

# LA BOITE À MUSIQUE

## MATERNELLE - ÉLÉMENTAIRE



### QU'EST-CE QUE LA BOITE À MUSIQUE ?

Le contenu du coffret LA BOITE À MUSIQUE comporte le matériel nécessaire aux séquences des ouvrages **Vers la musique Maternelle** et **Vivre la musique Cycles 2 et 3** (à paraître au printemps 2021). Il peut également être utilisé indépendamment grâce aux activités non exhaustives proposées dans ce livret. La terminologie utilisée est le fruit d'un compromis visant à respecter les concepts musicaux tout en les rendant accessibles à tous.

### COMMENT UTILISER LE CONTENU DU COFFRET LA BOITE À MUSIQUE ?

Une fois les cartes du coffret détachées, leur verso permet de les classer facilement. Pour les ranger, plusieurs options sont possibles : les boîtes, le velcro®... Pour chaque planche de cartes, il est possible d'imprimer et de plastifier une planche identique qui servira de support de rangement. Ces planches peuvent être rangées dans un classeur ou affichées dans le coin écoute de la classe pour une utilisation en autonomie.



### COMMENT CHOISIR LES ACTIVITÉS PROPOSÉES DANS LE COFFRET LA BOITE À MUSIQUE ?

La mention **À PARTIR DE...** permet de donner une idée du niveau de classe à partir duquel l'activité peut être proposée. Ce niveau est indicatif et dépend des connaissances et des compétences musicales acquises précédemment par les élèves.



Ces activités peuvent s'adresser à des élèves de tout niveau.



Ces activités s'adressent à des élèves maîtrisant les activités ★.



Ces activités s'adressent à des élèves maîtrisant les activités ★★.

#### Les pictogrammes utilisés



Écoute



Chant



Production vocale



Production sonore avec des objets



Production en percussions corporelles



Production instrumentale



Connaissance des instruments



Production rythmique

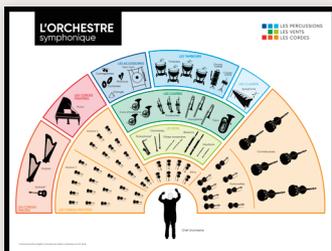


Codage / décodage

## L'orchestre symphonique



Connaître les grandes familles d'instruments  
Visualiser la place des instruments dans l'orchestre



★ / ★★ / ★★★ / ★★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Reconnaître le timbre et savoir nommer au moins un instrument de chaque grande famille d'instruments.

**Quand l'introduire ?**

- avant ou après l'écoute d'une musique orchestrale,
- au début ou à la fin d'une séquence sur une famille d'instruments,
- avant ou après une sortie au concert.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ nommer et montrer sur le poster les instruments qu'ils connaissent,
- ★ écouter des extraits de symphonies ou de concertos,
- ★★ repérer les grandes familles d'instruments,
- ★★★ repérer les sous-familles d'instruments,
- ★★★★ compter sur le poster les instruments identiques et comparer leur nombre (beaucoup de violons, un seul tuba...).

**Le lexique visé:** orchestre, symphonie, chef d'orchestre, famille, cordes, vents, percussions, noms des instruments.

## Les instruments du monde



Connaître quelques instruments représentatifs  
des différents continents

★ / ★★ / ★★★ / ★★★★ À partir du CE1

**PRÉREQUIS** Savoir se repérer sur un planisphère.

**Quand l'introduire ?**

- avant ou après l'écoute d'une musique du monde,
- au cours d'une séquence de géographie évoquant un autre continent.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ écouter des extraits de musique du monde,
- ★★ repérer sur la carte un instrument étudié,
- ★★★ faire une recherche documentaire sur un instrument du poster.

**Le lexique visé:** monde, continent, noms des instruments.



## Les cordes, les vents, les percussions de l'orchestre symphonique



Connaître les grandes familles d'instruments

★ / ★★ À partir de la MS / ★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Connaître quelques instruments de musique.

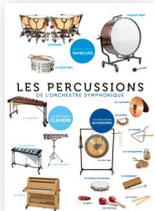
**Quand les introduire ?**

- après une recherche de classement des instruments,
- au cours d'une séquence sur une famille d'instruments.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ nommer et montrer sur le poster les instruments qu'ils connaissent,
- ★★ comparer les instruments (nombre de cordes, embouchure, matériau...),
- ★★★ comparer les timbres des instruments d'une même famille,
- ★★★★ repérer les sous-familles d'instruments.

**Le lexique visé:** famille, cordes frappées, frottées, pincées, vents, bois, cuivres, percussions, claviers, tambours, accessoires, noms des instruments.



## Les cordes, les vents, les percussions dans les musiques du monde, anciennes et actuelles



Connaître quelques instruments représentatifs  
des musiques du monde, anciennes et actuelles

★ / ★★ À partir du CE1

**PRÉREQUIS** Connaître quelques instruments de musique.

**Quand les introduire ?**

- après une recherche de classement des instruments,
- avant ou après l'écoute d'une musique du monde, ancienne ou actuelle.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ nommer et montrer sur le poster les instruments qu'ils connaissent,
- ★★ comparer les timbres de certains instruments,
- ★★★ comparer les instruments (nombre de cordes, embouchure, matériau...).

**Le lexique visé:** famille, cordes, vents, percussions, claviers, tambours, musiques anciennes, du monde, actuelles, noms des instruments.



## Jeu de la voix



Moduler sa voix et s'amuser  
avec les sonorités de la langue

**PRÉREQUIS** Connaître les visuels que l'on retrouve sur les cases du jeu (personnages, onomatopées...).

★ À partir de la MS / ★★ À partir du CP

**Quand les introduire ?**

- en phase d'entraînement : pour réinvestir les différentes manières de moduler sa voix,
- en phase d'évaluation.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ jouer collectivement : le plateau est placé au tableau, l'enseignant utilise un aimant en guise de pion, les élèves modulent leur voix tous ensemble en fonction de la case sur laquelle atterrit le pion,
- ★ jouer en petit groupe avec le plateau de niveau 1 en modulant sa voix selon une indication,
- ★★ jouer en petit groupe avec le plateau de niveau 2 et les cartes **Défi vocal** en modulant sa voix selon deux indications combinées.

**RÈGLE DU JEU**

À tour de rôle, chaque joueur lance le dé et avance du nombre de cases indiqué. S'il tombe sur une onomatopée ou un cri d'animal, il produit le cri ou l'onomatopée. S'il tombe sur une case avec un personnage, une humeur ou un paramètre du son, il dit son prénom ou une phrase choisie collectivement en modulant sa voix selon l'indication ou les indications de la case (par exemple, TIRE LA CHEVILLE, LA BOBINETTE CHERRA joyeusement avec la voix de la grand-mère). Le premier qui arrive à l'arrivée gagne la partie.

**SIGNIFICATION DES CASES SPÉCIALES**

- **dés** : rejouer,
- **bouche barrée** : passer son tour,
- **cartes** : piocher une carte **Défi vocal**.

**Le lexique visé** : noms des personnages, des onomatopées, des paramètres du son.

## Jeux de dés



Moduler sa voix ou son jeu  
en fonction de combinaisons aléatoires

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS / ★★★ À partir du CP

★ **Jeu n°1**

### Le chef d'orchestre est devenu fou !

- lancer les dés **Gestes** et **Paramètres du son**,
- produire le son demandé,
- être à l'écoute des sons les plus infimes,
- accepter que certaines combinaisons soient silencieuses.



★★ **Jeu n°2**

### Fais voir le son

- lancer les dés **Instruments de la classe** et **Paramètres du son**,
- choisir le geste le plus adéquat pour obtenir le son demandé.

★★★ **Jeu n°3**

### Des personnages de caractère !

- lancer les dés **Humeurs** et **Personnages**,
- jouer à moduler sa voix,
- travailler l'intonation et l'expressivité à l'oral (poésie, comptine à dire, lecture).



**Jeu n°4**

### Jouer avec toute l'étendue de sa voix

- lancer un dé ★, deux dés ★★ ou trois dés ★★★,
- moduler sa voix en fonction des visuels obtenus pour obtenir de plus en plus de possibilités sonores.



# Recettes pour composer avec sa voix



Explorer les paramètres du son avec sa voix

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la GS / ★★★ À partir du CP

**PRÉREQUIS** Connaître les représentations utilisées sur les cartes.

**Quand l'introduire ?**

- lors d'un échauffement vocal ludique,
- en activité décrochée: défi à lancer pour recentrer le groupe-classe lors d'une transition,
- en maternelle: pour imiter la voix d'un personnage découvert dans une lecture, pour interpréter une comptine,
- en élémentaire: dans le cadre d'une séance de création sonore, en lien avec une séquence de théâtre ou de lecture expressive.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ jouer avec 2 cartes (plateau de niveau 1): constituer une collection de sons en expérimentant plusieurs paramètres du son, sélectionner les sons les plus intéressants ou surprenants,
- ★★ jouer avec 3 cartes (plateau de niveau 2): mener une recherche plus fine afin d'obtenir un maximum de propositions contrastées, garder une trace de ces expérimentations (enregistrement, affichage...),
- ★★★ interpréter un texte avec des paramètres donnés (poésie, comptine, lecture).

