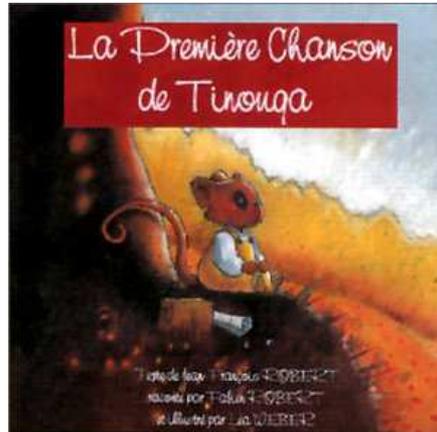


Document pédagogique
Concert éducatif Orchestre National du Capitole

La première chanson de Tinouga



Avant le concert : Préparer les élèves

Objectifs :

- Mettre les élèves « en appétit », c'est à dire susciter leur intérêt, leur curiosité, l'envie d'écouter en entier le conte pendant la durée du concert en y prenant du plaisir
- Mettre en place ou réactiver des repères culturels et artistiques, pour préparer aussi bien l'élève à se projeter dans le lieu où va se dérouler le concert qu'au contenu et au type de spectacle auquel il va assister.

A l'écoute d'une œuvre particulière

Un conte

Tinouga est un petit muscadin particulièrement curieux et avide de connaissances. Il part à la recherche des secrets que renferme une mystérieuse partition découverte dans un grenier. Cette quête, qu'il poursuit avec l'aide de tous les animaux de la forêt, va lui permettre de connaître tous les instruments de l'orchestre. Tinouga deviendra alors l'organisateur d'un grand concert et écrira, pour la circonstance, les paroles de sa première chanson.

- ✓ Raconter l'histoire (cf dossier pédagogique ONCT)
- ✓ Identifier, nommer

les différents personnages

les différents lieux où se déroule l'action

les différents instruments

L'histoire racontée lors du concert présentera certaines différences par rapport à l'histoire racontée dans l'enregistrement. (CD)

Les différences (surlignées en gris)

Les grenouilles et les crapauds jouent des clarinettes et du hautbois

Les abeilles jouent des cuivres.

Les oiseaux jouent aussi de l'alto.

Le martin-pêcheur est remplacé par le raton laveur

Animaux	lieux	instruments
Tinouga le muscardin et sa famille	chambre, grenier de la maison	
Les fourmis	prés, herbes hautes	silence
Le papillon	herbes hautes, fleurs	La harpe
L'écureuil	pied du noisetier	Le xylophone
La rainette, les crapauds, les grenouilles,	mare aux roseaux	Le basson, clarinettes, hautbois
La taupe	dans l'herbe, galeries souterraines	Le piano
La marmotte	terrier	La contrebasse
Les abeilles	forêt	Le cor, le trombone, le tuba et les trompettes (cuivres)
Le raton laveur	bord de rivière	La caisse claire
Les oiseaux : mésanges, hirondelles, rossignols, moineaux, pies	branche d'un pommier	Les violons, les altos, les violoncelles, les flûtes
Le canard	jardin	Cri : « couac ! »

- ✓ Imaginer la rencontre avec un autre animal et inventer des dialogues entre Tinouga et chacun des animaux

Jouer avec les différents timbres de la voix

« Comment fait-on pour jouer cette partition ? » « Tu sais jouer ces notes de musique ? »

« Je veux bien la déchiffrer ! » « Je veux bien te jouer la partie de... »

- ✓ **Le lexique**

Un travail spécifique sur le vocabulaire musical pourra être envisagé

Autour du codage de la musique : la partition	Autour des instruments de musique	Autour des sons	Autour des métiers
notes de musique, notes de la gamme, lignes de la portée, rondes, blanches, noires, croches, partitions pour orchestre, clé de sol	harpe, xylophone, basson, anches, hautbois, clarinettes, piano, contrebasse, tambour (caisse claire), violons, violoncelles, flûtes, cor, trombone, Famille des cordes, des vents bois, cuivres), des percussions orchestre	Sons mélodieux, Grave, aigu,	Musiciens, Professeur de musique, Chef d'orchestre
	<u>Verbes</u> : modes de jeu Souffler Egrener les notes		<u>Les actions</u> Répéter (répétition) Déchiffrer (déchiffrage) S'accorder (l'accord) Enregistrer (enregistrement) Jouer en concert

La partition : comment s'écrit la musique ?



