

Une séquence de pratique rythmique

L'apport culturel des élèves est fondamental pour enrichir et développer les capacités d'écoute. Pour cela on veillera à alterner des temps d'écoute avec les séances de pratique rythmique : Des choix d'œuvres riches en éléments rythmiques et instruments de percussion.

Séance 1 Objectifs	Situation	Matériel
Manipuler les instruments, explorer les gestes sonores	Les élèves se promènent dans le « jardin des instruments » (instruments de percussion répartis sur le sol de la salle de motricité). Au signal sonore, chacun s'arrête devant un instrument, le prend et en « joue » de manière libre. Au signal sonore on stoppe, on pose l'instrument et on repart pour continuer le jeu. Dans un deuxième temps, on ajoute à cette promenade un chant rituel : « Une chanson pour bien chanter », pour individualiser, structurer et valoriser les interventions sonores de chacun. Progressivement, au cours de cette phase, chaque instrument est décrit et nommé .	Instruments de percussion <i>Les instruments peuvent être installés en cercle ou bien répartis aléatoirement dans la salle, à l'intérieur de cerceaux qui matérialisent l'espace de jeu.</i> Chant : « Une chanson pour bien chanter »
Séance 2 Objectifs	Situation	Matériel
Décrire, représenter, trier les instruments. Apprendre à regarder les objets d'un point de vue technique pour comprendre comment ils fonctionnent : relation matière-forme-geste.	Pour commencer : « Une chanson pour... » (voir séance 1). En classe, les enfants décrivent oralement puis dessinent quelques-uns des instruments dont ils se rappellent la forme et le nom ; ils essaient d'expliquer comment ces instruments produisent du son. Tri des instruments de la malle par familles (le critère le plus pertinent est la matière : bois, métal, peau).	Instruments de percussion. Feuilles, crayons, feutres... Eventuellement petits panneaux préparés à l'avance représentant symboliquement les familles d'instruments.
Séance 3 Objectifs	Situation	Matériel
Préciser le geste sonore. Suivre une gestique (démarrer/arrêter, fort/faible) Utiliser la gestique liée au SoundPainting	Jeu du chef d'orchestre : le « chef » fait jouer tour à tour ou en même temps, un instrument ou une famille d'instruments. C'est l'occasion de bien intégrer une gestique de base. Jeu du tapis sonore : les instruments sont répartis par familles, chaque enfant produit un son faible et continu avec son instrument ; le chef fait émerger tour à tour les différentes familles par-dessus le tapis sonore collectif. « Une chanson pour... » : on précise cette fois le geste spécifique à chaque instrument, pour obtenir le meilleur son, la meilleure résonance (notamment pour : les claves, le guiro).	Instruments de percussion.
Séance 4 Objectifs	Situation	Matériel
Suivre une gestique (démarrer/arrêter, fort/faible) Utiliser la gestique liée au SoundPainting Commencer à jouer ensemble	Jeux d'écoute, de consignes et d'improvisation.	Tous les instruments à disposition (percussions et instruments mélodiques si il y a).

Cette séance est à reprendre quasi quotidiennement pendant une longue période.

Séance 5 Objectifs	Situation	Matériel
Découvrir par le déplacement la pulsation (<i>rythme cardiaque de la musique</i>).	Proposer aux élèves différents supports sonores qui induisent un déplacement : marcher, courir, sauter, danser.... évolution libre dans un premier temps puis donner comme consigne de se déplacer sur la musique, les élèves vont alors s'appuyer de façon intuitive sur la pulsation.	Supports sonores en liens avec la danse.

Cette séance est à reprendre quasi quotidiennement pendant une longue période.

