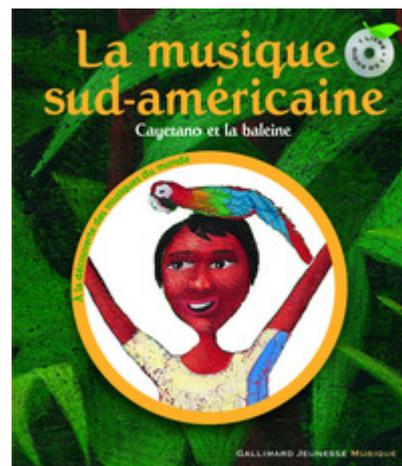


Proposition d'activités

La musique sud-américaine

De : Pierre-Marie Beaudé
Illustré par : Bertrand Dubois
Editions Gallimard Jeunesse



- > Jouer avec les réalités sonores du langage, à partir du nom des personnages (ex : Cayetano)

- > Créer des paysages sonores : exemples : la neige, la nuit qui tombe, l'eau, l'air, le désert... On peut jouer sur trois plans :
 - La trame : *exemple pour l'univers de l'air : tous les enfants soufflent dans un tuyau*
 - L'émergence : *un battement d'aile d'oiseau : deux chemises cartonnées secouées font un bruit qui émerge et se superpose au bruit du vent*
 - La densité : *le vent faiblit, les enfants soufflent plus doucement.*

- > Raconter une histoire avec le son : jouer sur la dramaturgie : Comment donner l'impression qu'il fait chaud, que c'est dangereux, que le héros est fatigué...

- > Faire un travail corporel sur l'album à partir des verbes : arriver, se sauver, s'accrocher, voler, descendre en planant, courir, grimper, avaler, s'enfuir ...

Proposition d'activités

L'orchestre

De : Leigh Sauerwein
Illustré par : Laurent Corvaisier
Editions Gallimard Jeunesse

Dans cet album, l'orchestre est le porte-parole des sentiments, des émotions, une sorte de conteur parallèle qui mêle intimement sa voix à celle du récitant. On découvre à travers son jeu une grande partie de ses innombrables possibilités expressives. Après que l'histoire a été contée, les plages 3 à 12 du CD reprennent, en les isolant, une série de moments, d'exemples musicaux qui en ont ponctué le déroulement. En reliant ces différents extraits aux épisodes de l'histoire de Léo et de Marie auxquels ils correspondent, les enfants apprendront facilement à les identifier, pour ensuite se les approprier, avec leurs propres repères.

Les caractères variés de ces exemples se prêtent à un travail comparatif et à l'expression des sentiments qu'ils éveillent. Ces échanges vont stimuler l'imagination créatrice des enfants, tout en fixant quelques repères de reconnaissance musicale.

Suivez le merle

Au début de l'histoire, Léo retrouve le merle qu'il avait sauvé l'an dernier.

Essayons de repérer dans la première plage du disque (le récit) les moments où on l'entend, chanter, en se positionnant un peu avant ses interventions et en demandant aux enfants de signaler le moment où il apparaît.

Plage 1 - de 01'00 à 01'39 (merle à partir de 01'12)

- de 02'34 à 02'56 (à 02'40)

- de 11'04 à 12'18 (chant inquiet : nombreux petits appels, trilles, par exemple : 11'17, 11'30, 11'41, 12'12)

- de 12'51 à 13'14 (à 13'01)

- de 15'10 à 15'37 (à 15'15)

- de 16'05 à 16'35 (à 16'13)

Les formes étranges dans la forêt

Écoutons la première plage du disque, de 07'28 à 08'25.

Que se passe-t-il ? (*la forêt fait peur à Léo, il y voit des formes étranges*) Chercher dans les dessins de l'album s'il n'y aurait pas quelques-unes de ces fameuses formes étranges et inquiétantes, au détour des feuillages, ou peut-être même

cachées dans les lignes d'un tronc d'arbre... En réécouter ce passage pour s'en inspirer, dessiner des arbres qui auraient aussi des formes étranges qui font peur.