**NIVEAU 1**



**Quoi ?**  
Cri d'animal, onomatopée, son de la bouche, mot, phrase, comptine, chanson

**Comment ?**  
Paramètre du son  
La durée, la hauteur ou l'intensité

**Quoi ?**  
Cri d'animal, onomatopée, son de la bouche, mot, phrase, comptine, chanson

**Comment ?**  
Paramètre du son  
La durée, la hauteur ou l'intensité

Je dis ..... en modulant ma voix.

**NIVEAU 2**

**RÈGLE DU JEU**

Les cartes sont mélangées. Une carte est placée sur chaque case. À tour de rôle, chaque joueur combine les indications des différentes cartes.

**Le lexique visé:** les paramètres du son.

# Recettes pour composer avec des objets sonores



Explorer les paramètres du son avec des objets, des matériaux et des instruments

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS / ★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Avoir manipulé les objets, matériaux ou instruments en amont.

**Quand l'introduire ?**

- en activité décrochée: défi à lancer pour recentrer le groupe-classe lors d'une transition,
- au cours d'une séquence d'exploration des objets et des instruments de la classe,
- en lien avec une séquence d'exploration du monde sur les matériaux.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ jouer avec 2 cartes: constituer une collection de sons en expérimentant plusieurs verbes d'action sur un objet, un matériau ou un instrument, sélectionner les sons les plus intéressants ou les plus surprenants,
- ★★ jouer avec 3 cartes: adapter son geste en fonction du paramètre du son de la troisième carte.
- ★★★ créer un loto sonore ou un jeu de kim sonore à partir des sons trouvés,
- ★★★★ sonoriser une histoire, une comptine, une poésie ou créer la bande originale d'un film.

**RÈGLE DU JEU**

Les cartes sont mélangées. Une carte est placée sur chaque case. À tour de rôle, les joueurs combinent les indications des différentes cartes.

**Le lexique visé:** les verbes d'action et les instruments des cartes, les objets de l'environnement proche, les paramètres du son.

**LE JEU**  
Recettes pour composer avec des objets sonores

**Quelle action ?**  
Geste

**Quel objet ?**  
Objet de la classe (matériau, instrument)

**Comment ?**  
Paramètre du son  
La durée, la hauteur ou l'intensité

Je ..... sur .....

# Recettes pour composer avec son corps



Explorer les paramètres du son avec son corps

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS

**PRÉREQUIS** Connaître les représentations utilisées sur les cartes.

**Quand l'introduire ?**

- lors d'un échauffement ludique,
- en activité décrochée: défi à lancer pour recentrer le groupe-classe lors d'une transition,
- au cours d'une séquence d'exploration des sonorités du corps.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ jouer avec 2 cartes: constituer une collection de sons en expérimentant plusieurs verbes d'action sur une partie du corps, sélectionner les sons les plus intéressants ou les plus surprenants, accepter que certaines combinaisons ne produisent pas de son,
- ★★ jouer avec 3 cartes: adapter son geste en fonction du paramètre du son de la troisième carte.

**RÈGLE DU JEU**

Les cartes sont mélangées. Une carte est placée sur chaque case. À tour de rôle, les joueurs combinent les indications des différentes cartes.

**Le lexique visé:** les verbes d'action, les parties du corps, les paramètres du son.

**LE JEU**  
Recettes pour composer avec son corps

**Quelle action ?**  
Geste

**Quelle partie du corps ?**  
Son du corps

**Comment ?**  
Paramètre du son  
La durée, la hauteur ou l'intensité

Je ..... sur .....



DU PAPIER JOURNAL

# Loto sonore de la classe



Associer un son et l'objet qui le produit

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS

**PRÉREQUIS** Connaître les règles du loto.

**Quand l'introduire ?**

- à la fin d'une séquence sur les sons des objets de la classe,
- au début d'un projet de création de loto sonore.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ jouer au loto sonore en classe entière, chaque groupe disposant d'une planche,
- ★★ jouer en autonomie.

**RÈGLE DU JEU**

Chaque joueur dispose d'une planche. Un son est diffusé 🎧. Le premier à l'avoir identifié et nommé peut placer un bouchon sur la photo correspondante. Le premier à avoir rempli sa planche gagne la partie.

**Le lexique visé :** bruit, son, écouter, loto, noms des sons.



# Loto sonore du papier



Discriminer finement un son en associant un verbe d'action et un matériau

★ À partir du CE1

**PRÉREQUIS** Avoir exploré les sonorités des différents types de papier. Maîtriser les tableaux à double entrée.

**Quand l'introduire ?**

- au cours d'une séquence de recherche sonore sur le papier.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ jouer au loto sonore.

**RÈGLE DU JEU**

Chaque joueur dispose d'une planche. Un élève effectue un geste sur un type de papier caché derrière un carton. Le camarade qui reconnaît sur sa planche le type de papier et le geste effectué peut placer un bouchon dans la case correspondante, après validation de l'élève musicien. Le premier à avoir rempli les 6 cases de sa planche gagne la partie.

**Le lexique visé :** verbes correspondant aux gestes, types de papier représentés.

# Chanson connue



Frapper et reconnaître le rythme d'un chant  
Découvrir le codage musical du rythme

Jouer une mélodie connue à l'aide d'un codage de couleur

*L'écriture rythmique n'est pas un attendu de l'école, mais peut être proposée à titre d'ouverture culturelle des élèves, en lien avec la découverte de la représentation de la musique.*

★ / ★★ / ★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Connaître les chansons illustrées et savoir les chanter.

Être capable d'intérioriser un chant. Avoir découvert la notion de gamme.

**Quand les introduire ?**

- au cours d'une séquence de rythme,
- à la fin d'une séquence sur les hauteurs.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ frapper le rythme syllabique de la chanson en chantant,
- ★★ frapper le rythme syllabique de la chanson en intériorisant le chant dans sa tête,
- ★★ reconnaître le rythme de la chanson frappé par quelqu'un d'autre,
- ★★★ enchaîner des rythmes connus en plaçant plusieurs planches à la suite l'une de l'autre,
- ★★★★ utiliser les pastilles de couleur\* sous le rythme pour jouer la mélodie avec un instrument mélodique.

**Le lexique visé :** chanson, rythme, noire, silence, croche.

\* Les couleurs employées sont celles des cloches, des métallonotes et des boomwhackers proposés par Fuzeau.





## Partition d'une voix / d'un instrument mélodique / rythmique / polyphonique



Découvrir la notation musicale

★ / ★★★ À partir de la GS / ★★★★★ À partir du CE1

**PRÉREQUIS** Avoir pris conscience que la musique peut se coder.

**Quand les introduire ?**

- après l'introduction de différents codages musicaux,
- après la découverte d'un instrument.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ observer une partition, la décrire,
- ★★ comparer deux partitions,
- ★★ nommer différents éléments d'une partition,
- ★★★★ entourer de différentes couleurs les divers éléments d'une partition en fonction de ce qu'ils indiquent (une couleur pour les notes, une pour les nuances, une pour le tempo...).

**Le lexique visé :** partition, portée, note, rythme, mesure, paroles.

## Partition d'un orchestre symphonique / d'un ensemble de percussions



Découvrir la notation musicale  
d'un ensemble polyphonique

★ / ★★★ / ★★★★★ À partir du CE2

**PRÉREQUIS** S'être familiarisé avec la notion de polyphonie.

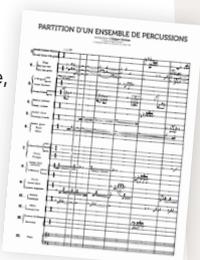
**Quand les introduire ?**

- lors de l'apprentissage d'une polyphonie,
- pour prendre conscience de la notion de simultanéité,
- après l'introduction d'une œuvre orchestrale ou d'un ensemble de percussions.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ observer une partition, la décrire,
- ★ montrer sur le poster de l'orchestre l'instrument dont le nom a été lu sur la partition,
- ★★ comparer les partitions, souligner la différence entre des instruments mélodiques et rythmiques,
- ★★ observer les entrées successives sur la partition, écouter l'œuvre pour les repérer lors de l'écoute,
- ★★★★ entourer de différentes couleurs les divers éléments d'une partition en fonction de ce qu'ils indiquent (une couleur pour les notes, une pour les nuances, une pour le tempo...).

