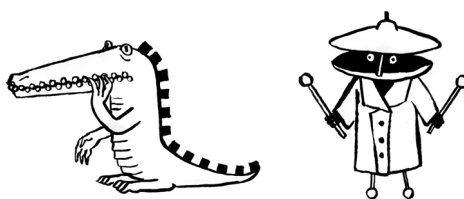




PHILHARMONIE
DES ENFANTS

À LA DÉCOUVERTE DU SON, DE LA PULSATION ET DU RYTHME



POUR LES ENSEIGNANTS,
LES PARENTS ET AUSSI
LES ENFANTS !

Cahier d'explorations et d'activités
Petite section • Moyenne section

Ce cahier est destiné aux parents ou accompagnateurs d'un ou plusieurs enfant(s) des classes de CM1, CM2 et 6^e. Il a pour but de les aider à le(s) guider dans sa/leur découverte de la Philharmonie des enfants. Il peut être utilisé avant et/ou après la venue à la Philharmonie.



En fin de cahier, retrouvez un livret détachable qui s'adresse directement aux enfants et propose des exercices et petits jeux pour récapituler les connaissances acquises qui touchent autant au langage qu'aux compétences musicales.



**Retrouver l'ensemble des liens
et ressources complémentaires sur le
site de la Philharmonie des enfants**
philharmoniedesenfants.fr

Crédits illustrations Logo © BETC • Petit Peuple © Brecht Evens
Rédaction et recherches documentaires Claire Paolacci
Conseiller scientifique et pédagogique Romain Mastier
Design graphique UPIAN

À LA DÉCOUVERTE DU SON, DE LA PULSATION ET DU RYTHME

POUR LES ENSEIGNANTS,
ET LES PARENTS

Ce cahier d'exploration vous emmène à la découverte du son, de la pulsation et du rythme. Il vous faudra comprendre et expérimenter ce qu'est le son, comment il se propage et comment on le caractérise, la différence entre le son et le bruit avant d'aborder le rythme.

Pour chacun des thèmes étudiés sont précisées, en début de chapitre, les activités de la Philharmonie des enfants qui correspondent.

Les notions musicales de base sont expliquées grâce à des textes et des schémas ainsi que des expériences réalisables facilement à la maison ou en classe.



LE SON

Activités à la philharmonie des enfants

Voir le son
Sans les oreilles
Écouter les matières

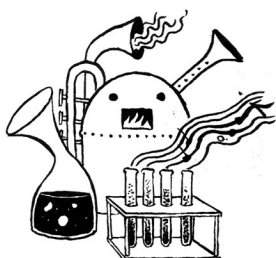
OBJECTIFS :

- **Découvrir** ce qu'est le son et comment il se propage
- **Découvrir** les différents paramètres du son
- **Distinguer** le son du bruit

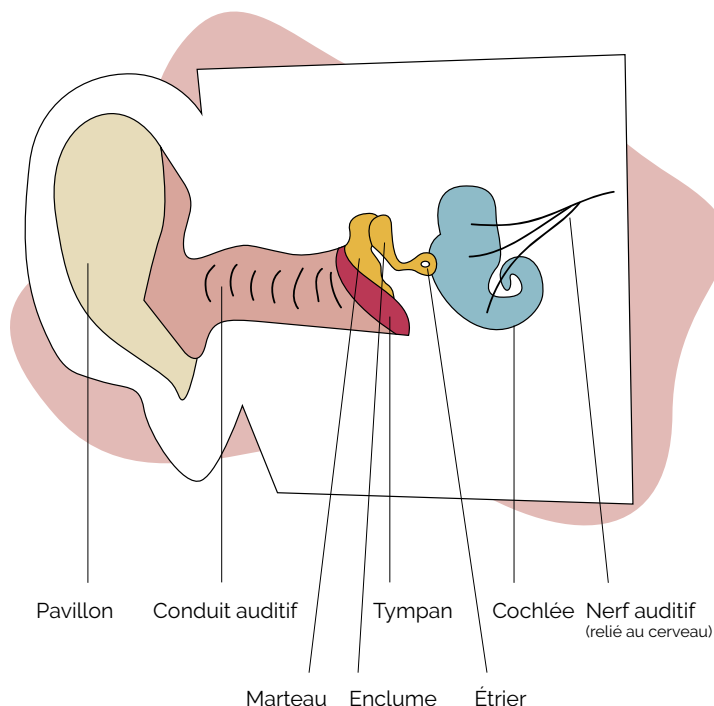
Quelques définitions pour comprendre

COMMENT ENTEND-ON LE SON ?

Le son est un phénomène physique. C'est une onde (une vague) qui se déplace : il entre dans les oreilles par le pavillon, passe par le conduit auditif et arrive au tympan. Ce dernier vibre et envoie le son à trois petits os : le marteau, l'enclume et l'étrier. Ceux-ci amplifient la vibration et la transmettent à la cochlée. La cochlée contient des cellules spéciales avec des cils microscopiques qui transforment la vibration en informations. Le nerf auditif envoie ces informations au cerveau qui les décode comme étant un son.



L'oreille, utile pour nous entendre sur Hugolescargot.com



COMMENT LE SON SE DÉPLACE-T-IL ?