Nuit dans la forêt : la peur, l'arrivée de l'orage

Écouter les pages 8 et 9 (sans l'annonce vocale).

À quel moment de l'histoire correspondent-elles ? Qu'est-ce qui fait peur à Léo ?

- Dans l'histoire : la recherche de sa sœur, la nuit tombée, les formes qu'il voit ou imagine, les bruits de la forêt, l'orage.
- Dans la musique : le caractère sombre et tourmenté, les notes graves, les grincements, bruits bizarres, le sifflement du vent, le bruit des percussions... ?
- Qu'est-ce qui (page 9), dans la musique, annonce l'arrivée de l'orage (vent, tonnerre / phrases musicales des instruments à cordes, arrivée et montée des percussions) ?

Ce que nous racontent ici les différents instruments

Dans le disque, le compositeur Philippe Hersant s'est servi des différentes sonorités (timbres) des instruments pour imaginer et colorer les différents moments de l'histoire. On dit aussi une couleur pour décrire le timbre, le son d'un instrument de musique...

La chanson de Léo, à la fois douce et enjouée est interprétée par les cordes. Les bonds du lapin qui disparaît sont évoqués par la clarinette basse. Le soleil qui se couche nous donne à entendre le chant d'un violoncelle.

□ Quand arrive l'orage, le vent qui siffle et se déchaîne est porté par la mélodie tourbillonnante des cordes, à laquelle se mêlent les interventions de percussions (les éclairs et la foudre sont parfaitement représentés par les percussions).

□ Lorsque Léo a envie de pleurer, c'est le chant triste d'un cor anglais qui résonne. Le son féérique de la chute d'eau est égrené par la harpe. Le sommeil paisible de Marie est bercé par les douces sonorités du basson.

Inventer une histoire

Parmi les pages 3 à 12, on va choisir quelques extraits très contrastés (exemple : pages 4, 7, 8, 9, 10, 11, 12) que l'on va s'approprier en essayant d'oublier un peu l'histoire de Léo et Marie pour en inventer une autre, que la musique pourrait aussi nous aider à raconter.

Prendre un par un chacun des extraits choisis, dans le désordre, et définir ensemble son caractère (gai, triste, mélancolique, rêveur, tranquille, énervé). Est-on dans quelque chose de lent ou de rapide ? La musique donne-t-elle plutôt envie de marcher, de courir, de se reposer, de danser ? Qu'est-ce qu'on imaginerait comme personnage, comme lieu, comme action, comme moment de la journée allant avec cette musique ? Une fois cette série d'associations mise à jour, on choisit un ou deux

personnages, on situe leur action, et on va pouvoir leur inventer une petite histoire en se servant des extraits musicaux pour soutenir ou prolonger leurs actions.

Pour s'amuser, les repères des plages de jeux de la fin du CD :

Plage 3 : chanson / thème de Léo

Plage 4 : feuillage bruisant de chants d'oiseaux

Plage 5 : Marie suit le lapin

Plage 6 : tout le monde cherche Marie

Plage 7 : le soleil se couche

Plage 8 : la forêt fait peur

Plage 9 : l'orage éclate

Plage 10 : Léo a envie de pleurer

Plage 11 : Léo et le merle près de la chute d'eau

Plage 12 : Marie dort paisiblement

Proposition d'activités

Les bruits

De : Leigh Sauerwein

Illustré par : Georg Hallensleben

Editions Gallimard Jeunesse

Jeu d'écoute en classe

Quels sont les bruits qui nous entourent ? Pour le savoir, faire le silence et écouter ce qui se passe tout autour, dans la classe, la cour, la rue (fenêtres fermées puis ouvertes), et faire une liste de ce qu'on a reconnu... Y a-t-il des éléments communs avec les sons identifiés lors de l'écoute du disque ?

Peut-on écouter le silence ? Quelle est son importance par rapport à un bruit, à une musique ?

Chanson de Barnabé

Qui en a retenu un morceau et peut le chanter ? Est-ce une chanson plutôt gaie ou plutôt triste ? (*Barnabé est-il content ou pas de s'être échappé pour aller à la fête foraine ?*).