**Le lexique visé :** partition, orchestre, notes, nuances, rythme, noms des instruments.



## Stripsody



Coder et décoder une partition avec onomatopées

★ / ★★★ / ★★★★★ À partir de la MS

**PRÉREQUIS** Connaître quelques onomatopées.

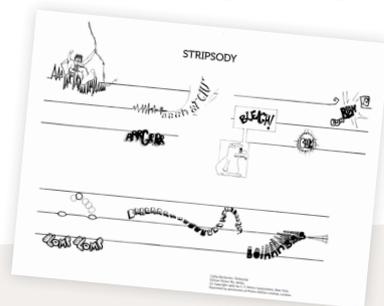
**Quand l'introduire ?**

- au cours d'une séquence sur les onomatopées.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ observer la partition, la décrire,
- ★★ décoder la partition de manière spontanée,
- ★★ écouter l'interprétation originale de Cathy Berberian,
- ★★ créer une partition collectivement à l'aide des cartes *Onomatopée*, la décoder,
- ★★★★ interpréter la partition en respectant ses indications de hauteur,
- ★★★★ créer une partition avec onomatopées, l'illustrer par le dessin, l'interpréter,
- ★★★★ ajouter à la partition des nuances, modifier l'interprétation.

**Le lexique visé :** partition, onomatopée, hauteur, aigu, médium, grave.



## La gamme



Découvrir la notation musicale d'une gamme

★ / ★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Avoir pris conscience de la hauteur relative des sons entre eux.

**Quand l'introduire ?**

- après avoir ordonné des éléments mélodiques (bouteillophone, métallonote, boomwhackers...),
- lors de l'écoute d'une gamme jouée par un instrument mélodique.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ observer la partition, la décrire, remarquer la portée, les notes, leur agencement,
- ★★ jouer une gamme avec un instrument mélodique à l'aide des pastilles colorées\*.

**Le lexique visé :** partition, hauteur, gamme, portée, note.

\* Les couleurs employées sont celles des cloches, des métallonotes et des boomwhackers proposés par Fuzeau.



## Les portraits d'instruments



Découvrir un instrument de musique en particulier

★ / ★★★ À partir de la GS / ★★★★★ À partir du CE1

**PRÉREQUIS** ★ / ★★★ Savoir décrire en utilisant des adjectifs, des noms de formes, des matériaux. ★★★★★ Savoir lire.



### Quand les introduire ?

- après l'écoute d'un instrument seul,
- au cours d'une séquence sur les instruments de musique.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ écouter un morceau où l'instrument joue seul ou regarder une vidéo où l'instrumentiste joue seul, (📺)
- ★ observer les photographies de l'instrument sur le portrait,
- ★ décrire l'instrument, les gestes de l'instrumentiste,
- ★★ compléter la carte d'identité de l'instrument collectivement à partir des informations du portrait.
- ★★★ lire le portrait individuellement,
- ★★★★ faire un compte-rendu oral de sa lecture,
- ★★★★ préparer un exposé,
- ★★★★ compléter la carte d'identité de l'instrument individuellement à partir des informations du portrait.

**Le lexique visé :** noms des instruments, des parties et des matériaux qui les constituent, comparer.

### Le nom de l'instrument

Il est accompagné du pictogramme qui représente la grande famille à laquelle il appartient.

### La photographie de l'instrumentiste

Elle permet de visualiser en un clin d'œil la taille de l'instrument ainsi que la manière dont l'instrumentiste en joue.

### Comment le son est-il produit ?

Cet encart permet de comprendre comment l'instrumentiste fait sonner l'instrument.

**LE VIOLONCELLE**  
La violoncelle est un instrument grave de la famille des cordes frottées. Il a un son chaud et mélodieux.

**LA VIOLONCELLISTE**

**LE VIOLONCELLE**

- La volute et le manche (bois (arabes))
- Les chevilles (bois (ébène))
- La touche (bois (ébène))
- La caisse de résonance (bois (arabes))
- La table (bois (épicéa))
- Le cordier (plastique ou bois)
- Les cordes (métal (acier))
- Les ouïes
- Le chevalet (bois (ébène))
- La pique (métal (acier))

**L'ARCHET**

- La pointe
- La baguette (bois (gambouja))
- La mèche (cane)
- Le talon
- La vis (métal)

**TAILLE**  
Entre 120 et 125 cm

**Les cordes frottées**  
INSTRUMENTS DE LA MÊME FAMILLE

- Le violon (environ 60 cm)
- L'alto (environ 67 cm)
- La contrebasse (environ 180 cm)
- La viole de gambe

**INSTRUMENT COUSIN**

### La photographie annotée de l'instrument

Elle permet de nommer les parties les plus importantes de l'instrument et de visualiser les matériaux dont il est fabriqué.

### Les instruments de la même famille

Cet encart permet de visualiser quels sont les instruments de l'orchestre qui appartiennent à la même famille.

### Les instruments cousins

Cet encart permet de visualiser un ou plusieurs instruments qui fonctionnent sur le même principe, mais ne font pas partie de l'orchestre.

**Comment le son est-il produit ?**  
Le violoncelliste frotte les cordes avec un archet. Il peut aussi les pincer avec ses doigts pour faire des pizz. Pour faire varier la hauteur du son, il appuie sur les cordes avec les doigts de l'autre main.

**Histoire et géographie**  
Le violoncelle est apparu au 15<sup>e</sup> siècle en Europe occidentale. À cette époque, ses cordes étaient en boyau et il n'avait pas de pique, mais il pouvait avoir une cinquième corde. Au 19<sup>e</sup> siècle, il gagne en puissance grâce à l'utilisation de cordes en acier.

**Fabrication**  
Le violoncelle est fabriqué et entretenu par un luthier. Sa fabrication artisanale prend au minimum un mois, mais il peut aussi être fabriqué dans une usine. L'archet est fabriqué par un archetier.

**Le saviez-vous ?**  
On dit souvent que le violoncelle est l'instrument dont le son est le plus proche de la voix humaine.

**Morceaux emblématiques**  
Suite pour violoncelle seul (Roc)  
Le carnaval des animaux (Séverin)  
Églogue (Romance, Sibelius)  
André le baobab (Roc)  
Concerto pour violoncelle (Chostakovitch, Dvorák ou Liszt)

**Le violoncelle dans les médias**  
Le grand orchestre mental (Apostrophe)  
Le duo Béatrice Bénédict et Vincent (Séverin)  
L'album (Beethoven) - Piano (Cello) (Séverin)  
Entre l'opéra et l'orchestre (Séverin)

**LEXIQUE**

- Cane** Longue paille venant de la queue des chevaux.
- Ébène** Bois noir très dur venant des régions tropicales.
- Europe occidentale** L'ouest du continent européen.
- Rapier** Épée courte.
- Actier** Métier très dur mais soigné.
- Artisanal** Fait par une personne qui travaille de ses mains pour son propre compte.

**Fabrication**  
Un court texte pour savoir comment l'instrument est fabriqué.

**Histoire et géographie**  
Un court texte pour comprendre les origines historiques et géographiques de l'instrument.

**Le lexique**  
Rédigé avec des termes accessibles aux enfants, il explique les mots accompagnés d'un astérisque au recto de la planche et ceux en gras au verso.

**Le saviez-vous ?**  
Il s'agit d'une petite anecdote sur l'instrument.

**Morceaux emblématiques**  
Ils constituent des pistes de morceaux à faire écouter aux élèves pour leur faire découvrir l'instrument.

# LES CARTES D'IDENTITÉ

## Carte d'identité d'un instrument



Structurer ses connaissances sur un instrument de musique en particulier

★ À partir de la MS / ★★ À partir de la GS / ★★★ À partir du CE1

**PRÉREQUIS** Être capable de se concentrer lors d'une écoute.

**Quand l'introduire ?**

- après l'écoute d'un instrument seul,
- après la visite d'un musicien intervenant,
- après une sortie au concert.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ écouter un morceau où l'instrument joue seul,
- ★ identifier la carte de l'instrument avec ou sans l'aide de l'enseignant,
- ★ voir l'instrumentiste en vrai ou sur une vidéo, décrire ses gestes,
- ★★ déterminer à quelle grande famille appartient l'instrument,
- ★★ identifier les principaux matériaux qui constituent l'instrument,
- ★★ noter d'autres particularités remarquées,
- ★★★ déterminer à quelle sous-famille l'instrument appartient (niveau 2),
- ★★★ faire une recherche sur l'instrument et colorier le(s) pays d'où il provient (niveau 2).

**Le lexique visé:** instrument, instrumentiste, gestes et verbes associés, cordes, vents, percussions, noms des principaux matériaux.



## Carte d'identité d'un extrait musical



Percevoir les caractéristiques d'un extrait musical et les verbaliser

★ / ★★ À partir de la GS / ★★★ À partir du CE2

**PRÉREQUIS** Être capable de se concentrer lors d'une écoute.

Savoir identifier les timbres de quelques instruments. Savoir qualifier son ressenti à l'aide des cartes *Humeur* et *Atmosphère*. Comprendre les notions de tempo et d'intensité.

**Quand l'introduire ?**

- après l'écoute d'un extrait musical.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ écouter l'extrait une première fois,
- ★ exprimer son ressenti, le traduire par des cartes *Humeur* et *Atmosphère*,
- ★★ réécouter et identifier les timbres entendus (voix, instruments...),
- ★★ réécouter et repérer, en fonction de l'extrait choisi, son tempo, les contrastes d'intensité en numérotant leur ordre d'apparition,
- ★★ noter d'autres éléments remarquables,
- ★★★ compléter la grande famille musicale, l'époque à partir des informations données par l'enseignant ou après une recherche documentaire (niveau 2).