Le son se déplace plus ou moins rapidement selon le matériau, la température et la pression ambiante qui modifie la densité des matériaux.

Le son circule plus vite dans un solide que dans l'air.

Matériaux	Vitesse du son (en m.s-1)
Air	343
Eau	1 480
Glace	3 200
Verre	5 300
Acier	5 000 à 5 900
Plomb	1 200
Béton	3 100
Hêtre	3 300
Granite	6 200
Sable sec	10 à 300

Le saviez-vous ?

Les indiens d'Amérique posaient l'oreille sur le sol pour entendre les troupes de bisons. En effet, les vibrations sonores voyagent plus vite dans la terre que dans l'air !

Le saviez-vous ?

Le son se déplace partout tant qu'il y a de la matière pour le propager.

On ne peut pas entendre de son dans l'espace ou sur la lune car le vide ne permet pas à la vibration de se déplacer jusqu'à nos oreilles.

COMMENT CARACTÉRISER UN SON ?

Un son simple, comme une note de musique, est caractérisé par trois grands facteurs :

- 1) la hauteur (aigu ou grave)
- 2) l'intensité (doucement ou fort)
- 3) le timbre (ce qui permet de reconnaître un instrument ou une voix parmi d'autres)

Le saviez-vous ?

Chaque espèce animale perçoit les sons d'une manière différente.

Le serpent, par exemple, n'a pas de tympan. Il ressent les vibrations sonores par sa mâchoire !



LE TIMBRE

Le timbre d'une voix ou d'un instrument correspond à sa richesse sonore. C'est ce qui permet de l'identifier. Une même note jouée sur deux instruments différents ne donnera pas le même son. Ainsi, on peut distinguer une trompette d'un violon même s'ils jouent la même note tour à tour.

Attention : ne pas confondre le timbre d'un instrument avec le timbre que l'on met sur une enveloppe même si cela s'écrit de la même façon !

Le saviez-vous ?

Il existe des animaux, comme l'oiseau-lyre, capables de modifier le timbre de leur voix à volonté.

Originaires de l'est de l'Australie, les Ménures sont des oiseaux possédant seize plumes sur leur queue ressemblant à des cordes ce qui leur a valu le surnom d'oiseaux-lyres. Ils sont capables d'imiter presque à la perfection les chants d'autres oiseaux, les cris d'autres espèces, et même les sons artificiels tels que celui d'un appareil photo, d'une alarme ou encore d'une tronçonneuse. Écoutez plutôt !

La vidéo ci-dessous est l'un des fameux reportages, courts et étonnants, du naturaliste de la BBC, David Attenborough. N'oubliez pas de régler votre son, vous aurez du mal à en croire vos oreilles...

• [Attenborough : l'incroyable oiseau-lyre imite une tronçonneuse! Now in high quality | BBC Earth](#)

Voici deux exemples de l'oiseau-lyre :

- [YouTube - L'oiseau lyre par National Geographic Wild France](#)
- [YouTube - Lyrebird: The Best Songbird Ever!](#)



Illustration de l'oiseau-lyre



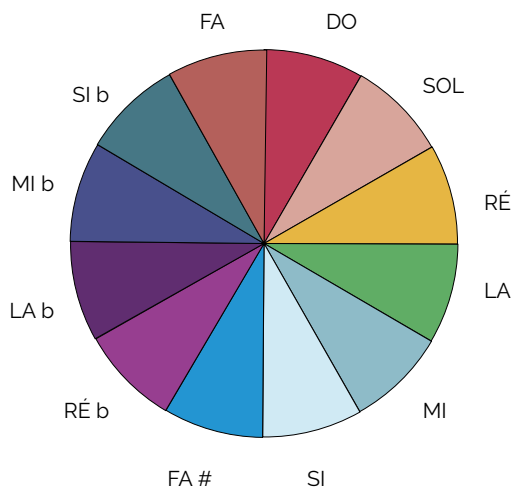
COMMENT FAIRE LA DIFFÉRENCE ENTRE LE SON LE BRUIT ?

Le son est généré par des vibrations régulières et possède une hauteur précise que l'on peut chanter. En revanche, le bruit est constitué de vibrations irrégulières et ne possède pas de hauteur identifiable. Les bruits arrivent à notre oreille de manière désordonnée et irrégulière.



Le saviez-vous ?

Les vibrations sonores sont des ondes que l'on perçoit généralement avec nos oreilles mais il existe d'autres types d'ondes que l'on peut percevoir avec nos yeux : ce sont les couleurs ! Chaque couleur vibre à une certaine fréquence : de la plus basse (rouge) à la plus haute (violet) dans l'ordre des couleurs qui composent l'arc-en-ciel. Certains compositeurs, comme Alexandre Scriabine (1871-1915), Arnold Schoenberg (1874-1951) ou Olivier Messiaen (1908-1992), associaient ainsi des sons aux couleurs : ils voyaient des couleurs à l'écoute de sons et entendaient des sons à la vue de couleurs ! On dit qu'ils avaient le don de synopsie. Voici les correspondances son-couleur établies par Alexandre Scriabine :



**Pour plus d'informations
sur les rapports entre
les sons et les couleurs.**

Expérimentations

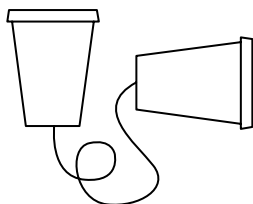
Expériences autour de la création et de la propagation du son

La source d'un son est un corps qui vibre.

