

PORTER UN RÉPERTOIRE MUSICAL au cycle 3



Une charte



LE SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

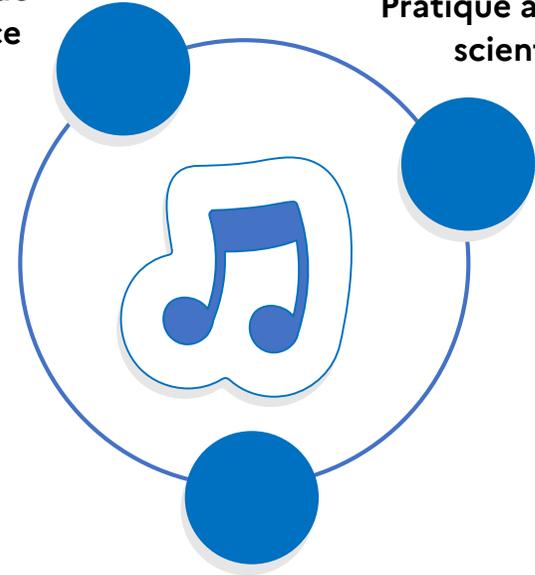
Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture concerne les élèves âgés de 6 à 16 ans. Il identifie les connaissances et les compétences indispensables qui doivent être acquises à l'issue de la scolarité obligatoire.



3 piliers

Acquisition de connaissance

Pratique artistique et scientifique



Eduscol -EAC-

Rencontre avec les œuvres, les lieux de culture, les artistes et autres professionnels

8 domaines mobilisables :

- Arts visuels et patrimoine,
- Histoire et la mémoire
- Spectacle vivant,
- CSTI
- EMI
- Musique
- Livre et lecture
- Cinéma et audiovisuel



Eduscol -Musique-

Compétences travaillées :

Chanter et interpréter

- reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
- interpréter un répertoire varié avec expressivité.

Explorer, imaginer et créer

- imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
- faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.
- reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
- chanter une mélodie simple avec une intonation juste et une intention expressive.
- mémoriser et chanter par cœur un chant appris par imitation, soutenir un bref moment de chant en solo.
- interpréter un chant avec expressivité en respectant plusieurs choix et contraintes précédemment indiqués.
- mobiliser son corps pour interpréter.
- répertoire de chansons diverses.

Repères de progressivité :

Les différentes compétences sont mobilisées et travaillées de concert. La pratique vocale suppose l'écoute et, inversement, l'écoute profite de la mobilisation de la voix (chant d'une mélodie structurante par exemple) comme du geste (formule rythmique frappée ou organisant un mouvement dansé par exemple) pour s'enrichir.

Durant chaque année du cycle, les élèves apprennent un répertoire d'au moins quatre chants et découvrent un ensemble quantitativement plus important d'au moins six œuvres (ou extraits d'œuvres) choisies dans des styles et des époques divers, les œuvres écoutées posent de premiers repères organisant la richesse de l'environnement musical dans l'espace et dans le temps.

● l'apprentissage par imitation

Cette méthode est la plus fréquemment utilisée. Basée sur la mémoire auditive, elle a l'avantage de ne demander aucune mise en place particulière mais nécessite de rester vigilant sur certains points.

À tout moment et même pour une séance de travail très courte, il est possible de prévoir facilement une séquence d'apprentissage.

● L'apprentissage par le mouvement

Le fait d'associer des mouvements à l'étape de la mémorisation présente plusieurs atouts qui faciliteront vos apprentissages si le choix de votre chanson s'y prête.- Le fait de chanter en se déplaçant sollicite la mobilisation de tout le corps, ce qui dynamise l'investissement corporel et donc aidera à libérer la voix de l'enfant.



-associer un geste ou un déplacement à une phrase musicale permet de faciliter la mémorisation du texte.

-la mise en valeur du mouvement et de l'espace peuvent également être le moyen d'aborder la polyphonie.

-la mémorisation s'exerce tout au long de la journée, de la semaine ; sécurisation par le plaisir de l'action partagé.

