

## Capacité d'attention moyenne et forte

- Séances de découverte, d'exploration, d'invention en utilisant des instruments et des objets pouvant produire des sons (petites percussions, objets du quotidien, papiers de différentes matières, bâtonnets, tuyaux divers, boîtes sonores fabriquées...) et les sonorités du corps. Ces séances peuvent être associées aux activités vocales et d'écoute, tout comme aux activités de langage.

### Rôle de l'enseignant :

- Proposer des explorations sonores
- Donner des consignes pour faire évoluer les productions
- Faire verbaliser, expliciter, reformuler
- Enregistrer les productions
- Photographier les situations pour créer des supports visuels pour envisager des activités de langage
- Proposer un lexique du « sonore et du musical » adapté
- Evaluer les élèves

### Pour permettre à l'élève de :

- Explorer, expérimenter, produire, imiter, inventer pour enrichir les possibilités de création et l'imaginaire musical
- Maîtriser son geste pour en contrôler l'effet
- Comparer et apprécier les effets produits de manière à les regrouper dans des familles (instruments que l'on frappe, que l'on secoue, que l'on frotte, dans lesquels on souffle...) ou d'autres critères (formes, couleurs...)
- Localiser la source sonore, émettre des hypothèses sur l'origine de certains sons
- Maîtriser la pulsation, le rythme, l'intensité et les nuances
- Modifier la production après l'écoute de son enregistrement
- Apprendre à décrire et à comparer les sons (utiliser un lexique précis, nommer les sensations, les ressentis...)

### Exemples

**-Découvrir, explorer, inventer en utilisant des coquilles de noix ou des coquillages** (voir la proposition faite pour les élèves de PS)

Remarque : Le niveau d'exigence sera plus élevé que pour les élèves de PS, mais les principes seront semblables

**-Créer des paysages sonores** (L'enregistrement puis l'écoute des productions permettra de dépasser le premier jet)

- Rechercher des possibilités sonores pour représenter les personnages d'un album (caractère, démarche, motif rythmique...)
- Créer des ambiances sonores pour illustrer un lieu, une situation, une émotion (une ville, une forêt, une maison de sorcière, la peur, la joie...)

**-Accompagner l'interprétation des comptines ou des chansons apprises**

- Marquer la pulsation puis le rythme en respectant les nuances

**-Jouer avec des instruments, avec son corps**

- Transmettre le geste, la formule rythmique à son voisin (jeu du téléphone), les élèves étant disposés en cercle