1 Taper sur une casserole avec une louche en bois, écouter le son et regarder la vibration de la casserole. Toucher la casserole avec les mains. Le son cesse car la vibration s'arrête. On peut essayer avec un verre à pied et une cuiller en bois.

2 Prendre deux couvercles en métal et les frapper comme des cymbales. Les placer sur son torse pour en arrêter le bruit.

La propagation du son dépend de la matière dans laquelle il se déplace.



Prendre deux gobelets en plastique et les relier entre eux avec un long fil en le faisant passer à travers un petit trou créé à la base des verres. Tendre le fil et mettre deux personnes aux extrémités de ce « téléphone » puis une personne chuchote dans l'un des deux verres pendant que la seconde écoute en plaçant l'autre verre sur l'oreille.

Même à une grande distance, on entend celui ou celle qui parle à l'autre bout du dispositif. Le son se transmet, en effet, très efficacement à travers des objets solides comme les gobelets et le fil. Le gobelet agit ici comme une caisse de résonance et le fil transmet à l'oreille les vibrations sonores produites par la voix.



Expérimentation de la vibration par le toucher et écoute « solidienne »



- 1 Placer l'une de ses mains sur la gorge et parler ou chanter pour ressentir la vibration des cordes vocales.
- 2 Souffler par la bouche en gardant les lèvres plus ou moins serrées pour sentir la vibration des lèvres.
- 3 Choisir des extraits de musique à diffuser et poser ses mains sur les baffles ou haut-parleurs afin de sentir la vibration.
- 4 Si vous avez une guitare, un ukulélé ou un banjo, mettre les cordes en mouvement et demander aux enfants de toucher la table d'harmonie pour ressentir sa vibration.

Le saviez-vous ?

Certaines personnes sourdes peuvent aussi avoir accès au son mais par l'écoute « solidienne ». Dans ce cas, la vibration sonore ne voyage pas dans l'air mais dans les os.

- 5 Placer un diapason qui vibre sur son crâne ou son menton et entendre la note avec son corps, sans les oreilles.

Expérimentation de la vibration par la vue

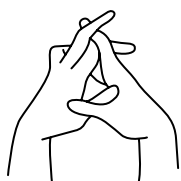
Tendre un film alimentaire sur un saladier. Poser des grains de riz sur le film tendu. Crier très fort en direction du saladier, ou poser le saladier à côté d'un haut-parleur en fonctionnement.

Expérimentations

Expériences autour du timbre

1 Mon corps est un instrument

a) Pour commencer, faire découvrir ou rechercher des sons ou des bruits qui peuvent être obtenus en utilisant uniquement son corps : frapper dans les mains, sur les genoux, sur les joues (bouche ouverte et fermée), sur la tête, un doigt dans la main, frotter ses mains sur différentes parties du corps recouverte de vêtements ou matériaux différents, claquer des doigts...



Ensuite on demande aux enfants, assis en cercle, de fermer les yeux et de reproduire le son émis par le parent, l'accompagnateur ou un autre enfant.

b) En utilisant seulement le corps, faire deux sons et deux bruits différents.

Sons :

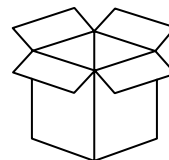
- 1) avec la voix, on peut chanter une note (peu importe laquelle)
- 2) en frappant ses mains bien tendues, on peut faire un son aigu en frappant uniquement avec les paumes puis détendre les mains et frapper avec l'ensemble de la main pour faire un son grave.

Bruits :

- 1) on peut frotter les mains
- 2) on peut faire des bruits de bouche



2 Jeux de reconnaissance sonore



a) Sons en boîte

Placer divers objets dans des petites boîtes (allumettes, anneaux, billes, dés, graines...). Secouer la boîte et écouter le bruit produit. Mélanger ensuite les boîtes et demander à un enfant d'en choisir une, de l'agiter et de reconnaître l'objet grâce au bruit produit.

b) Poser sur une table quatre objets de différentes matières (bois, verre, métal, plastique...). À l'aide d'un crayon, taper sur chaque objet et écouter le résultat sonore.

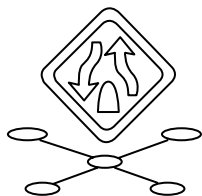
Fermer les yeux et demander à une tierce personne de taper sur les objets. Deviner la matière frappée.

c) Il est possible de réaliser cette même expérience avec des bruitages et/ou des sons pré-enregistrés.



Autres jeux

Code de la route musical



Un circuit est dessiné sur le sol

(largeur environ 60cm).

Un enfant, les yeux bandés, doit réaliser le parcours, guidé par quatre autres enfants qui jouent chacun d'un instrument ayant une signification précise.