Aurait-on envie de marcher en traînant des pieds ou de courir ou de sautiller en la chantant ?

On peut essayer ce qui va le mieux en faisant une ronde.

Dans le moment de l'apprentissage, rechercher dans le disque, page 1, les passages où l'on entend la chanson de Barnabé *. Elle est généralement chantée par Barnabé lui-même, mais parfois aussi jouée par des instruments. Elle peut être très présente ou servir de fond sonore à une autre action qui a lieu. On appelle ça un thème, cette espèce de ritournelle qui revient tout le temps, un peu comme un refrain.

Une fois la chanson intégrée, composer un texte sur sa mélodie (ex : «Barnabé ne veut pas dormir, il veut s'amuser» sur la première phrase musicale). Les enfants peuvent ensuite essayer de décliner chacun leur prénom sur ce début de phrase avec «veut» et «ne veut pas ».

*(Plage 1, de 00'15 à 00'47 – 01'52 à 02'23 – 03'04 à 03'30 – 03'51 à 03'59 – 05'02 à 05'12 – 05'42 à 06'00 – 06'37 à 07'10 – 12'56 à 13'16 – 13'23 à 13'55).

Bruits de pas, résonances

- Plage 2, de 00'36 à 00'44 pour le texte et de 00'45 à 00'52 pour l'exemple sonore.

L'exercice proposé aide à percevoir ce qu'est une résonance. La maman marche toujours de la même manière, mais quand ses chaussures frappent du bois, cela résonne, alors que quand elles touchent le tapis, celui-ci amortit le son, l'absorbe comme une éponge absorberait de l'eau. Le bois, matière «sonnante» est utilisé dans la fabrication de beaucoup d'instruments de musique.

Jeu d'écoute en classe : si on frappe sur une table avec la main, ça fait une certaine sorte de son. Si on pose un morceau de tissu (plié pour lui donner de l'épaisseur) sur la table, et qu'on frappe à nouveau, ça fait une autre sorte de son. Lequel des deux résonne le plus ? Pourquoi ?

Les enfants vont faire ce jeu à tour de rôle : tout le monde ferme les yeux et l'un d'entre eux frappe la table avec ou sans le tissu. Les autres doivent deviner. La résonance fait «durer » le son.

- Plage 2, de 01'13 à 01'24 pour le texte et de 01'25 à 01'31 pour l'exemple sonore.

Ici c'est l'église (son acoustique) qui fait se prolonger la durée du son.

Une direction d'où nous vient le son

Nos oreilles peuvent nous indiquer d'où vient un son. Si quelqu'un situé derrière nous nous appelle dans la rue, on se retourne instinctivement. Mais certains bruits sont difficiles à situer, comme s'ils bougeaient.

- Plage 2, de 02'49 à 02'52 pour le texte et de 02'53 à 03'16 pour l'exemple sonore (L'orage).

Est-ce qu'on peut toujours facilement deviner d'où vient un son ? Est-ce plus facile avec un petit bruit, un gros bruit, un son qui est tout seul, un ensemble de sons simultanés ?

Partant de là, un jeu d'écoute en classe : quatre enfants répartis à quatre points différents les uns des autres dans la salle vont à tour de rôle frapper dans leurs mains sur l'indication d'un cinquième joueur. Les autres ont les yeux fermés et doivent dire qui frappe. Ensuite, si deux ou trois des enfants frappent en même temps, les trouvent-on aussi facilement ?

La pluie

- Plage 2, de 03'17 à 03'18 pour le texte et de 03'19 à 03'35 pour l'exemple sonore.

La pluie dans les flaques renvoie à la chanson de Nougaro *La pluie fait des claquettes*, dont le refrain, imitant le bruit des gouttes d'eau est très accessible et peut être appris aux enfants. C'est aussi l'occasion d'apprendre *À la claire fontaine*.

Quelle impression nous fait le bruit de la pluie dans les flaques ? Et le bruit de l'orage ?