-l'étayage par le geste fait du langage un objet de jeu et de curiosité qui va aider à la mémorisation

- la pulsation / le tempo
- le soupir / le silence
- le plaisir



La pulsation



Le tempo



Le soupir



Le silence



The percussion show



Les tambours du Bronx



L'échauffement !

Il y a 3 grandes étapes, ce temps ne doit pas être trop long : moins de 5 minutes

- une mise à disponibilité corporelle : **décontraction** musculaire, puis travail sur **le souffle** et la gestion de la respiration (mise en avant de la posture et de la respiration),
- des exercices de placement de voix (notion de **tonicité**, d'assouplissement de la voix et de **relâchement** de la mâchoire),
- les vocalises (la **résonance**, la **justesse**, l'**articulation**)

Ce travail corporel et vocal a plusieurs objectifs :

- d'installer progressivement de bons réflexes de chanteurs (position, respiration, détente),
- de permettre à l'élève d'explorer les possibilités de sa voix et de contrôler son émission vocale,
- de prendre conscience de la respiration ventrale et thoracique,
- d'installer la concentration personnelle et la mise en disponibilité du groupe-
- de préparer et travailler un passage délicat d'un chant.



-DSDEN86-
l'échauffement



-DSDEN41-
l'échauffement

Proposition 1 => Le réveil du pâtissier

Objectifs :

- Jouer avec sa voix et en découvrir toutes les facettes pour mieux la maîtriser
- Explorer sa voix parlée,
- Maîtriser les variations de timbre, de hauteur et d'intensité.

Il est 4h du matin.

Le pâtissier sort de son lit et il s'étire. Il baille !

S'étirer et bailler.

Il remet ses vêtements de travail et les frotte pour enlever la farine de la veille.

Frotter énergiquement tout le corps pour le dynamiser.

Puis, il met sa toque. Il se tient bien droit pour ne pas la faire tomber.

Imiter la toque posée sur la tête - Le but étant d'inciter les enfants à garder une bonne posture de chanteur : pieds parallèles dans le sol, épaules ouvertes, corps droit, tonique mais détendu.

Dans son atelier, il ouvre les portes de son vieux placard pour prendre un grand saladier.

Grincement.

Il y met de la farine.

Chhhhh (travail sur le souffle)

Du sucre

Fffffff (travail sur le souffle)

Du lait

Glouuu !! (sirène vocale descendante)

Trois oeufs

3 sons (reproduction de hauteurs de notes précises)

Et il remue le tout avec un grand fouet.

Wouwou... (sirène vocale montante puis descendante)

Il verse la pâte dans le plat, le glisse dans le four et regarde son gâteau gonfler.

Crescendo sur un son (augmentation du volume sans modifier la hauteur du son).

Le gâteau est prêt, nous allons nous régaler !

Hum !!! (son bouche fermée)

Proposition 2 => Ce matin ... il y a école

Objectifs :

- Jouer avec sa voix et en découvrir toutes les facettes pour mieux la maîtriser
- Explorer sa voix parlée,
- Maîtriser les variations de timbre, de hauteur et d'intensité.

Il est 7h du matin. Le réveil sonne.

L'enfant reste en boule de son lit, il bouge et il s'étire. Il baille !

Se dégourdir, s'étirer et bailler.

Il enlève son pyjama, le lance dans sa chambre, il met les vêtements qu'il trouve en boule et les frotte pour enlever la terre du foot d'hier.

Frotter énergiquement tout le corps pour le dynamiser, joue au foot.

Puis, il met sa casquette. Il se tient bien droit pour ne pas la faire tomber.

Imiter la casquette sur la tête- Le but étant d'inciter les enfants à garder une bonne posture de chanteur : pieds parallèles dans le sol, épaules ouvertes, corps droit, tonique mais détendu.

Il va à petits pas dans la salle de bains, il ouvre la porte

Grincement.

Il descend petit déjeuner

Pouf pouf pouf (reproduction de son en variant l'intensité)

Il déjeune

Grincement, *Glouuu !! (sirène vocale descendante)* Grognement ...