Par exemple :

Tambourin : avancer tout droit

Maracas : tourner à droite

*Triangle : frappé une fois = arrêter,
plusieurs fois = reculer*

*Instrument à cordes pincées (guitare, ukulélé) :
tourner à gauche*

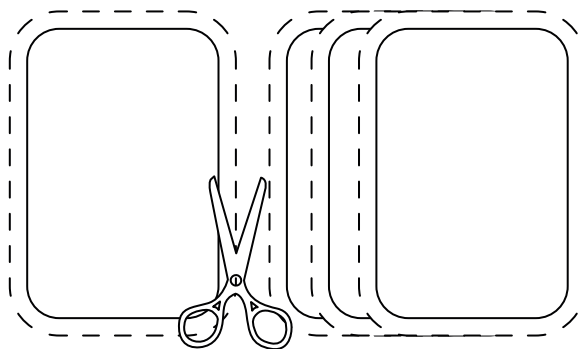
Il est plus facile de commencer par un parcours où les virages sont toujours à angle droit.

Cette activité permet aussi aux enfants d'intégrer les notions de gauche et de droite indispensables pour se repérer dans l'espace et comprendre de nombreuses notions géographiques.

En effet, il n'est pas rare que des enfants de primaire n'aient pas encore bien intégré ces notions de latéralité.



Expérimentation autour de la différence entre son/bruit



Cartes à fabriquer

8 cartes à découper illustrent 4 ou 5 sources produisant un son (une guitare, un chanteur, une cloche d'église, un piano) et 4 ou 5 objets produisant un bruit (marteau-piqueur, voiture sur une route, train à vapeur, pluie qui tombe sur un toit).

L'enfant découpe chaque image et les colle ensuite dans un tableau avec, à gauche, les sons, à droite, les bruits.

Ce jeu peut permettre de découvrir que beaucoup d'objets de notre quotidien font des bruits.



PULSATION & RYTHME

Activités à la philharmonie des enfants

Studio électro
En rythme !
Maestra, Maestro !
Compositrain

OBJECTIFS :

- **Faire la différence** entre un rythme et une pulsation.
- **Faire entendre** ou manifester la pulsation d'une chanson avec le corps (en marchant, en tapant, en mimant le chef d'orchestre...).
- **Différencier des rythmes** plus ou moins resserrés.

Quelques définitions pour comprendre

LA PULSATION

En musique, le terme pulsation désigne, le battement qui revient de manière cyclique, un peu comme le tic-tac d'une horloge ou les battements du cœur. Elle peut être rapide ou lente, fixe ou variable.

Dans la musique populaire, le jazz, le rock ou dans le milieu anglo-saxon on parle de «beat» (pulsation en anglais).

Quand vous entendez une musique, vous tapez peut-être du pied ou des mains : c'est souvent la pulsation.

La pulsation est un battement régulier, un peu comme le rythme cardiaque de la musique. Il peut être rapide ou lent, fixe ou variable.

Le saviez-vous ?

Des animaux comme le singe ou le cacatoès ressentent aussi la pulsation !



Pour en savoir un peu plus sur l'expérience de l'université de Kyoto, dont les résultats ont été publiés sur PNAS (*Proceedings National Academy of Sciences*).

LE TEMPO

Le tempo, qui signifie « temps » en italien, est la vitesse à laquelle on exécute une pièce ou un morceau. Il définit la durée écoulée entre deux pulsations. Il peut être lent, modéré ou rapide, fixe ou variable et se mesure en nombre de battements ou pulsations par minute. On peut comparer le tempo musical à la vitesse de déplacement de l'homme qui marche lentement, vite ou qui peut courir, ou à l'allure du cheval qui se déplace au pas, au trot ou au galop.

Il existe un appareil, le métronome, qui permet de donner un signal audible, et aujourd'hui également visuel, permettant d'indiquer la vitesse à laquelle la musique doit être jouée. Le tempo peut alors être défini par un nombre de pulsations par minute ou, de manière moins précise, par des indications en italien.

Voici un tableau des indications en italien et de leur correspondance en pulsations par minutes :

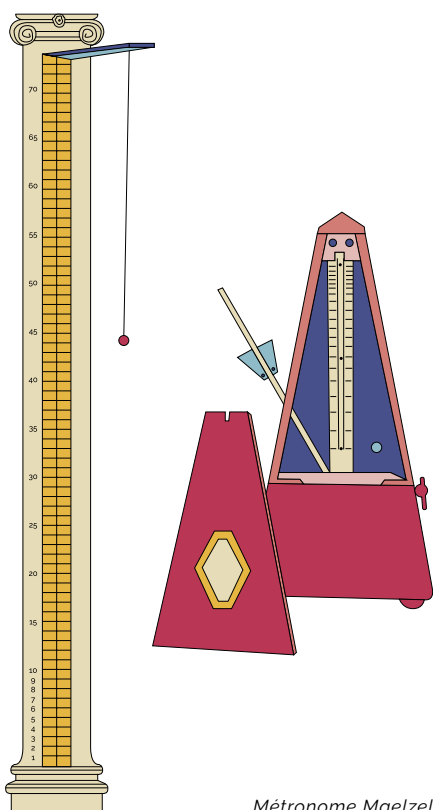
Nom	Indication	Pulsations par minute
<i>Largo / Larghetto</i>	large	40 - 60
<i>Lento / Adagio</i>	lent, à l'aise	60 - 80
<i>Andante / Andantino</i>	en marchant	80 - 108
<i>Moderato</i>	modérément	108 - 120
<i>Allegretto / Allegro</i>	rapide	120 - 168
<i>Presto</i>	très rapide	168 - 200
<i>Prestissimo</i>	extrêmement rapide	200 - 208

Le saviez-vous ?

