

PROJET GRAINE DE LECTEUR : LA MUSIQUE ET LES MUSICIENS

Niveau : PS

Objectifs :

- ✓ Développer un comportement de lecteur en participant à un prix littéraire.
- ✓ Permettre à l'enfant de vivre le plaisir de la musique.
- ✓ Développer les capacités d'écoute.

Compétences visées :

S'appropriier le langage :

- 🎵 Formuler, en se faisant comprendre, une description.
- 🎵 Exprimer son point de vue.
- 🎵 Identifier et nommer les principaux instruments de musique.
- 🎵 S'approprier une structure de phrase pour contribuer à l'écriture d'un texte.
- 🎵 Reformuler une histoire en prêtant sa voix à une marionnette.
- 🎵 Identifier, produire et inventer des onomatopées.

Découvrir l'écrit :

- 🎵 Ecouter et comprendre un texte lu par l'adulte.
- 🎵 Savoir prendre des indices visuels pour manipuler un livre dans le bon sens.
- 🎵 Construire une phrase à l'aide d'étiquettes mobiles.
- 🎵 Faire correspondre les mots d'un énoncé court à l'oral et à l'écrit.

Découvrir le monde :

- 🎵 Trier et classer les instruments par geste producteur de sons : froter/gratter ; souffler ; secouer ; taper
- 🎵 Dénombrer en utilisant la suite orale des nombres connus.
- 🎵 Comparer des quantités.
- 🎵 Comparer des grandeurs.
- 🎵 Associer le nom des nombres connus avec leur écriture chiffrée.
- 🎵 Associer un animal à sa représentation symbolique.

La voix et l'écoute :

- 🎵 Rechercher des possibilités sonores nouvelles en utilisant des instruments.
- 🎵 Reconnaître quelques instruments, savoir comment les utiliser.

Percevoir, sentir, imaginer, créer :

- ♪ Adapter son geste aux contraintes matérielles.
- ♪ Observer et décrire des œuvres du patrimoine.
- ♪ Construire une collection.
- ♪ Découvrir une forme de création artistique : le spectacle de marionnettes

Devenir élève :

- ♪ Respecter les autres et respecter les règles de la vie commune.
- ♪ Eprouver de la confiance en soi et maîtriser ses émotions.
- ♪ Echanger avec des élèves d'une autre classe lors d'une rencontre autour de la musique et des musiciens.

CORPUS**DÉROULEMENT**

Préalable : lecture à la maison des 4 albums de la sélection et vote individuel.

Séance 1 : Résultat des votes

Réaliser un tableau avec les couvertures des 4 albums.

L'enseignant vide l'urne et distribue à chaque enfant son bulletin de vote. Un par un, chacun vient coller une gommette dans la colonne de l'album pour lequel il a voté.

Compter les gommettes obtenues par chaque album et comparer les quantités pour déterminer le résultat du vote.

Activités autour de "Le concert des hérissons"**♪ Création d'un album "Le concert de la Petite Section"**

A réaliser après les activités "La voix et l'écoute".

Séance 1 : chasse aux onomatopées

Afficher une reproduction de la double page présentant tous les animaux et les onomatopées qu'ils produisent. Identifier chaque animal et le geste qu'il réalise pour produire un son, l'associer à son onomatopée.

Reproduire chaque bruit avec son corps ou avec des objets de la classe et l'associer à l'onomatopée, puis faire répéter aux enfants :

- la taupe : clap clap = taper dans les mains
- le crapaud : clic = claquer des doigts
- la colombe : flip-flap : battements d'ailes = secouer une feuille de papier
- le hibou : houhouou : hululements = former un cône en pliant sa main et crier "houhou"
- le corbeau : clac clac : chocs de noisettes = cogner 2 perles l'une contre l'autre
- le faisan : twang : pincer des élastiques tendus autour d'une boîte métallique
- l'abeille : bzzzzzz : reproduire avec sa bouche
- la grenouille : pop : faire sauter les grenouilles en plastique du jeu
- le blaireau : ch-ka ch-ka : secouer une bouteille contenant des graines
- les hérissons : taper sur une caisse en plastique avec des feutres, avec les mains

Séance 2 : chasse aux instruments

Comme les hérissons et les animaux de la forêt, les enfants doivent explorer la classe pour y trouver des objets qui peuvent faire du bruit. Après la phase d'exploration, il est demandé à chaque enfant de fixer son choix sur 1 objet (ou 1 ensemble de plusieurs objets) et de venir le présenter au reste de la classe. Prendre des photos.