Séance 6 Objectifs	Situation	Matériel
Apprendre un chant. Aborder empiriquement la notion de rythme par le rythme syllabique. Faire varier le tempo.	Pour commencer : « le monde du silence ». La salle est partagée en deux moitiés par une cordelette, un tracé à la craie... D'un côté, c'est le monde du silence, on ne fait aucun bruit ; de l'autre le monde de la musique, on peut jouer, chanter. Chaque enfant dispose d'un instrument, il se promène dans la salle en passant d'un côté et de l'autre de la 'frontière', en respectant la consigne. Apprentissage collectif d'un chant. Reprise du chant, plusieurs fois ; la pulsation peut être introduite avec des GS. Sur le chant, on ajoute la reproduction du même rythme, en même temps que la parole, en frappant dans les mains, sur les cuisses, en tapant des pieds etc. Puis on recommence en ne conservant que les gestes corporels (sans la parole). On reprend le chant en ralentissant le tempo d'origine, puis en prenant un tempo plus rapide. Plusieurs fois, en passant de l'un çà l'autre (même remarque sur la pulsation pour les GS). Puis : un groupe chante tandis qu'un autre frappe le rythme, corporellement et/ou avec un/des instruments de percussions. On reproduit plusieurs fois en faisant tourner les groupes.	Instruments de percussion. > Avec des GS, on peut constituer 3 groupes : chant/rythme/pulsation. > On peut même accompagner, avec un groupe bien à l'aise, en utilisant des cloches accordées ou des tubes sonores sur 3 notes.

Séance 7 Objectifs	Situation	Matériel
Apprendre un chant. Approfondir la pratique du parlé/rythmé en appui sur le rythme syllabique.	A partir des prénoms des enfants de la classe : chaque enfant trouve une manière personnelle de rythmer, de 'dire en musique' son prénom (on peut jouer aussi sur les autres paramètres du son : hauteur, intensité, timbre). Plusieurs essais et propositions, en ronde. Apprentissage collectif d'un nouveau chant avec pratique rythmique (voir blog en lien dans le diaporama).	Développer un répertoire de référence pour la classe.

Séance 9 Objectifs	Situation	Matériel
Apprendre des chants. Réinvestir les compétences en accompagnement rythmique et en pratique instrumentale collective. Utiliser la gestique du Soundpainting	Apprendre le chant : « Le petit caillou sur le chemin ». Jeux du chef d'orchestre et du tapis sonore, en ajoutant les notions de <i>crescendo</i> et <i>decrescendo</i> .	Chanter et accompagner en rythme un chant connu.

Séance 9 Objectifs	Situation	Matériel
Jouer le rythme syllabique de chansons et inversement reconnaître une chanson (entre 3 ou 4) seulement avec le rythme (recherche de la précision). Marquer la pulsation par des sons et/ou instruments différents.	Des chansons : l'escargot, autres chants connus de la classe. Chanter et accompagner le chant par la pulsation, donnée successivement par des instruments ou sons corporels différents ; un groupe d'enfants est responsable d'un son ou famille d'instruments.	Percussions corporelles et petites percussions.
Séance 10 Objectifs	Situation	Matériel
Travailler par le déplacement la pulsation (<i>rythme cardiaque de la musique</i>)	Chanter des chants connus en se déplaçant sur la pulsation. Les enfants chantent en se déplaçant (marche régulière), chaque pas correspond à un battement de la pulsation. On aborde donc la pulsation et la double pulsation, en alternance puis en simultané.	
Séance 11 Objectifs	Situation	Matériel
Reproduire un rythme simple sans support syllabique : question / réponse Aborder le rythme « mélodique » (plusieurs sons ou onomatopées) Faire varier le tempo En s'appuyant sur la pulsation, accompagner rythmiquement des chants connus et de nouveaux chants	Faire tourner en boucle des rythmes de + en + complexes. On associe pour commencer des onomatopées aux gestes corporels qui produisent le rythme : poum, tac, tchic etc ... Puis on donne une partie de rythme à chaque instrument.	<i>Exemple de correspondance geste/onomatopée :</i> <i>Frappé poitrine : poum</i> <i>Frappé mains : tac</i> <i>Frappé cuisse gauche : pim</i> <i>Frappé cuisse droite : pam (etc...)</i>
Séance 12 Objectifs	Situation	Matériel
Écoute plus experte d'extraits d'œuvre : -repérage de thèmes et différentes phrases musicales -reconnaissance de familles d'instruments -mise en évidence des nuances, ralentis. Maîtrise de gestes musicaux Jeu d'orchestre avec importance égale à chaque élève au sein du pupitre. Nécessité d'une écoute attentive lors du travail des autres pupitres afin de réussir les enchaînements.	A partir de l'écoute d'extraits d'œuvres, repérer des phrases musicales et les jouer rythmiquement en suivant un codage : phrase par phrase, puis en enchaînant les phrases.	ODI Act' 1 Tchaïkovski Bizet