École Majicavo Lamir, CM1.

« Tinouga extirpe un morceau de papier plein de *signes bizarres*... C'est tout de même étrange, ces *petites boules noires et blanches avec des queues*. On dirait des cerises accrochées à des cordes à linge ! »

- Ça ? c'est une *partition musicale*, répond Maman

- Tes cerises, répond Papa, sont des *notes de musique* que l'on peut jouer sur un instrument ou chanter. Ce que tu appelles des cordes à linge sont les *lignes de la portée*. Parce que ces lignes portent les *notes de la gamme*. Les rondes, les blanches, les noires et les croches »

En classe

Présenter la partition d'une comptine connue comme par exemple « Petit escargot » partition libre de droit téléchargeable sur le site « Musique Prim »

Attirer l'attention sur les différents signes graphiques, leur forme, leur rôle (clé de sol, notes de musique, portée). Les dessiner au tableau

Chanter la comptine en suivant la partition. « La musique s'écrit »

Dessiner une clé de sol, une note de musique, une portée...



Petit escargot

Cycle 1

♩ = 66

D A7 D

Pe-tit es - car - got por-te sur son dos sa mai-son - net - te, Aus-si -

A7 D

tôt qu'il pleut, il est tout heu - reux, il sort sa tête - te.

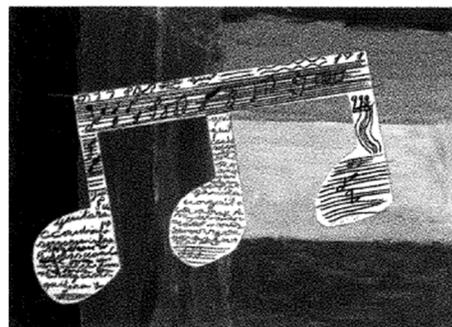
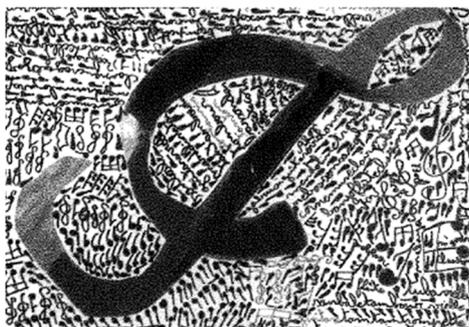
Prolongements :

- ✓ Chanter une comptine avec le nom des notes de la gamme ex « Do, ré, mi, la, perdris » (cf padlet)

Inventer des paroles sur cette mélodie simple :

« Do, ré, mi la souris... »

- ✓ En GS : proposer d'autres partitions, il s'agit maintenant de détourner les codes de la notation musicale à des fins plastiques et de réaliser des productions avec des techniques variées.



Bibliographie : Arts visuels et musique (éditions : SCEREN ; CNDP-CRDP)

- ✚ **Un compositeur** (cf dossier pédagogique de l'ONCT)
- ✚ **Une œuvre** (cf dossier pédagogique de l'ONCT)

- ✓ **L'écoute de certains extraits pourra faire l'objet d'un travail spécifique en éducation musicale en fonction de différents axes proposés dans les pistes pédagogiques ci-dessous avant ou après le concert.**

Un lien vers un mur collaboratif vous sera communiqué par mail. Il vous permettra d'accéder à toutes les ressources (pistes pédagogiques, extraits musicaux, dossiers pédagogiques...)