Séance 3 : identification des bruits et création d'onomatopées

Chaque enfant reprend l'objet qu'il avait choisi et essaie de trouver une onomatopée correspondant au bruit produit. L'enseignant prend note.

Séance 4 et plus : réalisation de l'album

Peindre une feuille de partition à l'encre. Y coller la photo de l'enfant en train de jouer de son instrument improvisé et l'onomatopée choisie.

🎵 Construction d'un guiro "hérisson"

Coller un hérisson découpé dans du carton ondulé sur une bouteille en plastique. Gratter le hérisson avec un bâtonnet pour produire un son.

🎵 Construction d'un album à compter.

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

Séance 1 : collectivement, reconstituer la frise numérique (associer les images des hérissons aux bandes avec chiffre et constellations).

Séance 2 : en atelier dirigé par groupes, compléter l'album à compter : pour chaque page, coller le nombre de hérissons correspondant, coller la bande avec chiffre et constellations correspondante, colorier la case correspondante dans la frise numérique.

Activités autour de "Le piano des bois"

 Prendre des indices visuels pour identifier le sens de manipulation du livre : Fiche "Entoure de gommettes le livre qui est à l'endroit". (source : <http://materalbum.free.fr/al11.htm>)

 Sur fiche, identifier les personnages de l'histoire.

 Sur fiche, associer chaque personnage à l'animal qu'il représente.

 Collectivement, construire des phrases à l'aide d'étiquettes mobiles illustrées pour associer chaque personnage à son instrument ("L'écureuil joue du trombone"), puis les relire en pointant chaque étiquette.

 Individuellement, sur fiche, associer l'image du personnage à l'instrument qu'il utilise (source : <http://materalbum.free.fr/al11.htm>)

 Comparer des grandeurs : reproduire un xylophone en collant des bandelettes de couleurs. (source : ?)

Activités autour de LA VOIX ET L'ECOUTE

★ **Séance 1 : Découverte des instruments de musique de l'école :**

Phase d'exploration (par petits groupes ou individuellement selon le nombre d'instruments et d'élèves) :

Chaque groupe reçoit 1 instrument avec la consigne de l'observer, de trouver toutes les manières possibles de l'utiliser. Un rapporteur devra ensuite

1, 2, 3, dans ma classe à moi...

le présenter à la classe en précisant si possible la ou les matières qui le constitue, son nom s'il le connaît, et les différents façons de l'utiliser.

Mise en commun :

Le groupe classe se rassemble en cercle. Les rapporteurs de chaque groupe exposent leur instrument. J'apporte les précisions nécessaires.

Collectivement, inventorier les gestes identifiés : taper, secouer, frotter, gratter, renverser.

Nouvelle exploration :

Les instruments changent de groupe : chacun doit pouvoir essayer tous les instruments.

★ Séance 2 : Classification :

Répertorier les modes de mise en vibration trouvés (les gestes effectués pour faire de la musique) : secouer, frotter, frapper, entrechoquer...

Ranger ensemble les instruments pour lesquels on effectue le même geste.

Réaliser un affichage collectif.

Réinvestir ce travail de classement sur fiche.

★ Séance 3 et plus : jeux

Jeu "un instrument par cerceau" : les enfants se déplacent autour des cerceaux en musique, quand la musique s'arrête ils s'asseyent dans un cerceau et joue de l'instrument.

Jeu de l'aveugle :

Un élève se place au centre du cercle (l'aveugle). Les yeux bandés, il doit identifier les instruments à leur son (je montre 1 élève en possession d'un instrument pour qu'il en joue).

Jeu du chef d'orchestre : l'enseignant d'abord, puis un élève, produit un rythme avec un instrument, les autres enfants doivent le reproduire avec leur instrument.

🎵 Construction d'une guitare

Peindre une boîte métallique de récupération (sardines, thon, caramels...) et une guitare prédécoupée dans du carton.

Enfiler des élastiques autour de la boîte métallique et la coller au centre de la guitare en carton.

Chants et comptines :

- Savez-vous chanter les notes ?

- Do ré mi la perdris

🎵 Mon imagier des instruments - Gallimard



Ecouter les différents instruments et afficher l'instrument écouté pour mémoire. Quand tous les instruments ont été écoutés plusieurs fois, utiliser les dernières pages du CD pour des jeux de reconnaissance avec le support de l'affichage.