- CD-Plage 2, son de 02'53 à 03'16

Des devinettes pour les oreilles

1. Quel genre de film Jules et Léa regardent-ils ? Comment le sait-on ?

- Plage 1, de 01'28 à 01'45 et de 02'17 à 02'29.

2. Pieds et pattes

Quand Barnabé et Snif descendent l'escalier, peut-on distinguer les pas de l'un et de l'autre ?

Comment ? Descendent-ils lentement, rapidement, à la même vitesse ou en variant celle-ci ?

- CD-Plage 1, de 02'28 à 02'50 (*Moment d'accélération sur la fin de la descente*).

3. Comment sait-on qu'on arrive dans l'église ? (*Les cloches de plus en plus fortes*).

- CD-Plage 1, de 04'05 à 04'30.

4. Quand Jules siffle Snif pour le retrouver, que se passe-t-il ? (*On entend les sifflements très distinctement [on est avec Jules] mais les aboiements, d'abord lointains, deviennent de plus en plus nets à mesure qu'on se rapproche de Snif*)

- CD-Plage 1, de 11'39 à 12'16.

5. Le train fantôme : qu'est-ce qui fait qu'on a peur dans un train fantôme ?

Dans cette histoire de Barnabé, qu'est-ce qui nous fait peur quand on écoute ?

- CD-Plage 1, de 07'24 à 08'50.

Jeux vocaux : chercher à imiter une voix qui fait peur (ex. : un grand méchant loup, ça se fabrique comment ?)

Jeux d'expression : une voix qui fait rire, qui fait du bien, qui donne envie de dormir.

6. Le langage de Snif

- CD-Plage 1

de 00'20 à 00'37 (deux sortes d'aboiements = deux chiens ?)

de 01'52 à 02'05 (Snif dialogue avec Barnabé)

de 03'56 à 04'00 (une voiture freine bruyamment en dérapant : réaction de Snif)

de 06'18 à 06'26 (arrivée au jardin public : aboiements joyeux)

de 07'38 à 08'00 (peur dans le train fantôme : geignements)

de 11'48 à 12'16 (aboiements répondant aux sifflements de Jules)

de 12'42 à 12'45 (Snif essoufflé : halètements)

Snif a beaucoup de façons de s'exprimer (divers aboiements, halètements, gémissements) : les rechercher, les isoler, voir ce qui les différencie. Qu'est-ce que cela peut vouloir dire en langage-chien ?

7. La fête foraine

Que trouve-t-on sur une fête foraine ? Quels sons ou musiques peut-on associer aux différentes activités qu'on y rencontre ? (*bruits des manèges, tirs de carabines, bonimenteurs*)

- CD-Plage 1, de 06'50 à 07'24 - de 07'13 à 07'19, citation de *La vie Parisienne* d'Offenbach.

Construction d'une palette ou imagier sonore, la chasse aux sons :

En partant des sons qui ont été reconnus et répertoriés par les enfants sur le disque lors des premières écoutes, on peut isoler et enregistrer sur un petit magnétophone toute une série de différents bruits. Cela constituera une sorte de palette de référence que l'on peut réécouter pour en affiner la définition, la reconnaissance. On pourra aussi organiser des «chasses aux sons» lors de sorties, d'une classe-nature ou même juste d'une promenade dans l'école, et créer ainsi une mémoire musicale de la classe, comme on construirait un album de photos. Enfin, pourquoi pas réinventer une histoire à partir des éléments recueillis ?

Proposition d'activités

Les cordes

De : Leigh Sauerwein

Illustré par : Georg Hallensleben

Editions Gallimard Jeunesse

Les cris des animaux

1. Quand on écoute l'extrait situé sur le disque de 15'28 à 15'42, que se passe-t-il ? Est-ce de la musique ? *(ce sont bien des instruments de musiques qui jouent).*
Qu'est-ce que ça nous raconte ? Pourrait-on dire que c'est doux ou violent ? Est-ce que ce sont des sons qui apaisent, qui donnent envie de s'endormir ou qui font peur ? Sont-ils plutôt aigus ou graves, courts ou longs ? Ont-ils l'air lisse ou rugueux (qui gratte un peu) ? Essayer d'imiter avec la voix ces cris d'animaux pour mieux en définir les caractéristiques.
2. Comparer l'extrait précédent (cris d'animaux) avec le dernier extrait du disque (de 16'40 à la fin). Est-ce que ça se ressemble ? Quelles sont les différences ? Reprendre les mêmes questions et comparer les réponses.