Il se lave les dents. *Chhhhh (travail sur le souffle)*

Se brosse les cheveux

Fffffff (travail sur le souffle)

Se nettoie le visage

Glouuu !! (sirène vocale descendante) + fffffff

Se sourit 3 sons (reproduction de hauteurs de notes précises)

Maman klaxonne

tututee... (sirène vocale montante puis descendante)

Soupire

Crescendo sur un son Il est prêt faut y aller!

Hum !!! (son bouche fermée)

Les répertoires

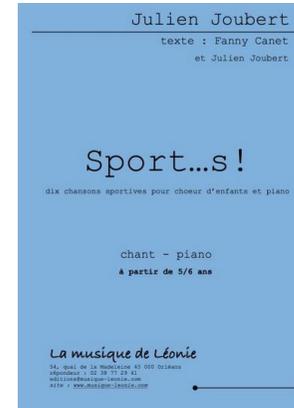
Musique prim

Pour enseigner la musique à l'école et au collège

MA CHORALE

VOIX

INTERACTIVE



partitions

LES RENCONTRES CHANTANTES

Des chants pour se rencontrer entre écoles

Mise en corps et voix

Il pue mon poney !

Attendus autour du tempo, des marques du silence, l'articulation des paroles.

Temps 1 : Déambulation dans la salle, verbalisation de ce qui se passe. Observer si le tempo est marqué par le corps.

Temps 2 : Placement des cerceaux, indiquer aux élèves qui doivent se rendre dans le cerceau lors des temps non chantés et déambuler hors cerceaux sur les temps chantés. Vérifier que le tempo est toujours marqué.

Temps 3 : Continuer les déambulations, marquer les soupirs et les temps de pause par un foulard léger ou un frappé avec les mains.

Temps 4 : Prise en voix de la mélodie passage 1.

Musical score for 'Il pue mon poney' in 4/4 time, tempo 120. The score is divided into three systems. The first system (measures 1-5) has a tempo marking of 120 and a circled '1' above the final measure. The second system (measures 6-10) includes a 'frappé' annotation with a downward arrow and a 'Sport...s !' annotation with a '2' below. The third system (measures 11-15) continues the melody. Chords are indicated above the staff, and lyrics are written below. Some notes and lyrics are highlighted in pink.

Temps 5 : Prise en voix de la mélodie passage 2.

Musical score for 'Il pue mon poney' passage 2, measures 20-24. The score is in 4/4 time. Chords are indicated below the staff. The lyrics are written below the staff. Some notes and lyrics are highlighted in pink.

Temps 6 : Lecture rythmée de la chanson.

Temps 7 : Puis ...chant en position chorale



Le sport à la télé !

Attendus autour du tempo, des marques du silence, notes tenues / notes piquées, l'articulation des paroles.

Temps 1 : Déambulation dans la salle, verbalisation de ce qui se passe. Observer si le tempo est marqué par le corps.

Temps 2 : Marquage du tempo, en position debout statique, avec les pieds ou les mains.

Temps 3 : Marquage du tempo, les élèves sont en ronde et se passent une balle marquée tempo.

Temps 4 : Prise en voix du texte sous la forme d'un phrasé rythmique.

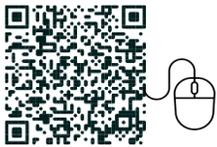
Temps 5 : Lecture du texte.

Temps 6 : Prise en voix du passage.



33
Je ne com-prends pas, je ne com-prends pas Pour-quoi tu fais ça... Pa-pa!

Temps 7 : Puis ...chant en position chorale



partition



mp3

La notation

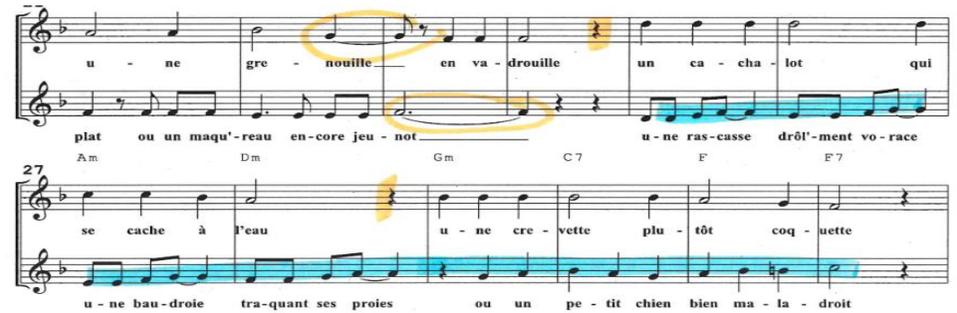
Attendus autour du tempo, la marquage des notes blanches, les temps de pauses, de silence.