- ✓ **La chanson de Tinouga** (cf *pistes pédagogiques*)

A une nouvelle situation d'écoute : la musique vivante (le concert)

- ✚ Le lieu culturel : une salle de concert, la Halle aux Grains

Les différents espaces : espaces réservés au public/espaces réservés aux artistes (cf dossier pédagogique ONCT)

Histoire de la « Halle aux grains » : https://fr.wikipedia.org/wiki/Halle_aux_Grains_de_Toulouse

- ✚ L'élève auditeur/spectateur :

Donner des clés aux élèves pour les aider à se concentrer et comprendre quelle attitude ils doivent adopter :

- expliquer le déroulement du concert pour rassurer les élèves : la salle, le noir, les éclairages...
- demander de porter attention au jeu des musiciens, à leur placement, aux gestes du chef d'orchestre ...
- énoncer les codes de conduites :

J'écoute les indications données par les adultes qui m'accompagnent et qui m'accueillent en arrivant dans la salle.

Pendant le concert, je reste silencieux, je ne parle pas avec mes voisins

J'applaudis au bon moment : à l'arrivée des musiciens, du chef d'orchestre et du récitant, à la fin...

A la découverte d'un orchestre symphonique

« Qu'est-ce qu'un orchestre ? », « Les grandes familles instrumentales » « Le chef d'orchestre », « Autour de différents timbres d'instruments »

(cf *dossier pédagogique service éducatif de l'ONCT* et cf *pistes pédagogiques*)

Pour permettre aux élèves de découvrir un orchestre symphonique, voici des liens utiles :

- ✚ [Vidéo C'est pas sorcier](#) : l'organisation de l'orchestre symphonique (4'07) (extrait de la vidéo accordons nos violons)
- ✚ [Vidéo C'est pas sorcier](#) : le rôle du chef d'orchestre (2'35) (extrait de la vidéo accordons nos violons)

Ces deux extraits vidéo sont issus de la vidéo « Accordons nos violons » C'est pas sorcier dont voici le lien : [Vidéo Accordons nos violons](#) (27') C'est pas sorcier

- ✚ [Les instruments de l'orchestre](#) : dossier pédagogique CPEM 68
- ✚ [Capsule pédagogique les instruments de l'orchestre symphonique](#)
- ✚ Reconnaissance de timbres : <https://www.youtube.com/watch?v=rHD9heHSUoQ>
- ✚ Extrait (2mn) de « Variations et fugue sur un thème de Purcell » de Benjamin Britten (1913-1976) : https://www.youtube.com/watch?v=gtS8Pz_cSSA

Cet extrait nous permet d'écouter toutes les familles de l'orchestre occidental : cordes, bois, cuivres et percussions. Nous trouvons les 6 expositions du thème : tutti, bois, cuivres, cordes, percussions, tutti. A la différence de Pierre et le loup de Prokofiev et du Carnaval des animaux de Saint-Saëns, Britten laisse ici tout anthropomorphisme de côté et dévoile les instruments pour leurs qualités propres, sans les associer à un animal ou une image. (cf fiche pédagogique Musique Prim)

Après le concert

Mettre des mots sur la perception du sensible, les émotions du spectateur :

- ➔ Se remémorer tout ce qui a été vu, entendu, partager ce qui a été compris, ressenti
- ➔ Garder une trace si possible à « à chaud » sous forme de dessin, de texte dicté à l'adulte de ses impressions, d'un moment préféré...

Mettre en place des activités d'écoute et de productions. (cf pistes pédagogiques)

Les programmes de l'école maternelle 2015

Domaine d'apprentissage : Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

L'école maternelle constitue la première étape du parcours d'éducation artistique et culturelle (PEAC) que chacun accomplit durant ses scolarités primaire et secondaire et qui vise l'acquisition d'une culture artistique personnelle, fondée sur des repères communs...

Ce projet s'appuie sur les trois grands piliers de l'éducation artistique
FREQUENTER, PRATIQUER, S'APPROPRIER

Dans le domaine des Univers sonores :

Deux grands champs de compétences seront travaillés : **la perception et la production.**

Les activités d'écoute et de production sont interdépendantes et participent d'une même dynamique.