Le métronome est une sorte de pendule réglable en durée dont les battements, émis à intervalles réguliers, donnent la vitesse fiable et stable à laquelle on doit jouer une musique.

En 1812, Johann Maelzel trouvait le chronomètre d'Étienne Loulié, inventé vers 1694, trop imposant. Il reprend alors l'idée du mécanicien hollandais Dietrich Nikolaus Winkel et dépose le brevet du métronome mécanique toujours utilisé aujourd'hui.

Chronomètre d'Étienne Loulié



Métrologue Maelzel

LE RYTHME

Le rythme organise le découpage du temps et ainsi la durée de chaque son. Il peut être aléatoire ou organisé. Dans la musique occidentale, il est possible de matérialiser les rythmes à l'aide de signes qui sont associés à une durée : la croche, la noire (2 croches), la blanche (4 croches ou 2 noires), la ronde (8 croches, 4 noires, ou 2 blanches). Il existe aussi une matérialisation du silence en fonction de sa durée, ce sont les silences : le demi-soupir, le soupir (un temps de silence), la demi-pause (2 soupirs), la pause (4 soupirs).

Note	Silence
 ronde	 pause
 blanche	 demi-pause
 noire	 soupir
 croche	 demi-soupir

À l'époque contemporaine, de nombreux compositeurs ont exploré les sons, les bruits, la matière sonore d'une manière totalement nouvelle.

Des compositeurs ont développé la composition à partir des rythmes et des timbres, notamment ceux appartenant au courant de la musique contemporaine appelé « musique minimaliste », nommé parfois aussi en France « musique répétitive ». Il s'est développé aux États-Unis avec des artistes comme La Monte Young, Terry Riley, Steve Reich ou encore Philip Glass et John Adams.

Pour construire leurs pièces, ils utilisent souvent une pulsation régulière et la répétition de courts motifs évoluant lentement.

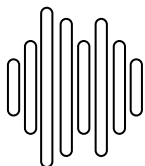
Certaines œuvres sont accessibles aux jeunes enfants et peuvent permettre de travailler autour du rythme, de la pulsation, du tempo...

[Clapping Music \(1972\)](#)
de Steve Reich (1936-)



Explorations rythmiques et corporelles

1 Reconnaissance du rythme cardiaque et de la pulsation d'une musique



a) sentir le rythme cardiaque du corps : placer deux doigts sur la carotide du voisin et taper avec son autre main chaque fois que l'on sent le pouls battre.

b) sentir la pulsation d'une musique : marcher sur la pulsation de différents morceaux de musique (faire entendre des pulsations lentes, rapides, qui accélèrent ou qui ralentissent).

2 La régularité du rythme avec son corps



a) faire des pas tous ensemble et à la même vitesse, comme des militaires (avec ou sans musique)

b) se mettre en cercle et sauter chacun son tour en conservant la régularité (sans accélérer et sans ralentir) en s'aidant d'une écoute.

c) Marcher la pulsation venant d'un tambourin ou d'une musique. On peut ajouter diverses consignes. Exemples :

- Marcher par deux en se donnant la main et en se regardant dans les yeux sans rire quand la pulsation ou la musique s'arrête.
- Continuer à marcher la pulsation quand l'animateur s'arrête de la jouer ou quand la musique s'arrête, ce qui permet d'observer ceux qui peuvent garder le tempo.
- Marcher la pulsation en faisant un triangle (pour une musique à 3 temps), un carré (pour une musique à 4 temps)...

3 Changement de tempo

Frapper un même motif rythmique simple (par exemple : brève longue ; longue longue brève ; longue brève brève...) à des vitesses différentes. Que tous les enfants le reproduisent en même temps.

4 Jeu de la statue musicale



Mettre une musique. Demander aux enfants de suivre la pulsation et quand celle-ci s'arrête, ils doivent se figer dans la position dans laquelle ils sont en gardant l'équilibre.

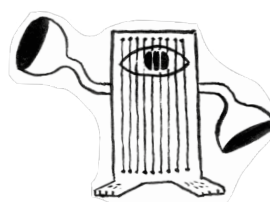
5 Relais rythmique

Deux files. L'adulte joue une formule rythmique sur le dos du dernier enfant de chaque file.

Celui-ci va transmettre le message rythmique sur le dos de celui qui le précède jusqu'au premier de la file qui viendra jouer à l'adulte la formule qu'il aura reçue.

6 Comptine

Une comptine pour apprendre les différentes parties du corps et apprendre à faire des rythmes en allant de plus en plus vite de manière régulière.



Explorations rythmiques et corporelles



Tête, épaules, genoux et pieds
Genoux, pieds
Tête, épaules, genoux et pieds
Genoux et pieds

J'ai deux yeux, deux oreilles
Une bouche, un nez
Tête, épaules, genoux et pieds
Genoux et piedst



Pour apprendre
la comptine « Tête,
épaule, genoux et pieds »

1 La chanson du corps

Frapper une succession de sons sur son corps et demander aux enfants de la reproduire. On commence par deux ou trois sons, puis on en ajoute un ou deux quand les premiers sont bien intégrés et ainsi de suite.

