



## UNIVERS SONORE

### AGIR

- plaisir du geste
  - jeu libre
- Manipuler**
- jeu-sensori-moteur
  - répétition du geste
  - imitation spontanée
- Explorer**
- le geste pour le son produit
  - jeu libre ou dirigé
  - jeu symbolique
  - recherche de sons produits
  - l'écoute pour enrichir
  - l'imitation partagée
- Produire**
- inventer pour produire
  - jeu à règles
  - premières organisations sonores
  - imitation alternée: construction collective

### S'EXPRIMER

- Agir avec le corps**
- rythmes corporels
  - taper, frotter, secouer ... des objets
- Agir avec la voix :**
- jeux sonores
  - comptines/jeux de doigts
  - chants

### Agir avec les objets

- Sonores :
- moteurs:balles, objets roulants, papier
  - objets du quotidien détournés (ustensiles de cuisine par exemple)
- Instruments de musique
- Avec un plaisir partagé, des émotions positives exprimées.*

### COMPRENDRE

#### L'Enfant

- agit, écoute, expérimente
- explícite ses choix
- exprime ses émotions
- met en mots

#### L'Enseignant

- expérimente
- observe
- encourage
- fait évoluer les dispositifs
- fait évoluer les jeux (variables)
- encourage
- verbalise
- fait expliciter



Scéren





## Des programmes aux gestes pédagogiques de l'enseignant :

Documents Eduscol: accompagnement aux programmes de maternelle	Gestes pédagogiques
Enfant chercheur	<p>- <u>Proposer du matériel à disposition</u>: instruments manufacturés (les tapis d'éveil ), objets construits ( boules kinder remplies de différents matériaux)            Varier le matériel: mettre des sons qui apaisent par exemple.            Utiliser un objet complexe qui donne des sons aléatoires .</p> <p>- <u>Organiser des espaces dédiés</u> :            mobiles sonores,            mur sonore( vertical..) roue/parapluie/arbre/</p>
Les enfants vont s'observer s'entendre se synchroniser s'imiter	<p><u>Développer</u> une posture de l'enseignante « qui entend », qui théâtralise</p> <p><u>Proposer des objets sonores « moteurs »</u> : balles, objets roulants, gros cartons, balles, le papier ...</p> <p>de l'imitation spontanée à l'imitation alternée</p>
Émotion positive Plaisir partagé	<p><u>Faire écouter</u> les enregistrements</p>
L'enseignant observe et expérimente	<p>- « Avoir des oreilles pour mieux entendre »            - Encourager et aider à progresser pour faire évoluer ce qui existe déjà naturellement chez l'enfant.</p>



## INSTALLATIONS SONORES

**Démarche** : Phase exploration/ manipulation, phase expérimentale, phase d'appropriation des nouveaux concepts et réinvestissement

- Explorer des supports, expérimenter selon divers canaux sensoriels
- Etablir des analogies, des associations, des comparaisons, des oppositions
- Reconnaître, nommer, décrire, comparer, ranger et classer des matières, des objets, selon leurs qualités sonores
- Développer la sensibilité, la discrimination des sons et la mémoire auditive.

Des notions : alignement, juxtaposition, superposition, mouvement, équilibre

Installations	Gestes associés	Pistes pour aménager le cadre
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Espaces sonores</b></li></ul> Tapis sonores Mobiles musicaux Objets sonores à manipuler Murs sonores Sculptures sonores	Frapper Frotter Gratter Secouer Souffler Tirer Balancer Tourner Faire rouler, faire glisser, faire tourner... Adapter son geste aux contraintes matérielles (instruments, supports matériels)	Varier les sonorités et les modes de jeu  Prévoir du matériel en quantité suffisante  Faciliter le rangement grâce à des paniers, des boîtes, des sacs à sons  Prévoir des présentoirs pour les photographies, les images en lien avec les objets

<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Propositions d'installations</b></li></ul> <p>Suspendre des éléments qui s'entrechoquent au passage ou avec le vent</p> 		<p>Rouleaux, cartons, bouteilles plastiques, coquillages, baguettes en argile, baguettes métalliques, carillons...)</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Les pénétrables : labyrinthes sonores</b></li></ul>	<p>Les éléments sont suspendus sous forme de mobiles ou de rideaux que l'on traverse</p>	<p>Il est possible d'utiliser des portants à vêtements pour suspendre les différents éléments. Faire du lien : Œuvres de Jesus Rafael Solo</p>
<ul style="list-style-type: none"><li>• <b>Suspendre des éléments avec lesquelles on peut agir</b></li></ul> 	<p>Taper, frotter, gratter, entrechoquer</p>	<p>Faire du lien : mobiles d'Alexandre Calder</p>

<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Moulins sonores</b></li> </ul>	<p>Papier, plastique souple... Bâtons de pluie, clochettes Faire tourner Varier la vitesse du geste</p>	<p>Planter en terre des moulinets réalisés avec divers matériaux Utiliser une roue de vélo pour y fixer des objets sonores</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>Jardin musical : instruments à eau</b></li> </ul>	<p>Renverser de l'eau dans les tuyaux Faire monter et descendre des bouts de bois dans l'eau Verser de l'eau dans une passoire</p>	<p>L'eau vient taper sur des casseroles L'eau tombe dans une bassine</p>
<ul style="list-style-type: none"> <li>• <b>La boîte à sons</b></li> </ul> 	<p>Recherche de gestes</p>	<p>Mettre à disposition des objets de la vie courante ou de récupération comme : Bouteilles plastiques, boîtes en métal de différentes grandeurs, morceaux de bambou, morceaux de gaine électrique cannelée, baguettes chinoises... Des instruments fabriqués : œufs surprise en plastique remplis de graines, de perles...</p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• Mise en relation : écoute de musique en lien avec les productions</li> <li>• Constituer un répertoire de gestes pour de nouvelles réalisations</li> <li>• Lister les trouvailles</li> <li>• Choisir un seul geste à expérimenter sur tous les instruments</li> <li>• Identifier le geste choisi</li> </ul>



## PROPOSER DES OBJETS MOTEURS SONORES

### Démarche :

- l'enseignant installe un cadre pour l'expérimentation libre des enfants.
- l'enseignant joue.
- l'enseignant observe pour faire évoluer.
- l'enseignant enregistre et fait écouter .
- l'enseignant fait évoluer le cadre .