Affiner son écoute

Les activités d'écoute visent prioritairement à développer la sensibilité, la discrimination et la mémoire auditive. Elles posent aussi les bases de premières références culturelles et favorisent le développement de l'imaginaire. Elles sont **constitutives des séances consacrées au chant et aux productions sonores** avec des instruments. Les activités d'écoute peuvent faire l'objet de **temps spécifiques ritualisés**, évolutifs dans leur durée, au cours desquels les enfants découvrent des environnements sonores et des extraits d'œuvres musicales appartenant à différents styles, cultures et époques, choisies par l'enseignant. L'enseignant privilégie dans un premier temps des extraits caractérisés par des contrastes forts (intensité sonore forte ou faible, tempo lent/rapide, sons graves/aigus, timbres de voix ou d'instruments...) pour ensuite travailler à partir d'œuvres dont les contrastes sont moins marqués. Les consignes qu'il donne orientent l'attention des enfants de façon à ce qu'ils apprennent à écouter de plus en plus finement

Pistes pédagogiques

Pratiques en classe en mettre en œuvre dans la classe avant ou après le concert.

Chanter : la chanson de Tinouga

Structure

Partie A Thème 1	Partie B Thème 2	Pont musical	Partie C Thème 1	Partie D Thème 3	Partie E Thème 1	Partie F Thème 2	Partie G Thème 1
---------------------	---------------------	-----------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------	---------------------

Une démarche possible ;

Ecouter la chanson une première fois, puis proposer plusieurs écoutes pour petit à petit définir qui chante et ce que raconte la chanson ?

Recueillir et noter au fur et à mesure les mots énoncés : c'est l'histoire de Tinouga

Ecouter la version instrumentale, fredonner le thème : partie A sur [lou] pour le mémoriser.

Evoluer en marchant sur la version instrumentale dans la salle de motricité, identifier le thème 1 de la chanson.

Consigne : marcher quand on entend le thème 1 et s'arrêter le reste du temps.

Apprendre cette première partie ou toute la chanson suivant le cas.

Jouer avec la voix parlée

Approche des paramètres musicaux

- ➔ **Le timbre** : tout ce qui fait qu'un son produit à la même hauteur, de même durée, avec la même intensité, ne ressemble pas à un autre.
- ➔ **La hauteur** : un son grave, aigu...

- ✓ Inventer des dialogues Tinouga + un personnage en jouant sur le timbre de la voix

Exemple : avec la voix de l'ours, (petit, grand, moyen), avec la voix de la souris, du canard...

- ✓ A partir de la formule magique : « abracadabra »

Chuchoter vite, lent... (cf montage audio -PADLET)

Ecouter

Jeux de lotos sonores :

- A partir des extraits de l'œuvre

Reconnaître l'instrument et l'associer à l'animal musicien (cf ressources PADLET)

- A partir d'autres extraits musicaux

Écoutes et mouvement « Musiques surprises »

En salle de jeux, se répartir par groupe d'instruments (2 ou 3 groupes).

Evoluer sur une « Musique surprise » on bouge uniquement à l'écoute de son instrument. S'asseoir le reste du temps par exemple.

Ecoutes et enregistrements de paysages sonores :**A l'école**

- à l'extérieur :

Sentir de manière kinesthésique le vent, le froid, l'humidité, la chaleur...

Ecouter la pluie forte, douce, le vent dans les arbres, les portes qui claquent, les voitures dans la rue...

Décrire, mettre des mots sur les sons entendus.

Enregistrer et écouter

- à l'intérieur :

Ecouter les bruits de l'école : fenêtre ouverte ou fermée, les identifier

Faire silence dans la classe et les identifier

Construire un emploi du temps sonore :

- proposer des moments d'écoute dans différents lieux, à différents moments de la journée
- enregistrer pour prendre conscience des caractéristiques sonores des lieux

comparer par exemple, le temps de la récréation et le temps de la sieste.