Exemple :

1. genoux-mains-genoux
2. genoux-mains-genoux-tête-genoux
3. genoux-mains-genoux-tête-genoux-épaules-genoux
4. genoux-mains-genoux-tête-genoux-épaules-genoux-clac des doigts-frappe des mains...

Il est possible de faire également ce type de jeu avec la chanson néo-zélandaise *Épo i tai tai é* :



Épo i tai tai é
Épo i tai tai é
Épo i tai tai
Épo i touki touki
Épo i touki touki é

Épo : on tape les mains sur les cuisses

Tai : on frappe dans les mains

É : on croise les bras sur la poitrine et les mains tapent les épaules

Touki : on se frappe la tête avec les mains

2 Percussions corporelles



Les percussions corporelles permettent de travailler le rythme, la coordination, l'écoute, l'habileté gestuelle, la sociabilité, l'imagination, le sens artistique, l'expression de soi. Après avoir abordé toutes les activités précédentes, elles sont une bonne manière de commencer à se consacrer à la création.



Pour voir des vidéos
de percussions corpo-
relles avec des enfants.



Explorations rythmiques et vocales

1 La ronde des prénoms

Tout le monde est en cercle. Chaque enfant dit son prénom en frappant des mains sur chaque syllabe de son prénom puis tout le monde le répète. Il est possible de faire varier la durée des syllabes.

2 Comptines et petites chansons

Proposer des comptines ou petites chansons dont les phrases sont prononcées lentement ou rapidement sur une pulsation mise en place préalablement.

Exemples :

a) Une petite tortue

Une petite tortue

avançait lentement (lent)

Vers une laitue (lent)

Le lièvre l'a vu (deux fois plus vite).

b) A ram sam sam (chanson marocaine)



A ram sam sam (bis)
Guli, guli, guli, guli
Ram sam sam

A ram sam sam (bis)
Guli, guli, guli, guli
Ram sam sam

Tu me dis, tu me dis, tu me dis,
tu me dis, tu me dis
Tu me dis, tu me dis, tu me dis,
tu me dis, tu me dis

A rafiq, a rafiq
Guli, guli, guli, guli
Ram sam sam
A rafiq, a rafiq
Guli, guli, guli, guli
Ram sam sam
Camarade, camarade,
Tu me dis, tu me dis, tu me dis,
tu me dis,
Camarade, camarade,
Tu me dis, tu me dis, tu me dis,
tu me dis.

Sur « A ram sam sam » : Frapper des mains sur les cuisses.

Sur « Guli guli » : Faire tourner une main sur l'autre, en cercle («petit Moulin»).

Sur « A rafiq » : Ouvrir les bras comme si on étirait quelque chose de collant.

On reprend le tout de la manière suivante :

Lent et doux - Lent et fort - Rapide et doux - Rapide et fort

Attention : les enfants ne doivent pas confondre rapide / lent et l'intensité fort / doucement

3 Dessins, paroles et musique

Proposer des dessins que l'on associe à des paroles ou onomatopées.



Exemples :

- Pluie (ploc, ploc)
- Horloge (tic-tac)
- Cloche (ding-dong)
- Sirène de pompier (pin-pon)
- Cri de l'âne (hi-han)
- Cri de l'oiseau (cui-cui)
- Cri de la vache (meuh)
- Cri du mouton (bêêê)
- Cri du chat (miaou)...

Quand l'adulte montre le dessin, l'enfant doit dire la parole ou l'onomatopée associée rythmée avec sa voix.

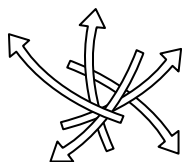
Jouer sur la rapidité, sur la rythmique des sons, l'association des sons...

Il est possible de jouer au chef d'orchestre en utilisant les cartes de sons pour créer une succession sonore et varier les intensités (fort : on lève la carte; doux : on baisse la carte; pour s'arrêter : on ferme les poings)

Du corps à l'instrument

1

Mettre une musique au choix



Demander aux enfants de bouger librement sur cette musique pour qu'ils ressentent la joie de **faire des mouvements et évoluer dans l'espace**.

Au départ, les mouvements seront certainement maladroits et indépendants de la musique. Progressivement, ils vont écouter et ressentir le tempo et ainsi commencer à se déplacer en suivant le tempo de la chanson, sans aucune indication. Si ce n'est pas le cas, les inviter à écouter et leur montrer des gestes, des pas de marche...

Ensuite, demandez-leur de frapper la pulsation avec les mains, avec les pieds, avec les deux puis tous les temps en comptant 1, 2, 3, 4 ou autres en fonction de la musique...

Proposez-leur ensuite plusieurs petits instruments de percussion comme les claves, les maracas, des petits tambourins.

Ensuite, pour compliquer le jeu, marquer uniquement les premiers et troisièmes temps, les deuxièmes et quatrièmes...

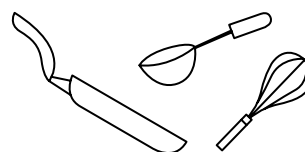
Il est possible de faire entendre des musiques très rythmées comme le rock dans lequel la batterie marque bien les temps puis de proposer de la samba, de la rumba, de la bossa nova si vous êtes à l'aise et les enfants également.