Temps 1 : Déambulation dans la salle, verbalisation de ce qui se passe. Observer si le tempo est marqué par le corps.

Temps 2 : Marquage du tempo à l'aide d'un foulard en déambulant en pas de petite souris
Déambulation dansée (type valse)

Temps 3 : Déambulation dansée (type valse)

Temps 4 : Prise en voix du passage.



27
u - ne gre - nouille en va - drouille un ca - cha - lot qui
plat ou un maqu'-reau en-core jeu - not u - ne ras-casse drôl'-ment vo - race
se cache à l'eau u - ne cre - vette plu - tôt coq - uette
u - ne bau-droie tra-quant ses proies ou un pe - tit chien bien ma - la - droit

Temps 5 : Lecture du texte.

Temps 6 : Prise en voix du passage.



nha en plein com - bat
pe - tit chien bien ma - la - droit

Temps 7 : Puis ...chant en position chorale



partition



mp3

Le lundi, y'a rugby

Attendus autour du tempo, la marquage des croches, le marquage des blanches finales, le parlé, variation de la voix chantée

Temps 1 : Déambulation dans la salle, verbalisation de ce qui se passe. Observer si le tempo est marqué par le corps.

Temps 2 : Marquage du tempo en dansant

Temps 3 : Marquage du tempo, les élèves sont deux par deux et sautillent bras accrochés.

Temps 4 : Prise en voix du texte sous la forme d'un phrasé rythmique.

Temps 5 : Division du groupe en 2 en face à face, travail autour du passage chanté du groupe 1 puis du groupe 2. (Le groupe 1 chante en avançant jusqu'au milieu de la salle, s'arrête en tapant le tempo en attendant l'avancé du groupe 2)

9 Gm7 C7 Gp1 Le lun - di, y'a rug - by, c'est su - per Gp2 Le lun - di, You-pi! J'vais voir Al - bert Le lun - di, y'a rug - by, c'est su - per C7 Gm7 C7 F Bb per Le lun - di, You-pi! J'vais voir Al - bert Al - bert,

Temps 6 : Prise en voix du passage collectif.

22 Em7(♯5) Am Dm Gm Collectif Al - bert, F c'est l'en-traî - neur Il est pas beau (C'est une hor - reur!) Mais il est tel - le - ment gen - til que mê - me le rug - by de - vient jo - ueur E7 Bb Bbm Am D7 G7 C7

Temps 7 : Lecture du texte.

Temps 8 : Puis ...chant en position chorale



partition



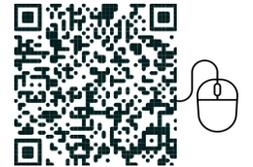
mp3

Sur mon canoé

Même proposition que la natation.



partition



mp3

Des jeux musicaux pour travailler la pulsation et le silence

=>le drôle de train

- 1- Chercher tous les sons et rythmes que l'on peut faire avec son corps.
Reprendre les différentes propositions des élèves en grand groupe.
- 2-Même exercice mais en miroir. Mettre les enfants 2 à 2 pour reproduire les différentes propositions.
- 3-Complexifier l'exercice, c'est-à-dire associer les différents gestes possibles et le nombre engagé.
- 4-Proposer de se mettre en train fou. Le meneur dans un 1^{er} temps est le PE, il impulse les percussions corporelles. Les wagons doivent suivre. Déplacement plus ou moins important.

=> Le message sonore

Même jeu que le drôle de train mais avec des petits instruments de percussions.

=>le jeu du perroquet

- 1- