

Créations sonores et musicales – fiche pédagogique extraite du document « Autour de poucet 2000 », un outil pour un projet pluridisciplinaire réalisé par des Conseillers pédagogiques des Yvelines.

1.1. Deux types de créations :

- Des bruitages et des paysages sonores, à caractère *imitatif et figuratif* : paysages sonores forestiers, maritimes, urbains etc...
- De véritables créations musicales d'une dimension plus *symbolique* : inventer des musiques pour traduire des sentiments ressentis par des personnages (la peur, la joie, l'ennui etc...), ou des idées générales (la légèreté, une menace, l'attente etc...),
- De véritables créations musicales d'une dimension plus *formelle* : combinaison et organisation de sons à l'aide de règles et de dispositifs variés

1.2. Compétences visées :

Cycle 1	Cycle 2	Cycle 3
• S'intégrer à des activités musicales collectives • Jouer avec sa voix (parlée, chantée), en explorer les ressources • Explorer ses aptitudes motrices dans de premières activités instrumentales • Etre attentif au monde sonore, discerner et reconnaître quelques caractéristiques des sons (intensité, timbre, hauteur...) • Inventer des musiques,	• Participer à des activités instrumentales avec une motricité mieux maîtrisée • Repérer quelques éléments musicaux • Passer d'une pratique musicale collective à un jeu musical individuel en contrôlant son émotivité	• Analyser l'organisation d'éléments sonores dans leur succession et leur simultanéité • Réinvestir les acquis pour les mettre en oeuvre dans des productions personnelles ou collectives

Remarque : aux cycles 2 et 3, il est nécessaire de continuer à développer les compétences requises lors des cycles précédents. Dans les exemples qui suivent, les étapes 1 et 2 concernent le cycle 1, les étapes suivantes concernent les cycles 2 et 3.

1.3 Objectifs spécifiques :

Phase d'exploration :

- Faire un inventaire le plus riche possible de tous les sons qu'il est possible de tirer d'un matériau donné (la voix constituant un matériau à part entière).
- Percevoir les relations entre les gestes effectués et les sons obtenus.
- Percevoir de plus en plus finement les caractéristiques des sons et être capable de maîtriser leur production (par exemple sons ponctuels ou résonants, « lisses » ou « rugueux », « lourds ou légers » etc...) et percevoir et utiliser leur charge émotionnelle et expressive (son menaçant, apaisant, qui suggère l'attente, la joie etc...)

Phase de construction musicale :

- Sélectionner 1 ou 2 idées musicales parmi un ensemble de trouvailles sonores, et savoir varier ces idées (vitesse, intensité, ruptures etc...)
- Appliquer et inventer des dispositifs de jeu (question/réponse, écho, accumulation etc...)
- Combiner plusieurs idées dans l'alternance et la simultanéité, organiser plusieurs plans sonores en jouant sur leurs contrastes (trame sonore continue/sons ponctuels)
- Savoir commencer et terminer sa production
- Dans une production collective, savoir écouter ses camarades pour construire ensemble (trouver son rôle : opposition, complémentarité, renforcement...)
- Savoir adapter la production à l'intention expressive (menace, apaisement, légèreté etc...)

II. Les créations musicales à partir du conte proposé :

Les cailloux :

Déroulement	Remarques
Rassembler des cailloux d'assez grande taille, comme des galets. En donner deux à chaque enfant. 1ère étape Chercher le plus grand nombre de sons possibles : • entrechoquer les deux cailloux • les frotter l'un contre l'autre • les faire glisser sur le sol • les laisser tomber • les frotter sur différents supports (moquette, papier de verre, carrelage...) • etc... 2ème étape : Mise en commun des trouvailles. Chacun montre une idée, les autres imitent. 3ème étape : Individuellement ou à deux, choisir une idée parmi celles trouvées auparavant, et chercher à la varier, la faire évoluer. 4ème étape : Mise en place de dispositifs de jeu collectifs. Enregistrement	<i>Tous les enfants disposent du même corps sonore pour faciliter les échanges et stimuler la créativité.</i> <i>Phase de recherche : toutes les idées sont retenues si elles ne s'écartent pas de l'objectif général (trouver différents sons)</i> <i>La toute première exploration est toujours individuelle, mais des interactions entre les enfants se produisent: une phase d'exploration inclut une situation de communication et d'écoute de l'autre, celle-ci se structurant de façon interactive avec l'écoute de ses sons propres.</i> <i>Pendant les phases de mise en commun, l'attention et l'écoute sont plus fluctuantes, mais elles s'affinent au fur et à mesure que l'enfant grandit (et qu'il pratique ces activités).</i> <i>Il s'agit de « faire vivre » les sons. On peut produire des accélérations, des ralentis, des variations d'intensité, introduire des silences, « faire des surprises »², c'est-à-dire éviter la monotonie d'un son répété identique à lui-même.</i> <i>Exemples de dispositifs :</i> • 3 groupes alternent 3 sons différents • 2 groupes superposent 2 sons différents • Entrées par accumulation d'un même son (1 enfant joue, puis 2 enfants, puis 3 etc...) • Relais : chacun son tour, en enchaînant, jouer un son

5ème étape : Improvisation par petits groupes. Enregistrement. 6ème étape Eventuellement... Elaboration collective, codages...	<i>Improviser : retenir une "idée musicale" qui va être une sorte de fil conducteur auquel il est possible de faire subir des variations, des transformations, ou bien retenir plusieurs idées musicales que l'on va combiner.</i>
--	---