**Le lexique visé:** morceau, extrait, noms des humeurs, adjectifs décrivant l'atmosphère, noms des voix et instruments entendus, tempo, intensité, noms des grandes familles musicales et des époques.



Carte d'identité d'un instrument: **LA GUITARE**

Niveau 1

NOM DE L'INSTRUMENT: LA GUITARE

INSTRUMENTISTE: GUITARISTE

PHOTO:  UNE GUITARE

GESTES: 

MATÉRIAUX: 

FAMILLE:  cordes

MORCEAUX ÉCOUTÉS:  GRAND ENSEMBLE

Carte d'identité d'un extrait musical: **LES 4 SAISONS LE PRINTEMPS**

Niveau 2

NOM DE L'ŒUVRE: LES 4 SAISONS LE PRINTEMPS

NOM DU COMPOSITEUR: VIVALDI

ÉPOQUE: BAROQUE

RESSENTI:  JOYEUX

ATMOSPHÈRE:  HARMONIEUX

GRANDE FAMILLE MUSICALE:  CONCERTO

QUI JOUE? QUI CHANTE?  Musique instrumentale

 Musique vocale à cappella

 Musique vocale accompagnée

ÉLÉMENTS REMARQUABLES:

TEMPO: 

INTENSITÉ: 

AUTRE: 

## cartes A Défi vocal



Moduler sa voix et s'amuser  
avec les sonorités de la langue

★/★★★ À partir du CP / ★★★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Être habitué à moduler sa voix.

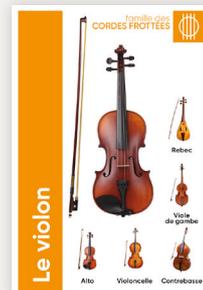
**Quand les introduire ?**

- lors d'un échauffement vocal ludique,
- en activité décrochée: défi à lancer pour recentrer le groupe-classe lors d'une transition.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ tirer une carte et réaliser chaque défi collectivement,
- ★★ tirer une carte et réaliser chaque défi individuellement,
- ★★★ combiner les cartes avec la planche du *Jeu de la voix niveau 2*.

**Le lexique visé:** voix, dire, chanter, siffler, zézayer, bégayer, ronfler, imiter, mots des cartes.



## cartes B Jeu des 7 familles des instruments



Mémoriser quelques membres d'une famille d'instruments

★/★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Avoir compris les critères de la classification traditionnelle des instruments de musique.

**Quand l'introduire ?**

- à la fin d'une séquence sur les familles d'instruments de musique.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ nommer les familles, les sous-familles et les instruments,
- ★ jouer en activité dirigée,
- ★★ jouer en autonomie.

**RÈGLE DU JEU POUR 4 À 6 JOUEURS**

Chaque joueur reçoit 6 cartes. Le reste constitue la pioche. Le premier joueur demande une carte au camarade de son choix : *dans la famille des cuivres, je voudrais le trombone*. Si le camarade l'a entre ses mains, il doit la lui donner. Sinon, le joueur pioche: s'il tire la carte convoitée, il dit *bonne pioche* et rejoue; dans le cas contraire, c'est au tour du joueur suivant. Lorsque quelqu'un reconstitue une famille, il la sort de son jeu. Quand toutes les familles ont été rassemblées, les points sont comptés: chaque famille vaut un point. Si un joueur possède toutes les familles d'une même grande famille, il gagne la carte BONUS correspondante et marque un point supplémentaire. Le gagnant est celui qui remporte le plus de points.

**Le lexique visé:** instrument, noms des instruments, famille, cordes frottées, cordes pincées, vents, cuivres, bois, percussions, tambours, claviers, accessoires.



# cartes **C** Morse



Coder et décoder des durées

★ / ★★★ / ★★★★★ À partir de la MS

**PRÉREQUIS** Être capable de différencier un son bref d'un son tenu.

**Quand les introduire ?**

- au cours d'une séquence sur la durée des sons.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

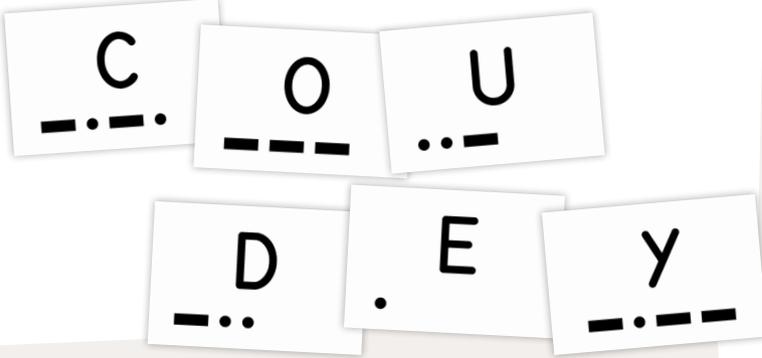
★ décrire les cartes, remarquer les points et les traits, comparer leurs longueurs,

★★ interpréter l'initiale de son prénom de différentes manières :  
 - avec la voix,  
 - avec un tambourin en traduisant les points par des frappés et les traits par des frottés,  
 - avec un triangle ou une lame sonore en bloquant la résonance pour obtenir un son court et en laissant sonner l'instrument pour un son long,

★★★ identifier une lettre codée par un camarade,

★★★★ coder son prénom en morse.

**Le lexique visé :** court, long, codage, code, morse, lettre.



# cartes **D** Rythme



Découvrir le codage musical du rythme

★ / ★★★ À partir de la GS / ★★★★★ À partir du CM1

**PRÉREQUIS** Connaître la notion de pulsation.



**Quand les introduire ?**

- au cours d'une séquence de rythme.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

★ placer plusieurs noires au tableau et frapper l'enchaînement à différents tempos,  
 ★★ intercaler des soupirs et frapper l'enchaînement obtenu en ouvrant les mains à la vue d'un soupir,  
 ★★ alterner des noires et des croches et frapper l'enchaînement,  
 ★★ dire un enchaînement de noires et de blanches,  
 ★★ frapper un enchaînement de noires et de triolets,  
 ★★ frapper un enchaînement de rythmes différents,  
 ★★ créer une polyrythmie sur 4 temps en attribuant à chaque voix une formule rythmique à dire avec une onomatopée ou à frapper sur un instrument ou un objet.

**Le lexique visé :** noire, silence, croche, blanche, triolet.



# cartes **E** Enchaînement de hauteurs



Coder et décoder les hauteurs

★ / ★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Avoir pris conscience de la hauteur des sons et être capable de les qualifier (grave, médium, aigu).

**Quand les introduire ?**

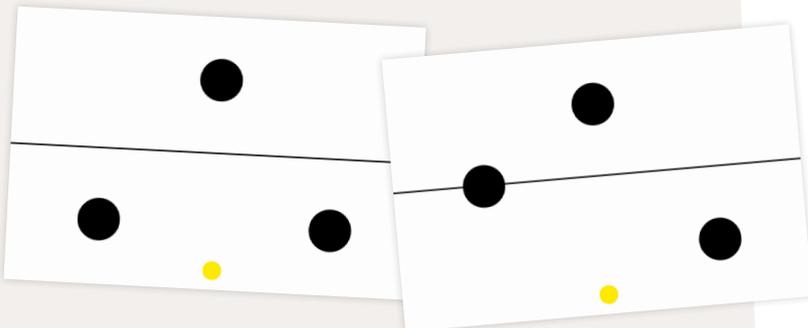
- au cours d'une séquence sur la hauteur des sons.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

★ décoder les cartes : avec un instrument mélodique ou avec sa voix, produire trois notes de trois hauteurs différentes dans l'ordre proposé sur la carte,

★★ parmi plusieurs cartes, identifier celle correspondant à l'enchaînement chanté ou joué par l'enseignant ou un camarade.

**Le lexique visé :** hauteur, grave, médium, aigu, enchaînement, ordre.



# cartes **F** Intensité



Coder et décoder les intensités

★ / ★★★ / ★★★★★ À partir de la GS

**PRÉREQUIS** Avoir pris conscience de l'intensité et être capable de la qualifier (faible, moyen, fort).

**Quand les introduire ?**

- au cours d'une séquence sur l'intensité.