(Ce qui fait la différence, d'un de ces extraits à l'autre, c'est le mode de jeu ou encore la façon de tenir l'archet et de s'en servir pour jouer : pour imiter les cris des animaux, la contrebasse, l'alto et le violon ont joué en faisant grincer leur archet sur les cordes, ce qui leur permet de produire tous ces gros sons effrayants. Dans le dernier extrait, à la fin de l'histoire, le violoncelle s'est ajouté aux trois autres instruments, mais cette fois ils font tous glisser leur archet sans le faire grincer.)

Écouter l'extrait qui va de 16'09 à 16'33. La voix nous indique les quatre instruments qui jouent. Parmi eux, le **cymbalum**, de son timbre un peu métallique (il pourrait parfois évoquer un clavecin) martèle un rythme régulier et répétitif.

Essayer de bien repérer ce rythme *(fait d'une succession ininterrompue de deux frappes rapides et de deux lentes)*, puis le reproduire en frappant de la main sur la table ou sur les genoux.

Proposition d'activités

Le rap

De : Paule Du Bouchet
Illustré par : Laurent Corvaisier
Editions Gallimard Jeunesse

Trois petites notes de musique... pour un refrain

La deuxième plage du disque isole et nous présente le refrain de l'histoire de Tom'bé.

Après l'avoir écouté une ou deux fois, le chanter. Comment est sa mélodie (son air) ? Entre autres commentaires, on pourrait avoir l'impression qu'on reste toujours sur une même note. En fait, c'est presque ça : il y a une note qu'on utilise beaucoup (ça donne un côté lancinant, un peu «mélopée» à ce refrain). On ne la quittera qu'à deux reprises. Quand ? En chantant le refrain, on doit pouvoir trouver facilement.

«Ça sent l'homme et c'est bon»

Dans le début de l'histoire, quand le lion rôde autour des cases, la musique devient inquiétante...

1. Écouter Plage 1, de 03'17 à 03'44.

Commenter. Qu'est-ce qui fait peur ? (Ce que raconte la voix ? Sa manière de raconter ? Ce qui se passe dans la musique ?)

2. Jeu vocal sur une phrase

Bien écouter puis répéter la phrase : «Dedans ça sent l'homme et c'est bon »

En conservant toujours le rythme, essayer de jouer sur différentes façons de dire cette phrase :

- c'est le lion qui parle, il a très faim et il est très méchant
 - le lion cette fois chuchote pour ne réveiller personne
 - le lion fatigué qui baille
 - une petite fourmi à la voix aiguë/pointue qui passe et pose la question au lion
 - quelqu'un qui a peur d'être mangé et qui a envie de pleurer
 - Tom'bé, qui n'a pas peur du tout et que ça ferait plutôt rire
- ... et toutes autres propositions qui peuvent être faites.

On vient de jouer à interpréter : l'intention donnée à une phrase, les sentiments qui transparaissent dans une voix (parlée ou chantée) vont permettre à ceux qui écoutent de ressentir les émotions que le conteur ou le chanteur a voulu transmettre.

Marquer, accentuer, scander pour donner du relief

Une des caractéristiques de l'utilisation des voix dans le rap, c'est qu'on marque certains mots ou certaines syllabes en les disant beaucoup plus fort que les autres, comme si on appuyait dessus avec la voix. Ces accents donnent beaucoup de relief au texte, qui est un élément fondamental du rap.