2

Une « batterie de cuisine »

Choisir des ustensiles de cuisine variés (contenants), tels que des casseroles, passoirs, boîtes en plastique, plats à gâteaux, verres, couvercles en métal...

Ces ustensiles seront utilisés pour créer des supports sur lesquels jouer avec des baguettes. En guise de baguettes, choisir d'autres ustensiles de cuisine tels que les cuillères en bois, fouets à pâtisserie fins, cuillères longues et fines en métal et autres ustensiles de set de cuisson de cuisine non coupant et non tranchant.



Attribuer à chaque enfant un ustensile et une baguette afin qu'il explore les sons avec cet instrument.

Une fois que les enfants sont à l'aise, vous pouvez proposer deux ustensiles et deux baguettes différentes à chacun d'eux.

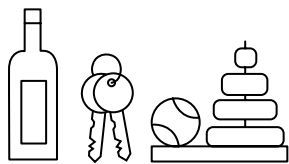
Lorsqu'ils sont encore plus à l'aise, disposer les ustensiles types contenant pour créer une sorte de batterie et mettre à leur disposition plusieurs types de baguette pour qu'ils puissent choisir les timbres qu'ils souhaitent explorer.

À chaque étape, proposer des rythmes qu'ils doivent reproduire à l'identique. Avec les couvercles, il est possible de proposer de jouer comme les cymbaliers.

Trouver des idées pour varier les manières de faire les sons : frotter, frapper, secouer...



Du corps à l'instrument



Cette expérience peut être effectuée avec des objets du quotidien non obligatoirement liés à la cuisine comme de vieux clavier d'ordinateur, des boîtes de rangement en bois, en plastique, en carton, des bouteilles en plastique, des pots de yaourt, des papiers de journaux, des ustensiles utilisés pour le ménage, des petites pou-
belles avec pédale d'ouverture...



**Pour faire découvrir John Cage
et ses [27 sounds manufactured
in a kitchen](#)
et les concerts de Stomp.**



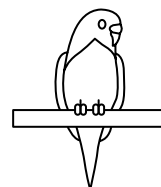
3 Jeu du chef d'orchestre

Ce jeu peut se pratiquer avec des instruments de musique ou avec des parties du corps. L'enseignant / le parent commence par donner les consignes et par être lui-même chef d'orchestre.

Consignes :

- Les bras et mains en haut, vers le ciel : on doit jouer fort (*forte*)
- Les bras et mains en bas, vers le sol : on doit jouer doucement (*piano*)
- Les poings fermés les bras tendus vers l'avant : silence
- Commencer par demander aux enfants de jouer soit doucement soit fort, soit de faire le silence à plusieurs reprises et dans n'importe quel ordre.
- Ensuite, demander à l'enfant ou à un des enfants d'être lui-même chef d'orchestre.

4 Jeu du perroquet



L'enseignant / le parent joue un rythme avec un instrument (tambourin, claves...) et/ou avec son corps (exemple : mains, torses, cuisses, bruits de bouche...).

Les enfants répètent en imitant l'enseignant / le parent.



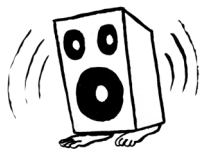
Voici le livret détachable qui s'adresse directement aux enfants et propose des exercices et petits jeux pour récapituler les connaissances acquises qui touchent autant au langage qu'aux compétences musicales.



**À LA
DÉCOUVERTE
DU SON, DE LA
PULSATION
ET DU
RYTHME**

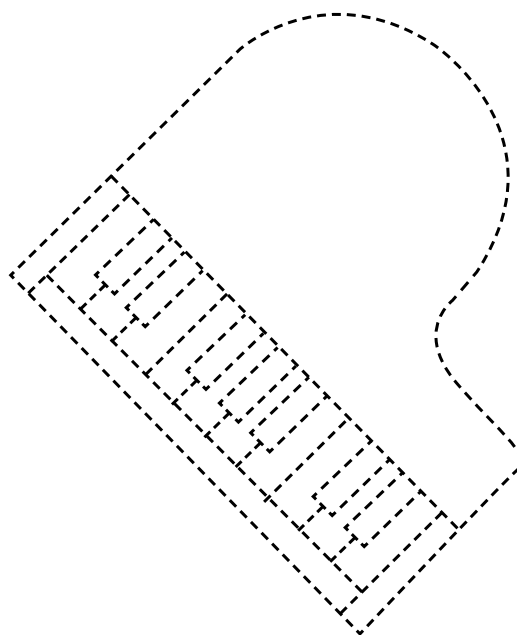
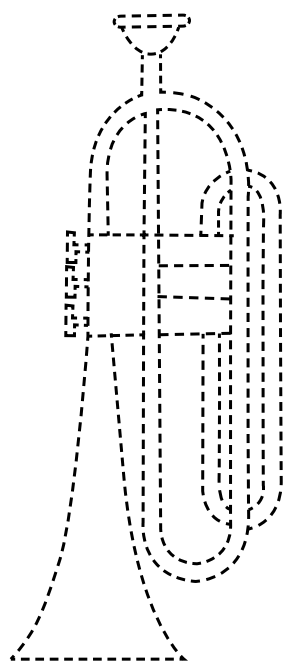
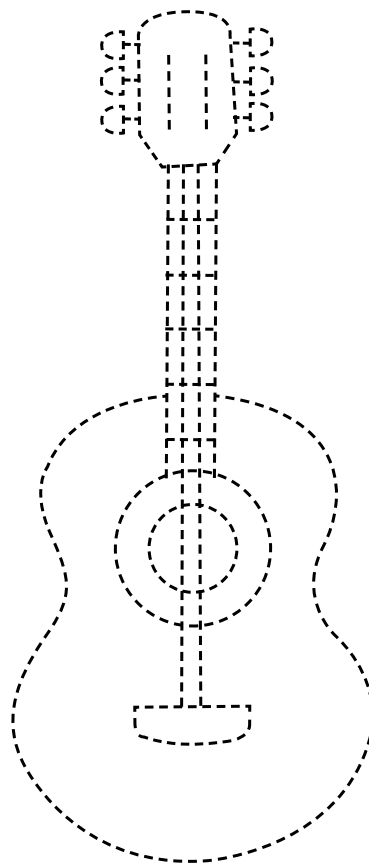
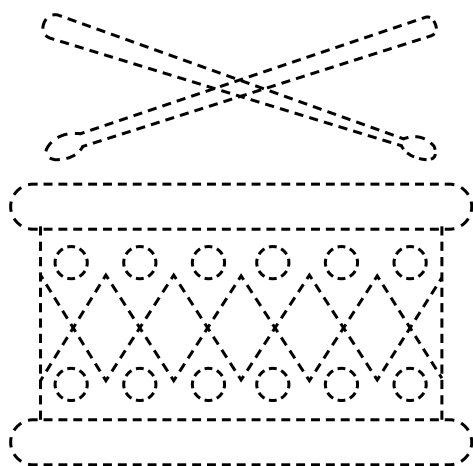
POUR LES ENFANTS