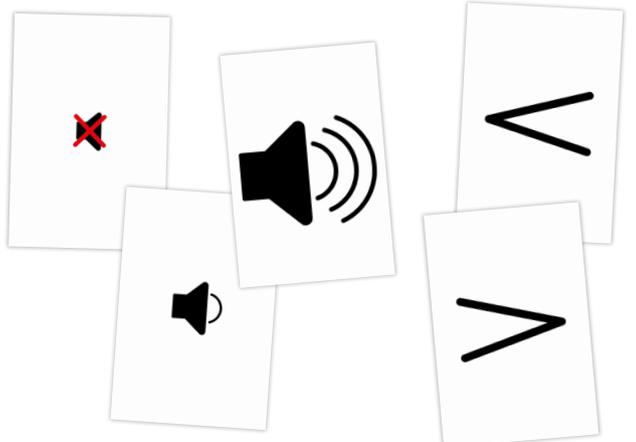
**Quelles activités proposer aux élèves ?**

★ placer plusieurs cartes côte à côte pour coder un enchaînement d'intensité, puis décoder l'enchaînement avec sa voix ou un instrument,

★★ identifier l'enchaînement chanté ou joué par quelqu'un parmi plusieurs propositions,

★★ coder l'enchaînement chanté ou joué par quelqu'un,

★★★ coder les variations d'intensité d'un extrait musical.



## 01 Cri d'animal



Identifier un cri d'animal



Jouer vocalement avec les cris d'animaux

★ À partir de la TPS / ★★ À partir de la PS / ★★★ À partir de la MS

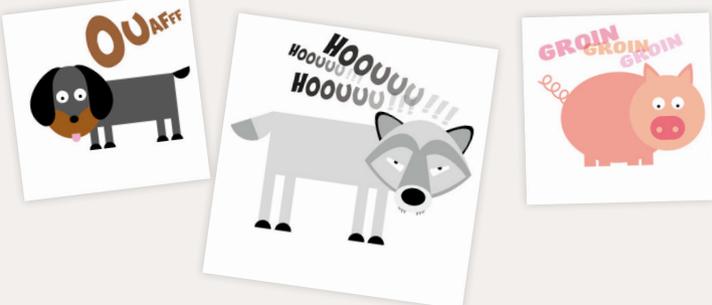
**Quand les introduire ?**

- au cours d'une séquence sur les cris d'animaux.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ identifier la carte correspondant au cri entendu,
- ★ vocaliser le cri de l'animal représenté,
- ★★ placer plusieurs cartes dans l'ordre d'un enchaînement entendu, par exemple dans une chanson,
- ★★★ utiliser le jeu *Recette pour composer avec sa voix* pour moduler sa voix sur un cri donné, en changeant l'intensité, ★★★ la hauteur, la vitesse de diction, le timbre.

**Le lexique visé :** cri, noms des animaux et de leurs cris.



## 02 Onomatopée



Identifier une onomatopée



Jouer vocalement avec les onomatopées



Créer une partition et l'interpréter vocalement

★ À partir de la TPS / ★★ À partir de la PS / ★★★ À partir de la MS

**Quand les introduire ?**

- au cours d'une séquence sur les onomatopées.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ identifier la carte correspondant au son ou à l'onomatopée entendue,
- ★ vocaliser l'onomatopée représentée,
- ★★ placer plusieurs cartes dans l'ordre d'un enchaînement entendu,
- ★★★ moduler sa voix sur une onomatopée donnée, en changeant l'intensité, ★★★ la hauteur, la vitesse de diction, le timbre,
- ★★★★ coder et décoder un enchaînement d'onomatopées.

**Le lexique visé :** onomatopée, bruit, son, codage, partition.



## 03 Personnage



Moduler le timbre de sa voix



Décrire le timbre d'une voix

★ À partir de la MS

**Quand les introduire ?**

- lors d'activités pour jouer avec le timbre de sa voix.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ parler ou chanter avec la voix du personnage montré,
- ★ identifier le personnage interprété par une voix enregistrée ou par la voix d'un camarade.

**Le lexique visé :** voix, timbre, noms des personnages.



## 04 Modalité de jeu



Chanter selon une modalité de jeu donnée

★ À partir de la GS

**Quand les introduire ?**

- lors d'un échauffement vocal,
- durant l'apprentissage d'un chant,
- lors d'une représentation.

**Quelles activités proposer aux élèves ?**

- ★ chanter selon la carte montrée par le chef de chœur, par exemple pour aider à la mémorisation des paroles ou permettre de lever une difficulté (rythmique/mélodique) par la répétition: faire se répondre en PING-PONG groupe 1/groupe 2, les garçons et les filles, solo/tutti,
- ★ placer les cartes dans un ordre donné, puis chanter une chanson connue en changeant les interprètes à chaque nouveau couplet (premier couplet interprété par les garçons, deuxième par un soliste, troisième par les filles...).

**Le lexique visé :** alternance, individuellement, en groupe, solo, tutti.



# cartes 05 Son de la bouche



Expérimenter les possibilités sonores de sa voix

★ / ★★★ À partir de la MS / ★★★★★ À partir de la GS

## Quand les introduire ?

- lors d'un échauffement vocal,
- au cours d'une séquence sur l'exploration des possibilités sonores de la voix.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ répertorier les différentes façons de produire un son avec sa bouche (= les modes de jeu vocaux),
- ★ enrichir les propositions en visualisant un extrait de l'œuvre *Sequenza III* de Bériot,
- ★ garder une trace de chaque mode de jeu en inventant un geste et en le photographiant ou grâce aux cartes **Son de la bouche**,
- ★★ utiliser les gestes des cartes lors de séquences de Soundpainting, enregistrer et analyser les productions obtenues,
- ★★ utiliser le jeu **Recette pour composer avec sa voix** pour combiner les cartes avec des cartes **Paramètre du son**,
- ★★★ utiliser les cartes pour créer la partition d'une composition originale, l'interpréter vocalement.

**Le lexique visé :** verbes associés aux différents modes de jeu.



CRIER



PARLER



SIFFLER

# cartes 07 Son de la classe



Associer un son et l'objet qui le produit

★ À partir de la TPS / ★★ À partir de la PS / ★★★★★ À partir de la CM1

## Quand les introduire ?

- au cours d'une séquence sur les sons de la classe.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ identifier la carte correspondant au son entendu, 🎧
- ★ placer plusieurs cartes dans l'ordre d'un enchaînement joué par un camarade derrière un paravent (★ 2 ou 3 cartes, ★★ 4 ou 5 cartes),
- ★★ jeu de kim: identifier la carte manquante dans un enchaînement joué par un camarade derrière un paravent (en respectant l'ordre des cartes, puis en jouant les sons dans le désordre),
- ★★ jeu de l'intrus: identifier l'intrus dans un enchaînement joué derrière un paravent,
- ★★★ créer une polyrythmie: chaque groupe tire au hasard une carte **Son de la classe** et une carte **Rythme**. Le son qui tient le rôle de la pulsation (la noire) démarre, le son qui fait les deux croches y est superposé, puis celui qui fait la blanche, puis la ronde. Selon les objets, le rendu sonore sera très différent.

Ne pas utiliser dans le même morceau les croches et les triolets.

**Le lexique visé :** noms des objets de la classe, enchaînement, intrus, rythme, polyrythmie.



# cartes 06 Son du corps



Expérimenter les possibilités sonores de son corps



Produire des enchaînements en percussions corporelles

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS / ★★★★★ À partir de la CE2

## Quand les introduire ?

- au cours d'une séquence sur l'exploration des possibilités sonores du corps,
- au début d'une séquence sur les percussions corporelles.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ à l'aide du jeu **Recettes pour composer avec son corps**, chercher à produire un son en utilisant différents gestes sur différentes parties du corps,
- ★ frapper une pulsation sur la partie du corps illustrée par la carte montrée,
- ★ placer deux ou trois cartes côte à côte et frapper l'enchaînement sans le rythmer,
- ★★ placer quatre à six cartes côte à côte et frapper l'enchaînement en veillant à ce que chaque frappé corresponde à une pulsation,
- ★★ placer deux ou trois cartes côte à côte et frapper l'enchaînement en le rythmant, chaque carte correspondant à une formule rythmique simple,
- ★★★ tirer les cartes au hasard pour créer une polyrythmie: un groupe fait tourner une pulsation (enchaînement de 2 ou 4 percussions corporelles), pendant qu'un/deux autres groupes font tourner des formules rythmiques,
- ★★★ utiliser les cartes pour créer la partition d'une composition rythmique, l'interpréter corporellement.

**Le lexique visé :** noms des différentes parties du corps, verbes associés aux gestes utilisés, enchaînement, enchaîner, rythme, formule rythmique.



# cartes 08 Matériau



Associer un son et l'objet qui le produit

★ À partir de la TPS / ★★ À partir de la PS / ★★★★★ À partir de la MS

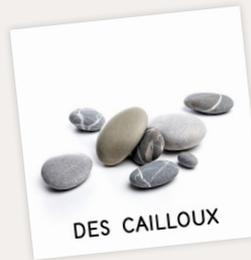
## Quand les introduire ?