- Plage **1**, de 10'01 à la fin de la plage, écouter, puis essayer de trouver quels sont ces endroits sur lesquels la voix insiste. Pour faciliter les choses, recopier les dernières phrases en se référant au texte situé à la toute fin de l'album, à partir de «Et c'est ainsi, bon an mal an...» jusqu'à la fin de l'histoire. Ensuite, souligner les endroits où la voix est plus forte, plus insistante. «Et c'est ain**si**, bon an mal **an**, Qu'un tout petit ni plus ni **moins**...

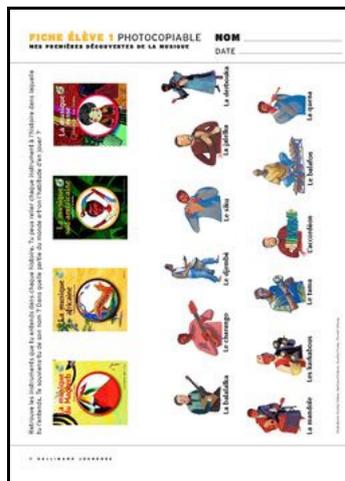
En utilisant d'autres parties du texte et sans plus se référer à l'enregistrement, s'amuser à trouver les endroits où on a envie d'appuyer la voix.

Ici possibilité d'évoquer le travail de l'écriture poétique : les rythmes des vers, les rimes...

En partant du texte, de sa construction (les endroits où la voix marque, par exemple, correspondent souvent à des césures).

Dans la fiche élève 1 : Retrouve les instruments que tu entends

Mes Premières Découvertes de la Musique



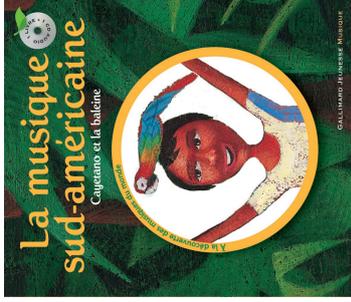
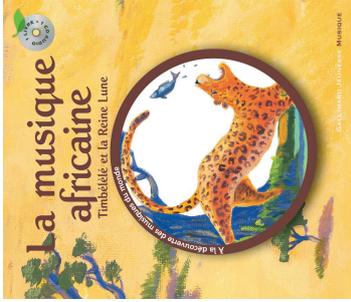
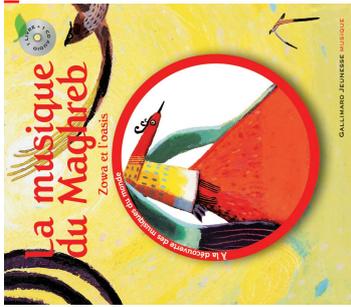
> Matériel

- Une fiche par élève et crayon

> Déroulement

- Après avoir écouté les CD, faire identifier chaque couverture reproduite sur la fiche élève et énoncer chaque instrument représenté.

Retrouve les instruments que tu entends dans chaque histoire. Tu peux relier chaque instrument à l'histoire dans laquelle tu l'entends. Te souviens-tu de son nom ? Dans quelle partie du monde a-t-on l'habitude d'en jouer ?