- Associer le son et la photo du lieu (loto sonore)

Dans la nature, lors de sorties scolaires.** Ecouter et produire : autour des instruments de musique**

(d'après le dossier pédagogique de Marie-Pierre Lecolley CPEM14)

PHASE 1 → EXPLORATION : Découverte des instruments et des gestes sonores

- 1) Découvrir les instruments

Le jardin des instruments

Les élèves se promènent dans le « jardin des instruments » (instruments de percussions disposés dans la salle). Au signal sonore, chacun s'arrête devant un instrument, le prend et en « joue » librement. Au signal sonore on stoppe, on pose l'instrument et on repart pour continuer le jeu.

Les cerceaux

Des cerceaux sont éparpillés dans la salle avec un instrument par cerceau. Les élèves se promènent autour des cerceaux au son de la musique. Quand la musique s'arrête, ils s'assoient dans un cerceau et jouent d'un instrument.

- 2) Décrire, trier les instruments

En classe décrire quelques-uns des instruments (forme) et essayer d'expliquer comment ces instruments produisent des sons.

Trier les instruments par famille

- matière : bois, métal, peau
- gestes instrumentaux : gratter, frotter, frapper, secouer...
- sonorités (timbres) : résonnant, sec, métallique...

- 3) Préciser le geste producteur de sons

Verbes : frapper, frotter, gratter, tapoter, secouer, souffler, taper, caresser, pincer....

Adapter son geste pour obtenir le meilleur son.

Suivre une gestique. : démarrer/arrêter ; fort/faible

Former des petits groupes avec un type d'instrument par groupe (pupitre)

Jeu du chef d'orchestre :

Le chef fait jouer tour à tour une famille d'instruments (ou deux en même temps) On joue quand les mains du chef d'orchestre ouvre les mains. On arrête quand il les ferme.

On joue « forte » quand les mains sont levées, « piano » quand elles sont baissées.

Mains levées progressivement= crescendo, mains baissées progressivement=decrescendo

Jeu des zones :

Délimiter deux zones dans le cercle, déterminer quels instruments vont jouer dans ces espaces. Choisir un meneur.

Déterminer 3 zones, définir 3 modes de jeu ; expérimenter avec plusieurs meneurs.

Même dispositif avec une zone de silence.

A partir des chants : « A l'orchestre Tralala », « la boîte à musique »

PHASE 2 : STRUCTURATION**Jeux d'écoute et de discrimination**Le facteur musical :

Les élèves sont placés en cercle et disposent chacun d'un instrument. Le facteur disposant lui-même d'un instrument se déplace derrière la ronde s'arrête derrière un camarade de son choix et joue de son instrument. L'enfant sollicité doit répondre. S'il répond correctement, selon la consigne (cf ci-dessous), il devient facteur à son tour. Sinon le premier facteur continue sa tournée.

Progression possible dans les consignes :

- simplement répondre (PS/MS/GS)
- répondre avec la même nuance, selon que le facteur aura joué « forte » ou « piano » (PS/MS/GS)
- répondre avec la nuance contraire (MS/GS)
- reproduire un rythme simple (PS/MS/GS)...

Jeu de KIM sonore

Chaque élève dispose d'un instrument. L'enseignant ou un élève caché derrière un paravent joue d'un instrument. Les élèves qui possèdent le même instrument doivent lui répondre.

L'écho sonore

Deux équipes se tiennent dos à dos. Chaque joueur d'une équipe a un instrument. Les mêmes instruments sont donnés aux enfants de l'autre équipe. Une équipe questionne, l'autre répond. L'enfant désigné joue de son instrument. Le joueur de l'autre équipe qui a le même instrument répond en écho en jouant du sien.

Jeux de codage

Coder : c'est écrire pour garder une trace (mémoire) ou transmettre (communiquer)

Avec les élèves, on conviendra d'un symbole pour représenter chaque instrument (photo, dessin, symbole, schématisation, mot...)