- au cours d'une séquence d'exploration de l'environnement proche,
- au cours d'une séquence d'exploration du monde sur les matériaux,
- au cours d'une séquence sur l'exploration sonore du papier.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ à l'aide du jeu **Recettes pour composer avec des objets sonores**, chercher à produire un son en utilisant différents gestes sur différents matériaux,
- ★ identifier la carte correspondant au matériau utilisé par un camarade pour créer un son,
- ★★ placer plusieurs cartes dans l'ordre d'un enchaînement joué par un camarade derrière un paravent (★★ 3 ou 4 cartes, ★★★★★ 5 ou 6),
- ★★ jeu de kim: identifier la carte manquante dans un enchaînement joué par un camarade derrière un paravent (★★ en respectant l'ordre des cartes, ★★★★★ en jouant les sons dans le désordre),
- ★★★ jeu de l'intrus: identifier l'intrus dans un enchaînement joué derrière un paravent.

**Le lexique visé :** noms des matériaux, enchaînement, intrus.



DES CAILLOUX



DU TISSU



DU PAPIER DE S

## cartes 09 Geste



Utiliser différents modes de jeu

★ À partir de la TPS / ★★ À partir de la PS / ★★★ À partir de la GS

### Quand les introduire ?

- au cours d'une séquence d'exploration d'objets, d'instruments ou des possibilités sonores du corps.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ produire un son sur son corps, sur un objet ou sur un instrument en fonction du geste proposé, nommer ses actions,
- ★ verbaliser que certains verbes d'action fonctionnent pour tous les objets et d'autres non, identifier lesquels,
- ★ utiliser les cartes pour illustrer la comptine *Que fait ma main ?*
- ★★ trier des objets ou des instruments selon un geste donné,
- ★★ après la découverte d'au moins 6 instruments différents, jouer au Memory en associant une carte **Instrument** à la carte **Geste** correspondante (violin/frotter, harpe/pincer, flûte à bec/souffler, tambourin/frapper, maracas/secouer, cymbales/entrechoquer),
- ★★★ classer des objets ou des instruments en choisissant le geste le plus approprié.

**Le lexique visé :** geste, verbes des cartes.



## cartes 10 Instrument



Jouer avec des instruments



Connaitre quelques instruments de musique, les classer

★ À partir de la TPS / ★★ À partir de la MS / ★★★ À partir de la GS

### Quand les introduire ?

- lors de l'exploration d'instruments de la classe,
- lors de la découverte d'un nouvel instrument,
- après la découverte de plusieurs instruments.



### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ jouer uniquement lorsque la carte montrée correspond à l'instrument dont on joue (cartes à sélectionner en fonction des instruments disponibles dans l'école),
- ★ découvrir l'instrument entendu lors d'une écoute,
- ★★ compléter la carte d'identité d'un instrument,
- ★★★ jouer au jeu du portrait où un élève choisit un instrument, les autres essaient de deviner de quel instrument il s'agit en posant des questions auxquelles il ne peut répondre que par oui ou par non,
- ★★★ jouer au jeu de l'intrus où celui-ci est à identifier dans une liste d'instruments ayant des points communs (★★ même mode de jeu ou même matériaux, ★★★ même famille ou même tessiture...),
- ★★★★ chercher comment classer les instruments de musique,
- ★★★★ identifier l'instrument entendu lors d'une écoute.

**Le lexique visé :** noms des instruments, des parties et des matériaux qui les constituent, les familles et sous-familles.



## cartes 11 Instrumentiste



Visualiser la manière dont on joue d'un instrument

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS

### Quand les introduire ?

- lors de la découverte d'un nouvel instrument.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ décrire la façon de jouer de l'instrumentiste,
- ★ jouer au Memory en associant une carte **Instrument** à la carte **Instrumentiste** correspondante,
- ★★ compléter la carte d'identité de l'instrument.

**Le lexique visé :** instrumentiste, musicien, noms des instruments et des instrumentistes.



## cartes 12 Pierre et le loup



Découvrir et reconnaître le timbre de certains instruments

★/★★ À partir de la GS / ★★★ À partir du CE2

### Quand les introduire ?

- lors de la découverte de l'œuvre *Pierre et le loup*,
- lors d'une séquence sur le timbre des instruments.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ écouter la présentation des personnages de *Pierre et le loup* et identifier chaque personnage lorsqu'il est mentionné, découvrir la carte **Instrument** correspondante, 🎵
- ★★ réécouter la présentation des personnages et associer la carte du personnage et celle de l'instrument correspondant,
- ★★ écouter des extraits de l'œuvre et identifier le personnage évoqué par la musique, rappeler le nom de l'instrument entendu,
- ★★★ après l'étude complète de l'œuvre, écouter un extrait et identifier le lieu où se produit la scène en choisissant la carte qui le représente.

**Le lexique visé :** noms des personnages et des instruments, nom de l'œuvre et de son compositeur: *Pierre et le loup* de Prokofiev.



# cartes 13 Paramètre du son la durée



Produire des sons brefs ou tenus



Frapper la pulsation ou le rythme d'un chant ou d'un extrait musical

★ À partir de la GS / ★★ À partir du CP / ★★★ À partir du CM1

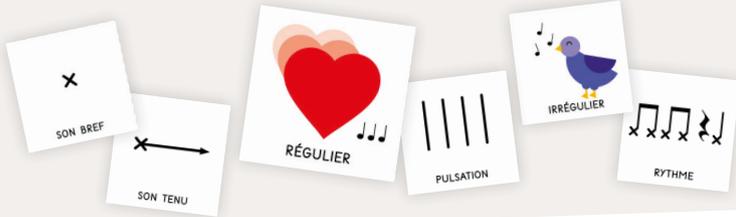
## Quand les introduire ?

- lors d'un échauffement vocal,
- lors d'une écoute,
- au cours d'une séance de chant, lorsqu'un chant est bien connu, pour travailler sur la différence entre tempo et rythme.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ produire un son bref ou un son tenu à la voix ou avec un instrument lorsque les cartes *Son bref* ou *Son tenu* sont montrées,
- ★★ frapper la pulsation d'un chant ou d'un extrait musical lorsque les cartes *Régulier* ou *Pulsation* sont montrées,
- ★★ frapper le rythme d'un chant lorsque les cartes *Irrégulier* ou *Rythme* sont montrées,
- ★★★ diviser le groupe en deux, l'un frappant la pulsation et l'autre le rythme d'un chant.

**Le lexique visé :** durée, bref, tenu, long, court, régulier, irrégulier, pulsation, rythme, résonner.



# cartes 13 Paramètre du son la durée (le tempo)



Moduler la vitesse de diction



Moduler la vitesse de son jeu



Décrire la vitesse d'un extrait musical

★ À partir de la MS / ★★ À partir de la GS

## Quand les introduire ?

- lors d'échauffements vocaux,
- lors de séances de production vocale ou instrumentale,
- au cours d'une séquence sur le tempo.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ dire un mot ou une phrase en variant la vitesse de diction en fonction de la carte montrée,
- ★ identifier le tempo choisi par un camarade qui dit un mot ou une phrase à un tempo donné,
- ★ frapper un instrument à percussion, une partie du corps ou un objet en variant le tempo de son jeu en fonction de la carte montrée,
- ★★ écouter différents extraits musicaux et choisir pour chaque extrait la carte convenant le mieux.

**Le lexique visé :** vitesse, tempo, lent, modéré, rapide, accélérer, ralentir, être régulier.



# cartes 14 Paramètre du son l'intensité



Moduler l'intensité de sa voix



Décrire l'intensité des sons entendus

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la GS

## Quand les introduire ?

- lors d'échauffements vocaux,
- lors des séances de production vocale ou instrumentale,
- au cours d'une séquence sur l'intensité.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ dire un mot ou une phrase en variant l'intensité de sa voix en fonction de la carte montrée,
- ★ identifier la nuance choisie par un camarade qui dit un mot ou une phrase à une nuance donnée,
- ★ frapper un instrument à percussion, une partie du corps ou un objet en variant l'intensité de son jeu en fonction de la carte montrée,
- ★★ écouter différents extraits musicaux et choisir pour chaque extrait la carte convenant le mieux,
- ★★★ découvrir la notation musicale de l'intensité et utiliser les termes correspondants (forte, piano...).

**Le lexique visé :** intensité, nuance, fort, faible, moyen, de plus en plus, de moins en moins, silence, crescendo, decrescendo, piano, fort, mezzo.



# cartes 15 Paramètre du son la hauteur



Moduler la hauteur de sa voix



Distinguer trois hauteurs de son Qualifier la hauteur d'un extrait musical Comparer la hauteur de deux sons

★ À partir de la PS / ★★ À partir de la MS / ★★★ À partir de la GS

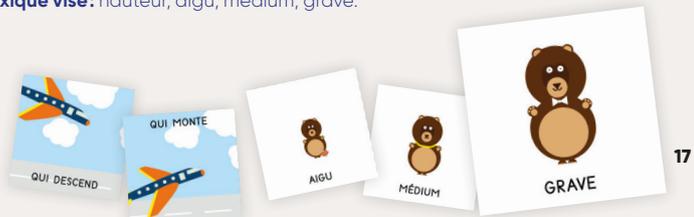
## Quand les introduire ?