La balalaïka



Le charango



Le djembé



Le siku



La jaleïka



La derbouka



La mandole



Les karkabous



Le tama



L'accordéon



Le balafon



La quena

Dans la fiche élève 2 : Retrouve les instruments que tu entends

Mes Premières Découvertes de la Musique



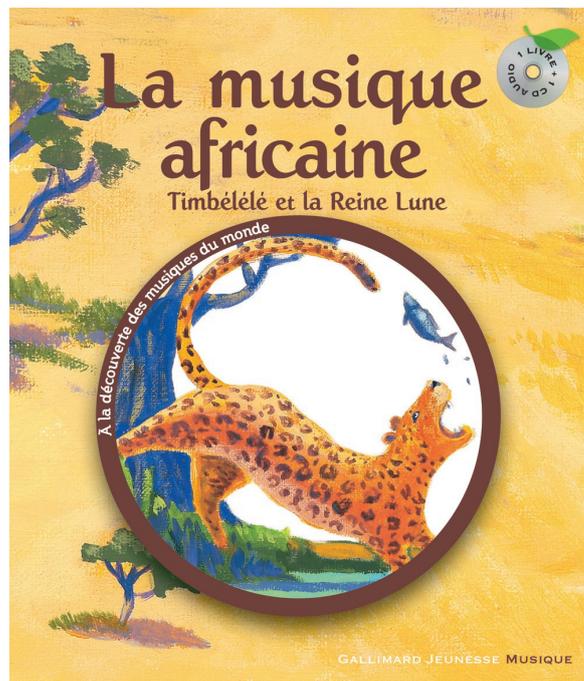
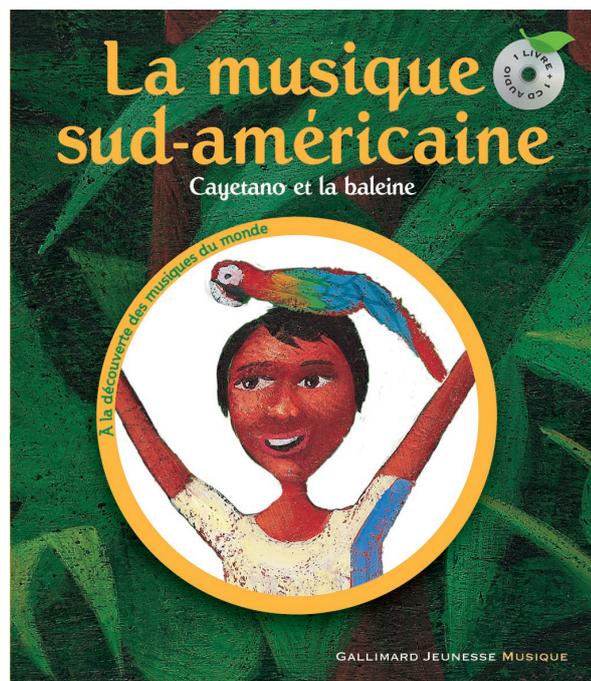
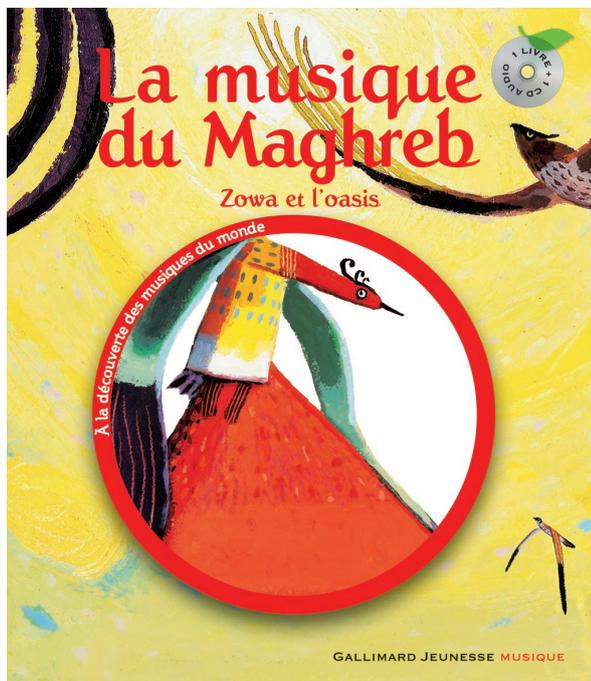
> Matériel

- 4 cartes des couvertures d'albums et les 12 cartes découpées des instruments de musique.

> Déroulement

On peut jouer avec ces cartes de différentes manières :

- Faire écouter un extrait des 4 titres proposés. Demander aux élèves de montrer ou de mettre devant soi la carte représentant la première de couverture qui correspond à l'extrait.
- Faire écouter plusieurs extraits des différents titres, l'élève doit ordonner les cartes dans l'ordre de l'écoute .
- Proposer un extrait, demander aux élèves de l'identifier avec sa carte et de compléter avec les cartes des instruments qu'il a entendus.



CARTES À DÉCOUPER



La derbouka



La mandole



Le djembé



La balalaïka



La jaleïka



Le siku



Le charango



Le tama



Les karkabous



La quena



L'accordéon



Le balafon