Objet moteur sonore : <b>les balles</b>	Gestes associés	Pistes pour aménager le cadre :
Variées.de matériau différent.  Ping-pong,tennis,mousse,lestées,lumineuses, rebondissantes,tactiles,de jonglage ..	Lancer, rouler, faire rebondir, écraser frotter, faire tomber, taper..	<u>Augmenter le nombre d'objets et matériaux mis à disposition.</u>  <u>Varier les parties du corps utilisées pour agir et pour recevoir :</u> main,pied..  <u>Variables des paramètres sonores: résonnance, timbre, volume</u>  - <i>variable support/surfaces :</i> au sol, plafond, murs, à l'intérieur, à l'extérieur sur un banc, dans des tuyaux..  - <i>variable contenants:</i> taille/matière/disposition changer les caractéristiques sonores du contenant en le remplissant: d'eau, sable, cailloux, noix.....  - <i>variable du geste :</i> intensité, amplitude, vitesse.. <i>chamboulto par exemple</i>



Agir, s'exprimer, comprendre avec les activités artistiques: l'univers sonore

Objet moteur sonore : <b>les papiers</b>	Gestes associés	Pistes pour aménager le cadre :
<p>Variés :</p> <p>Journaux, aluminium, crépon, papier bulles, cartonné, kraft, soie, cristalvitrail, peint....</p>	<p>Froisser déchirer lancer secouer traîner, faire voler frotter gratter rouler..</p>	<p><u>Espace sonore :</u> mobiles de papiers suspendus (les mêmes, différents, jouer sur la quantité, la taille..)</p> <p><u>Variation des parties du corps utilisées pour agir et pour recevoir :</u> marcher dessus, s'enrouler avec, se cacher dessous..</p> <p><u>Lien avec l'éducation physique :</u> danser avec des papiers.(secouer, traîner,faire voler..)</p>

Objet moteur sonore : <b>les bouteilles</b>	Gestes associés	Pistes pour aménager le cadre :
<p>variées.de matériau différent.</p> <p>Tailles différentes</p> <p>Opaques: petites bouteilles de lait, de crème.</p> <p>Ou transparentes</p>	<p>Lancer rouler écraser gratter frotter secouer remplir vider taper souffler dedans</p>	<p><u>Augmenter le nombre d'objets et matériaux mis à disposition.</u> Le même objet pour tous puis des objets différents .</p> <p><u>Variation des parties du corps utilisées pour agir et pour recevoir :</u> marcher dessus, s'asseoir dessus, se coucher dessus</p> <p><u>Variables des paramètres sonores : résonance, timbre, volume :</u></p> <ul style="list-style-type: none"> <li>• les matériaux pour les remplir eau, graviers, grânes, une bouteille vide = le silence !</li> <li>• les contenants pour les vider</li> </ul>



Agir, s'exprimer, comprendre avec les activités artistiques: l'univers sonore

		<ul style="list-style-type: none"><li>• les objets pour taper ou frotter: baguettes, mailloches, ustensiles, objets en bois/métal/plastique.</li><li>• l'orientation des bouteilles: retournées..</li></ul> <p><u>Produire:</u> jeu à règles: memory (bouteilles transparentes / opaques) Imaginer des enchainements sonores de cellules rythmiques pour mettre en scène une histoire sonore.</p>
--	--	---



## Proposer des objets moteurs sonores : déclinaison d'un exemple

### Avec des balles de ping-pong

#### MANIPULER

Activités libres choisies par l'enfant: exploration sensorielle.

**Découverte libre:** une cuvette remplie de balles de ping-pong.  
La balle va rebondir partout..rouler sur différents sols..

Dispositif permanent ou non,  
Evolutif  
Sensori-moteur

L'enseignant(e) enregistre et fera écouter.

#### EXPLORER

Activités incitées avec une intention de l'enseignant qui induit une proposition nouvelle en agissant afin que les enfants s'en emparent.

- **Aménagement de l'espace :**  
Le chemin sonore : bassines retournées, carillons, moquette, carton ondulé ..  
En accès libre ou pour un petit groupe en autonomie.

Amener les enfants à  
s'observer  
s'entendre  
se synchroniser  
s'imiter: faire les mêmes gestes avec les **mêmes** objets

D'autres enfants peuvent écouter, cachés avec l'enseignante derrière un paravent.

- On cherche à faire rouler la balle dans des contenants variés (cuvette,casserole..)

-**Après 4 ans,** exploration dirigée vers une qualité sonore (intensité par exemple) :  
*Chercher des sons doux en utilisant ou non le chemin sonore.* (adaptation du geste)

L'enseignant(e) enregistre et fait écouter.

#### PRODUIRE

Activités sous consignes

**Organisation d'un jeu** de chef d'orchestre :  
- un groupe/un geste  
ou - un groupe/une surface ensemble/chacun son tour/vitesse/intensité variées.  
S'arrêter à un signal  
Dispositifs variés: collectif./1/2 classe/groupe dirigé.

Premières organisations du sonore