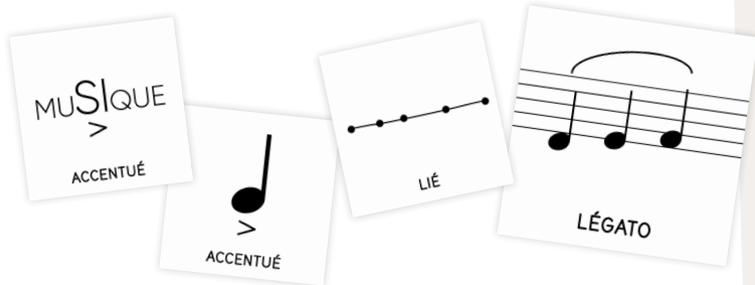
- lors d'échauffements vocaux,
- au cours d'une séquence sur les hauteurs.

## Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ dire une phrase avec une voix grave, médium ou aiguë pour imiter la voix de petit ours, maman ours et papa ours,
- ★★ écouter trois voix parlées ou chantées de hauteurs différentes et attribuer une carte à chacune,
- ★★ produire vocalement ou avec un instrument mélodique des sons ascendants, descendants ou de même hauteur en fonction de la carte montrée,
- ★★★ écouter une série de sons qui montent, qui descendent ou identiques joués sur un instrument mélodique et trouver la carte correspondante,
- ★★★ sur le principe des flèches, tracer des graphismes qui montent et qui descendent et les décoder en modulant sa voix,
- ★★★ écouter un extrait musical avec une montée dans l'aigu ou une descente dans le grave et lui attribuer la carte correspondante.

**Le lexique visé :** hauteur, aigu, médium, grave.





## cartes 16 Phrasé



Varier le phrasé de sa voix  
ou de son chant



Décrire le phrasé  
d'un extrait musical

★/★★ À partir de la GS ★★★ À partir du CP

### Quand les introduire ?

- lors d'un échauffement vocal, lors d'une séquence de chant,
- lors de l'écoute d'un extrait caractéristique.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ dire une phrase en variant le phrasé de sa voix,
- ★★ chanter une vocalise ou un chant en variant le phrasé,
- ★★ attribuer une carte au phrasé entendu,
- ★★★ utiliser les termes musicaux *legato* et *staccato* pour parler du phrasé.

**Le lexique visé:** adjectifs des cartes.

## cartes 17 Humeur



Interpréter un texte  
ou un chant de manière expressive



Décrire l'humeur  
d'un extrait musical

★ À partir de la MS / ★★ À partir de la GS / ★★★ À partir du CP

### Quand les introduire ?

- au cours d'une séquence sur les humeurs,
- au cours d'un jeu vocal,
- après l'écoute d'un extrait musical.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ jouer corporellement l'humeur représentée sur une carte,
- ★ dire une phrase en fonction de l'humeur représentée sur une carte,
- ★ qualifier l'humeur d'une voix écoutée,
- ★ deviner l'humeur jouée par un camarade,
- ★★ associer des nuances d'une même humeur : triste/inconsolable, grognon/fâché, fatigué/épuisé,
- ★★ répéter une phrase dite par un camarade en reproduisant l'humeur avec laquelle il l'a interprétée,
- ★★ choisir les cartes correspondant aux humeurs ressenties dans un extrait musical,
- ★★★ réciter un poème connu avec l'humeur d'une carte, puis en alternant deux humeurs de deux cartes différentes.

**Le lexique visé:** humeur, émotion, ressenti, adjectifs des cartes.



## cartes 18 Atmosphère



Décrire l'atmosphère d'un extrait musical

★/★★/★★★ À partir de la GS

### Quand les introduire ?

- lors de l'écoute d'un extrait musical.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ écouter deux extraits musicaux aux atmosphères opposées,
- ★★ verbaliser ses impressions avec ses propres mots,
- ★★ décrire les deux cartes correspondant aux atmosphères évoquées et les attribuer au bon extrait,
- ★★★ une fois toutes les cartes introduites, les utiliser pour compléter la carte d'identité d'un extrait musical.

**Le lexique visé:** atmosphère, ressentir, décrire, adjectifs des cartes.





# 19 Qui joue? Qui chante?



Identifier les timbres d'un extrait musical

★ À partir de la GS / ★★ À partir du CP / ★★★ À partir du CE2

### Quand les introduire ?

- lors de la découverte d'un extrait musical où les élèves sont amenés à distinguer et à nommer progressivement les voix et les instruments rencontrés lors d'écoutes,
- lors d'une séquence sur la découverte des voix en phase d'apprentissage ou d'évaluation.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ distinguer dans un premier temps musique vocale a cappella, musique instrumentale et musique vocale accompagnée,
- ★ percevoir si la musique est interprétée par beaucoup ou peu de personnes et commencer à différencier les voix et les familles d'instruments entendus,
- ★ compléter la carte d'identité d'un extrait musical collectivement,
- ★★ créer un tableau avec une carte par colonne et classer plusieurs extraits selon les interprètes en écrivant les numéros de chaque extrait dans la bonne colonne,
- ★★ dupliquer les cartes de manière à ce que chaque élève puisse lever la carte correspondante lors de l'écoute d'un extrait,
- ★★★ compléter la carte d'identité d'un extrait musical en autonomie.

**Le lexique visé:** vocal, instrumental, vocal a capella, voix, soliste, chœur, chœur de femmes, chœur d'hommes, chœur mixte, noms des instruments et des familles d'instruments, duo, trio, quatuor, ensemble, orchestre.



MUSIQUE VOCALE A CAPPELLA



GRAND ENSEMBLE



JAZZ



ROCK



MUSIQUE CLASSIQUE

cartes

# 20 Grande famille musicale

Ces cartes recouvrent à la fois la notion de genre, de style et de forme en musique.



Prendre conscience des grandes catégories musicales

★ / ★★ / ★★★ À partir du CE2

### Quand les introduire ?

- lors de l'écoute d'un extrait musical accompagnée par l'enseignant,
- lors d'une séquence axée sur un genre ou une forme en particulier et ses caractéristiques,
- au cours d'une séquence d'Histoire des arts, pour situer chronologiquement l'apparition d'une forme musicale (l'opéra et le concerto à la période baroque par exemple).

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ compléter la carte d'identité d'un extrait musical collectivement, l'enseignant donnant l'information,
- ★★ identifier un intrus au sein de quatre courts extraits, dont trois sont du même genre ou de la même forme,
- ★★★ après avoir fréquenté un ensemble d'œuvres suffisant pour connaître les grands genres musicaux, classer différents extraits dans les catégories connues,
- ★★★★ compléter la carte d'identité d'un extrait musical en autonomie,
- ★★★★ rechercher des extraits du même genre musical dans sa discographie personnelle ou sur youtube.

**Le lexique visé:** musique classique, jazz, rap, rock, gospel, reggae, musique traditionnelle, chanson, country, danse, valse, tango, opéra, ballet, symphonie, concerto, musique sacrée, musique de film.

cartes

# 21 Époque musicale



Découvrir quelques caractéristiques des grandes époques musicales

★ / ★★ / ★★★ À partir du CM1

### Quand les introduire ?

- lors de l'écoute d'un extrait musical en lien avec les séances d'Histoire et d'Histoire des arts.

### Quelles activités proposer aux élèves ?

- ★ découvrir à quoi ressemblait la musique d'une époque et compléter la carte d'identité d'un extrait musical collectivement, l'enseignant donnant l'information,
- ★ établir quelques caractéristiques à travers les extraits étudiés,
- ★★ identifier un intrus au sein de quatre courts extraits, dont trois sont relatifs à une même période de l'Histoire de la musique,
- ★★★ après avoir fréquenté un ensemble d'œuvres suffisant pour avoir des repères dans l'Histoire de la musique, classer différents extraits dans l'ordre chronologique,
- ★★★★ effectuer un classement de six extraits dans trois catégories bien distinctes. Justifier son choix, en s'appuyant sur ses connaissances, et les œuvres déjà étudiées,
- ★★★★ compléter la carte d'identité d'un extrait musical en autonomie.

**Le lexique visé:** Histoire de la musique, période, style, musique sacrée, musique profane, musique savante, musique populaire, les différentes terminologies des périodes de l'Histoire de la musique.



MUSIQUE DE LA RENAISSANCE

MUSIQUE MÉDIÉVALE



MUSIQUE ROMANTIQUE

## REMERCIEMENTS

Les auteurs remercient grandement toutes les personnes les ayant aidés dans l'élaboration de cet outil.

**Bénédictie Sieffert** et **Emmanuel Charbonneau**, graphistes, pour leur inventivité et leur investissement, **Pierre Mansuy** pour ses recherches d'images et ses prospections sur les différents instruments, **Élisabeth et Jean-Bernard Schneider** pour leur relecture et leur soutien, **Christina Dorner** pour sa relecture pédagogique, **René et Bernadette Millour** pour leur relecture orthographique, **Sibylle Duhautois** pour sa relecture historique.

