

TPS.PETITE SECTION

Explorer des instruments, utiliser les sonorités du corps

Capacité d'attention moyenne et forte

A moduler en fonction du rythme et des besoins de chacun

- 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, tubes et 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 adapté du «sonore et du musical»
- Evaluer les élèves

Pour permettre à l'élève de :

- Explorer, expérimenter, produire, imiter, inventer pour enrichir les possibilités de création et l'imaginaire musical
- Maitriser 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...)
- Localiser la source sonore, émettre des hypothèses sur l'origine de certains sons
- Maitriser la pulsation, le rythme, l'intensité et les nuances
- Apprendre à décrire et à comparer les sons (utiliser un lexique précis, nommer les sensations, les ressentis...)

Exemple

Découvrir, explorer, inventer en utilisant des coquilles de noix ou des coquillages (les principes peuvent être les mêmes pour d'autres objets ou instruments)

- Exploration libre puis mise en valeur des « trouvailles »
- Recherche des possibilités sonores des coquilles selon les actions et les gestes (Laisser tomber, frotter, tapoter, gratter, souffler...)
- Alternance de productions individuelles et collectives
- Jeux d'imitation et de dialogues
- Jeux sur l'intensité (émettre un son le plus doux possible, puis le plus fort possible / du plus doux au plus fort / du plus fort au plus doux...)
- Jeux sur les vitesses (frapper le plus lentement possible, puis le plus vite possible / du plus lent au plus rapide / du plus rapide au plus lent...)
- Jeux de rythmes (Chanter une comptine en sonorisant la pulsation ou en sonorisant son rythme / jouer des ostinatos...)
- Enregistrement et écoute des productions

