

Musique aquatique

1. Activités à mener en classe avant la séance à la piscine

- -explorer des instruments (réels ou instruments de récupération) « aériens » et trouver toutes les façons de produire des sons en utilisant son corps (main, doigts, voix...) et des outils (baguettes en bois, en métal...);
-varier le contenant et le contenu (Boîtes de formes diverses contenant les mêmes ingrédients (graines fines, moyennes, cailloux etc.)/ Boites identiques contenant des ingrédients différents)
- qualifier les sons produits en utilisant un vocabulaire approprié :
-selon la hauteur : aigus ou graves, (attention la plupart des percussions et les objets de récup n'ont pas de hauteur)
-selon l'intensité : forts ou faibles,
-selon la durée : longs ou brefs
- Combiner des sons que l'on aime pour créer une suite sonore longue. On peut ajouter un tempo, un rythme.
Réaliser un projet sonore personnel et/ou à plusieurs. Le partager avec le reste de la classe.
Enregistrer les productions et les critiquer.

Outils à construire avec les élèves :

- une liste de verbes d'action: frotter, caresser, taper, gratter, entrechoquer...
- les noms d'instruments rencontrés (maracas, triangle etc.)
- on peut inventer, créer, laisser parler son imagination

2. Activités dans l'eau

Les enfants arrivent dans l'eau avec des idées d'utilisation spontanée d'objets sonores. Ils n'ont pas besoin de faire cette découverte et peuvent davantage fixer leur attention sur les sons produits dans l'eau.

Ils peuvent observer des réalités sonores par comparaison avec les constats effectués en milieu aérien en classe :

-des différences de timbres (dues à la différence de milieux ; les vibrations sont amoindries dans l'eau)

-des impossibilités à utiliser les objets de la même façon que dans l'air (résistance du milieu aqueux, flottaison, étanchéité...)

-des impossibilités à utiliser certains objets car ils ne peuvent pas être immergés (bois, métal qui rouille, papier...) et donc la nécessité d'utiliser des matériaux compatibles avec l'eau.

Ils peuvent essayer de construire des moments sonores à plusieurs en essayant d'organiser leurs jeux (jouer ensemble, l'un après l'autre, en alternant ces deux possibilités...)

Exemples d'instruments utilisables dans l'eau:

- Bouteilles de 5l ou de 2l frottées ou frappées avec une barre métallique



- « Maracas » aquatique en fer ou en plastique suffisamment hermétique



- Sifflet



- Barres métalliques qui se percutent (chimes)



- Triangle



- Gaine de chantier (que l'on peut gratter, dans laquelle on peut chanter ou parler)



ATELIERS SONORES EXP'EAU 2013

<i>ateliers</i>	<i>Objectif</i>	<i>Matériel nécessaire</i>	<i>Modalités</i>
Le Kim sonore	<p>S'immerger pour identifier une percussion grâce à son timbre</p> <p><i>Ateliers progressifs variant le temps et la profondeur d'immersion</i></p>	<p>-3 jeux de percussions différentes (claves, triangle, maracas, bouteille à froter, castagnettes...), produisant donc des sons différents.</p> <p>-Une planche de 4 photos plastifiées représentant les 4 percussions.</p>	<p><u>En binôme</u> : un musicien, un auditeur.</p> <p>Le joueur choisit une percussion parmi 4 proposées. L'auditeur, se retourne dos au musicien, s'immerge pour écouter le son produit et identifie l'objet sonore utilisé.</p> <p>Trois versions possibles :</p> <p>a. Le musicien est non immergé. L'auditeur sort de l'eau et indique son choix en montrant la bonne photo posée sur le bord du bassin (petite profondeur). Le musicien valide ou non le choix oralement.</p> <p>b. Le musicien est immergé. L'auditeur montre son choix en montrant la photo de l'objet sonore parmi celles posées sur le fond (petite profondeur)</p> <p>c. Le musicien est immergé. L'auditeur montre son choix en montrant la photo de l'objet sonore parmi celles posées sur le fond (moyenne profondeur)</p>
Le chant des baleines	<p>S'immerger pour écouter le chant des baleines en observant des photos/dessins de baleines</p>	<p>Un équipement audio adapté avec enceintes immergées</p> <p>Des photos plastifiées de baleines disposées dans un coin adapté</p>	<p><u>Situation individuelle et/ou collective</u></p> <p>Se rendre au point écoute et s'immerger pour aller observer des reproductions immergées de baleines et écouter leurs chants (ex : affiche de Yann Arthus Bertrand)</p>
La forêt engloutie	<p>S'immerger pour jouer librement avec des percussions immergées</p>	<p>Des maracas enveloppées dans des sacs plastiques transparents ou pas. Ces objets sont lestés à l'aide de galets entourés de tissu et de cordelettes. Les objets sonores flottent à différentes hauteurs.</p>	<p><u>Situation individuelle et/ou collective</u></p> <p>S'immerger dans cette « forêt » aquatique pour évoluer entre les arbres imaginaires et agiter la « frondaison ».</p>
Le message aquatique	<p>S'immerger pour entendre le message secret et effectuer ce qui est demandé.</p>	<p>Un tuyau souple muni d'un « écouteur » (film plastique) étanche d'un côté et d'un porte-voix (cône d'une bouteille plastique) de l'autre.</p> <p>Trois ou quatre objets immergés</p>	<p><u>En binôme</u>:</p> <p>Un enfant demande à un autre de montrer un objet immergé. L'émetteur est hors de l'eau, le récepteur est immergé. Le tuyau les relie.</p> <p>Type de message : « va chercher, montre-moi... »</p> <p>Le récepteur exécute le message ; l'émetteur valide l'action.</p>