Les différents musiciens ou facteurs d'instruments pour leurs relectures des portraits d'instruments: **Alexandre Jung** (orchestre), **Christophe Mougenot** (saxophone), **Alexis Klein** (tuba), **José De Almeida** (cor), **Aude Bourgeois** (cor et trombone), **Hélène Fleitz** et **Jean-Charles Herrmann** (orgue), **Michaël Meyer** (trompette et clarinette), **Philippe Pfirsch** (instruments à vent), **Félix Dedet** (instruments à cordes pincées), **Félix Lienhard** (luth), **Luc Chaudet** (guitare, banjo et balalaïka), **Olivia Gutherz** (viole de gambe), **Marie Van Rhijn** (clavecin), **Amélie Denarié**, **Catherine Barré** et **Tiennet Simonnin** (accordéon), **Marie Slimane** (hautbois), **Marc Hervieux** et **Claire Sécordel** (flûte à bec), **Maud Fouché** et **Micaël Cortone d'Amore** (cuivres et piano), **Francisco Arenas** (flûte de pan), **Ildiko Tryoen** (cymbalum), **Laurent** et **Catherine Waechter** (harpe), **Jean Pierlot** (percussions), **Vincent Vergnais** (percussions), **Pierre-Olivier Schmitt** (percussions), **Séverine Nest** (harpe), **Mitch Elbisser** (didjeridoo), **Sylvie Chantriaux** (gamelan), **Coralie Charton** et **Matthieu Zirn** (batterie).

## CRÉDITS PHOTOGRAPHIQUES

Accès éditions, l'éditeur, remercie sincèrement tous les artistes, fondations, musées et agences photographiques qui ont autorisé la reproduction de leurs photographies et œuvres dans cet outil. Tous les efforts ont été entrepris pour retrouver les propriétaires des copyrights. Nous nous excusons pour tout oubli involontaire et effectuerons toute modification éventuelle dans nos prochaines éditions.

### Photographies

Accès éditions, iStockphoto, Adobe Stock, freepngs, Shutterstock, akg-images, Eco-Emballages.

### Instruments

**Accordéon chromatique** Tania Rutkowski © Amélie Denarié  
**Accordéon diatonique** Castagnari © Amélie Denarié  
**Accordéoniste** Amélie Denarié © Régis Chevandier  
**Akoting** West African Akoting at the Casa Museo Del Timple, Lanzarote, Spain © BY-SA 4.0  
**Basse de viole** Bass Viola da Gamba, 1692 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Basson 18<sup>e</sup> siècle** Bassoon, ca. 1750, Wolfgang Thomae - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Cabrette** Cabrette attribuée au facteur Louis Maury, ca 1870 - Eric Montbel © BY-SA 4.0  
**Célestas** Schiedmayer © www.celesta-schiedmayer.de  
**Chalémie** © Olivier Cottet, instrumentarium de Chartres  
**Cithare** Guitar zither - Housing Works Thrift Shops © BY-SA 2.0  
**Clavecin** The double-manual harpsichord of Vital Julian Frey, after model from Jean-Claude Goujon 1749 - FREYmanagement © BY-SA 3.0  
**Claveciniste** Marie Van Rhijn © Juliette Le Maoult des Arts Florissants  
**Clavicorde** Bundfreies Clavichord - Museum für Kunst und Gewerbe Hamburg © 1.0  
**Contrebasse de viole / Violone** Bass Viol - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Cor des Alpes** Frank C. Müller © BY-SA 4.0  
**Corne** Olifant dit Cor de Roland, 11<sup>e</sup> siècle - Musée Paul-Dupuy : Didier Descouens © BY-SA 4.0  
**Cornemuse à soufflet** © Maison de la cabrette et des traditions de l'Aubrac

**Cornemuse berrichonne** © Bernard Blanc  
**Cymbaliste** Gianni Careddu © BY-SA 4.0  
**Dessus de viole** Treble Viol, 1730 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Dungchen** Dung-Chen, 1368-1644 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Fabrication flûte à bec** Claire Sécordel © www.clairesecordel.fr  
**Fabricant de cymbales** Hammering techniques used to make cymbals at murat diril turkey cymbal factory - Muratdiril © BY-SA 3.0  
**Gambiste** Olivia Gutherz © Agnès Chaumat  
**Gamelan** Gamelan Kyai Kumandang - Pierre Mansuy, avec l'aimable autorisation de Sylvie Chantriaux © Accès éditions  
**Harpe antique** Arched Harp - Metropolitan Museum of Art : Rogers Fund, 1943 © 1.0  
**Joueur de gamelan** A gamelan player playing bonang. Gamelan Yogyakarta style during a Javanese wedding in Taman Mini Indonesia Indah. Gunung Kartapranata © BY-SA 3.0  
**Joueur de didjeridoo** Aborigène australien jouant du didjeridoo - Steve Evans © BY-SA 2.0  
**Joueur de luth** © Hopkinson Smith  
**Luth** Luth renaissance d'après W. Venere, c.1600, Félix Lienhard © 2015 Atelier F. Lienhard  
**Luthier (luth)** Lute maker tools, Jorge Royan © BY-SA 3.0  
**Orgue (buffet)** Grandes orgues de l'église Saint-Eustache de Paris. Instrument Van den Heuvel, 1989; buffet d'orgue exécuté sur un dessin de Victor Baltard - Marie-Lan Nguyen © BY 2.0 FR  
**Orgue Callinet (console)** Jeanluc42 © BY-SA 3.0  
**Orgue Hammond** Église Saint Nicholas, Walcot - Bob Harvey © BY-SA 2.0  
**Octobasse** Eric Chappell de l'Orchestre Symphonique de Montréal, 2017 - Antoine Saito © BY-SA 4.0  
**Pantaléon** Rekonstruktion eines Pantaleon-Claviers aus der 1. Hälfte des 18. Jahrhunderts von Martin-Christian Schmidt, Rostock (1992) im Technischen Museum Wien, Xaver X. Dreißig © BY-SA 3.0  
**Pardessus de viole** Pardessus de Viole, ca. 1750 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Piano à queue** Bechstein © akg-images  
**Piano Forte** Fortepiano (before 1779). Morn the Gorn © BY-SA 3.0  
**Psalterion** Rekonstruktion eines Psalteriums v. Martin Amend Mart.am © BY-SA 3.0  
**Rebec** Philippe Berne © www.berneluthier.fr  
**Sacqueboute** Contra bass trombone, made by Georg Nikolaus Öller, 1639 The Swedish Museum of Performing Arts © BY-SA 4.0

**Sautereaux** Clavecin Blanchet par Bruce Kennedy © Marie Van Rhijn  
**Serpent** Serpent, ca. 1810 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Surdo** Surdo en métal monté en peau animale et sa mailloche - Alno © BY-SA-3.0  
**Tambour militaire** Musées départementaux de la Haute-Saône © BY-SA-3.0  
**Ténor de viole** Viola da Gamba, ca. 1680 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Théorbe** © Martin Browsers, 1987 - Royal Academy of Music, London UK / Bridgeman Images  
**Timbales 18<sup>e</sup> siècle** Kettle Drums, 1779 - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Traverso** Boaz Berney, after an original by Thomas Lot, Paris ca. 1740 Aviad2001 © BY-SA 3.0  
**Tympanon** Saltiri. Espanya: Museu de la Música de Barcelona Enfo © BY-SA 3.0  
**Violon du 17<sup>e</sup> siècle** Anonyme © Jean-Claude Billing / Cité de la musique  
**Virginal** Double Virginal - Metropolitan Museum of Art © 1.0  
**Vihuela** Vihuela mexicaine - Jordi Roqué © BY-SA 3.0  
**Zoom sur clavecin** Harpsichord, Carl Conrad Fleischer - Enfo © BY-SA 3.0

### Époque musicale

**Musique médiévale** Cantigas de Santa Maria (v. 1280) Anonyme - Collection of Monasterio de El Escorial, San Lorenzo de El Escorial © Heritage Images / Fine Art Images / akg-images  
**Musique de la Renaissance** Le Concert (1623) Gerard von Honthorst - National Gallery of Art, Washington ©  
**Musique baroque** Fête musicale donnée par le cardinal de La Rochefoucauld au théâtre Argentina de Rome en 1747, Giovanni Paolo Panini - Musée du Louvre, Paris © Heritage Images / Fine Art Images / akg-images  
**Musique classique** Mozart à Paris © akg-images  
**Musique romantique** Liszt au Piano (1840) Josef Danhauser - Alte Nationalgalerie, Berlin ©  
**Musique contemporaine** Composition VIII (1923) Wassily Kandinski - Solomon R. Guggenheim Museum, New York ©.

## LA BOITE À MUSIQUE

MATERNELLE - ÉLÉMENTAIRE

© Accès Éditions

13 rue du Château d'Angleterre  
67300 SCHILTIGHEIM

Auteurs: Léa Schneider, Tania Grimaldi, Magaly Jungbluth et Régis Chevandier.

Illustrations: Christian Voltz et Bénédictie Sieffert.  
Conception graphique: Accès Éditions

Imprimé en Allemagne  
Dépôt légal: juin 2019  
ISBN: 978-2916662-26-8

