

# LES BOITES A SONS

Niveau 3 ans et plus

## Objets sonores et instruments : *apprendre à s'écouter et à jouer ensemble*

Projet final de l'enseignant : construire un instrumentarium pour présenter une création sonore.

Projet enfant : fabriquer son instrument de musique pour jouer avec les autres

Laisser à l'enfant le temps de prendre contact avec les éléments impliqués.

**Séquence destinée à apprendre aux enfants à jouer ensemble tout en restant à l'écoute de ce qui les entoure : préliminaire au jeu en groupe ou en orchestre.**

**Déroulement complet en R-MART**

**Situation 1** : jouer au « hochet rigolo » pour fabriquer des hochets avec des bouteilles transparentes

Tableau 1 : proposition de séance complète

Étape		Rythme (indicatif)	Modalités de travail	Contenus
<b>R</b>	0. RENCENTRE	10 à 20 mn	Librement, pas de consigne Plusieurs jours...	Atelier d'expérimentation libre 1 : découverte des ingrédients et des flacons (clip 1) Atelier d'expérimentation libre 2 : découverte des hochets manufacturés (clip 2) (possibilité de compléter la culture des enfants avec des visionnements de joueurs de maracas dans leur contexte artistique) (film : Alexandro Valiante) <a href="https://www.youtube.com/watch?v=RTqW9KwFwSQ">https://www.youtube.com/watch?v=RTqW9KwFwSQ</a>
<b>En classe : fabriquer en jouant des hochets</b>				
<b>M</b>	1. Mise en situation	10 mn maxi	Collectif ou groupe	Il nous faudrait beaucoup de hochets pour faire de la musique tous ensemble. Nous allons découvrir les règles du jeu et ensuite vous pourrez jouer par groupe pour fabriquer des hochets. Le matériel est disposé devant les élèves.
<b>A</b>	2. Action	3 phases de 3 mn	Classe ou groupe	<u>Partie 1</u> : L'enseignant dirige le jeu : 1. Nous lançons le dé de couleur. S'il tombe sur la face blanche, nous choisissons une bouteille, sinon nous relançons le dé. 2. Lorsque nous avons réussi à obtenir le flacon, nous lançons le dé de couleur qui détermine l'ingrédient qui sera introduit dans le flacon. 3. Nous lançons le dé à constellation qui nous indiquera le nombre de cuillères à verser dans le Flacon. Parties suivantes en petit groupe. (Clip 3)
<b>R</b>	3. Retour sur action	5 mn	Collectif ou groupe	Chaque élève présente un hochet confectionné et explique comment il l'a fabriqué. (clip 4)
<b>T</b>	4. Trace	5 mn	Individuel	Les hochets fabriqués et les photos des différentes étapes du jeu.

**Situation 2** : jouer au « hochet rigolo » pour fabriquer des hochets avec des bouteilles opaques.

Tableau 2 : proposition de séance complète

Étape		Rythme (indicatif)	Modalités de travail	Contenus
<b>En classe : fabriquer en jouant des hochets</b>				
<b>M</b>	1. Mise en situation	10 mn maxi	Collectif ou groupe	Rappel du jeu effectué la dernière fois : soit oralement avec l'aide de photos, soit en regardant le film qui décrit le jeu. Le matériel est disposé devant les élèves. Nous allons maintenant construire de nouveaux hochets mais avec des bouteilles dans lesquelles nous ne voyons pas l'ingrédient, des bouteilles opaques. (clip 4)
<b>A</b>	2. Action	3 phases de 3 mn	Classe ou groupe	<u>Partie 1</u> : L'enseignant dirige le jeu : 1. Nous lançons le dé de couleur. S'il tombe sur la face blanche, nous prenons une bouteille opaque, sinon nous passons notre tour. 2. Lorsque nous avons réussi à obtenir le flacon, nous lançons le dé de couleur qui détermine la boîte dans laquelle nous choisirons une bouteille que nous secouons et nous écouterons pour deviner quel ingrédient se trouve dedans. Après vérification nous saurons ainsi quel ingrédient verser dans notre bouteille. 3. Nous lançons le dé à constellation qui nous indiquera le nombre de cuillères à verser dans la bouteille opaque. Parties suivantes en petit groupe. (Clip 5)
<b>R</b>	3. Retour sur action	5 mn	Collectif ou groupe	Chaque élève présente un hochet confectionné et explique comment il l'a fabriqué.
<b>T</b>	4. Trace	5 mn	Individuel	Les hochets fabriqués et les photos des différentes étapes du jeu.