les enfants doivent chanter les voyelles « A, E, I, O, U » à la même hauteur et en prenant soin de bien lier chaque son.

2. LA SÉANCE

L'activité

Jeu : « le passage du son »

Le professeur prend une balle et la nomme « balle de son ».

Cette balle émet un son (par exemple un do médium que le professeur aura joué ou chanté plusieurs fois), vous allez vous la passer lentement. Celui qui a la balle dans les mains doit chanter le même son. Vous vous regardez dans les yeux au moment du passage de la balle. Celui ou celle qui émet le son ne s'arrête que lorsque l'enfant suivant à commencer à chanter, cela signifie qu'il a "attrapé" le son.

Le son passé par la balle de main en main doit rester le même du début à la fin.

Vous devez écouter celui qui vous passe le son. Si vous pensez qu'il s'est trompé — ce qui n'est pas grave —, vous pouvez rétablir le son qui vous paraît juste.

Préciser aux enfants que le jeu ne fonctionne qu'à la condition d'aller lentement et d'être bien concentré.

3. PROLONGEMENTS

- ★ Une fois que le jeu est maîtrisé, on peut ajouter « une deuxième balle de son », qui partira dans le sens inverse de la première. Le plus simple dans un premier temps est de choisir une hauteur de son suffisamment éloignée de la première ; un son plutôt aigu et un son plutôt grave. L'enfant qui reçoit les deux balles en même temps devra gérer leurs passages respectifs.
- ★ L'enfant qui reçoit la balle peut faire bouger le son vers les graves ou les aigus en accompagnant le son d'un geste : la balle monte ou descend, mais elle doit impérativement retourner sur la note d'origine avant d'être passée au suivant.