Chaque élève dispose d'un exemplaire de jeu de cartes (photo/dessins/symboles) cf ressources PADLET

L'enseignant joue simultanément d'un ou 2 instruments ou une série, les élèves doivent placer les cartes dans l'ordre où ils les ont entendus. Tout ceci en fonction du niveau de classe.

Décoder : c'est pouvoir restituer une forme fixée, qui a été déterminée dans un autre temps ou un autre espace (« avant » ou « ailleurs »)

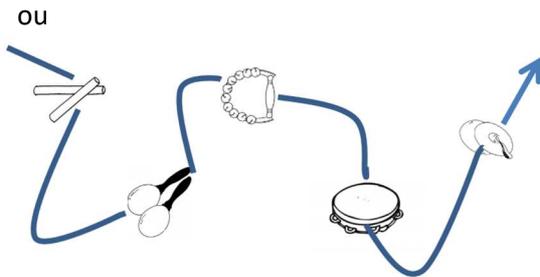
Coder ou décoder une production musicale

✚ Par son organisation

Le parcours sonore

Des messages sont distribués aux élèves sur lesquels figurent des « parcours sonores » de ce type :

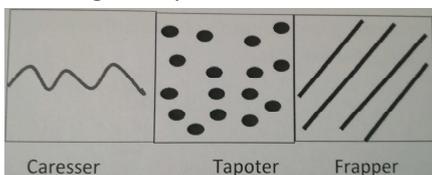




Les instruments sont dispersés dans la salle. Les élèves doivent lire le message codé en faisant sonner les instruments concernés.

Chaque élève possède un parcours sonore codé. 4 élèves répartis dans la salle jouent successivement un parcours sonore. Les élèves se dirigent vers celui qui aura joué le message correspondant à leur fiche.

✚ Par les gestes producteurs de sons



✚ Par les durées

Sons brefs :

Sons longs : _____

✚ Par l'intensité

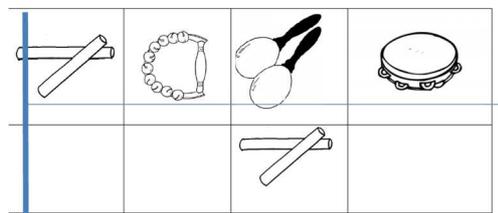
Fort : F ; Piano : P ; Crescendo : < ; Decrescendo >

✚ Par les hauteurs, les schémas mélodiques

✚

Vers la partition

L'enseignant déplace sa règle sur la série de cartes disposées au tableau. Les élèves jouent au moment où la règle se déplace sur leur carte. On doit à un certain moment, entendre les maracas et les claves jouer en même temps



On y code ce que joue chaque pupitre quand, et comment ? (une ligne = un pupitre d'instruments)

PHASE 3 PRODUCTIONS COLLECTIVES

On peut construire quelques séances où l'on s'essaye à des productions collectives. On jouera sur des procédés de composition simples :

- L'alternance et la superposition
- La répétition
- La juxtaposition
- L'accumulation
- L'imitation
- Emergence sur une trame sonore

Proposition : Jeux de rythmes

Utiliser les petites percussions pour accompagner rythmiquement une comptine ou un chant.

- Sur le rythme : toutes les syllabes
- Sur la pulsation : battement régulier
- Sur un rythme régulier repéré dans le chant ou la comptine, l'utiliser comme un ostinato joué de façon continue tout au long de la comptine

GS : superposer toutes ces formules.

Bibliographie :

- ✚ Une année au concert au cycle 1, cycle 2 et cycle 3 - Raymond Mesplé Scéren CRDP Pays de la Loire
- ✚ 50 activités avec la voix et l'écoute à la maternelle Jean et Martine Labelle Scéren CRDP Midi-Pyrénées
- ✚ Musique au quotidien au cycle 2 Anne Bachelard, Daniel Coulon, Jean-Paul Loisy Scéren CRDP Bourgogne
- ✚ Site éducol Musique Prim
- ✚ Ainsi font les sons Sophie Ireson