**À VOUS
DE JOUER !**



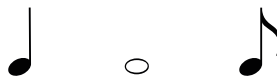
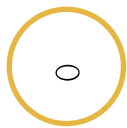
DESSINER

Repasser sur les pointillés :



RECONNAÎTRE LES CROCHES, LES NOIRES, LES BLANCHES ET LES RONDES.

Entoure en rouge les croches, en bleu les noires, en vert les blanches et en jaune les rondes :



OBSERVER & COMPLÉTER

Compléter l'enchaînement ci-dessus avec :

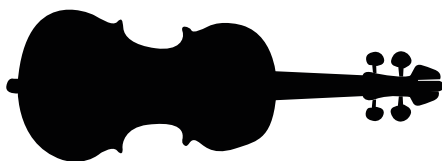
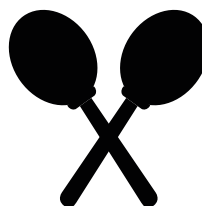
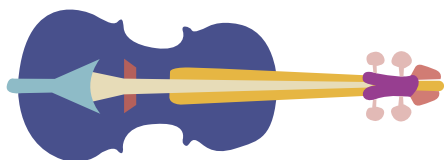
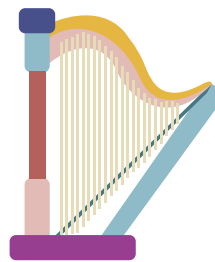
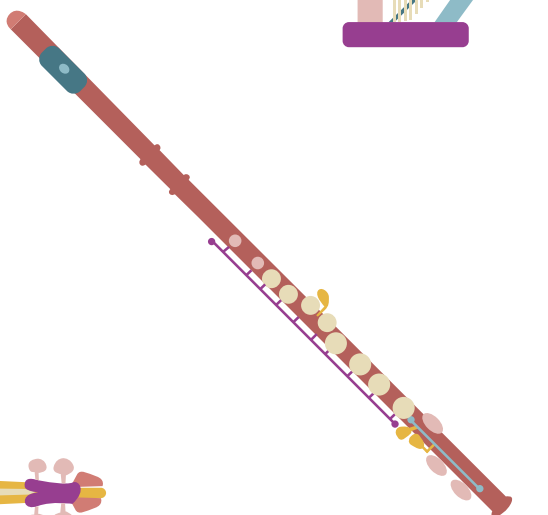


Compléter l'enchaînement ci-dessus avec :



RETROUVEZ LES OMBRES

Associer l'ombre des instruments à leur instrument :



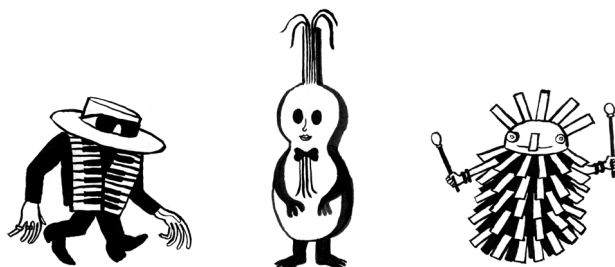


PHILHARMONIE
DES ENFANTS

PHILHARMONIE
DES ENFANTS

UN NOUVEL ESPACE
DÉDIÉ AUX ENFANTS
DE 4 À 10 ANS.

POUR JOUER, EXPLORER,
ÉCOUTER, VIVRE ET
SENTIR LA MUSIQUE.



Réservations en ligne sur
philharmoniedesenfants.fr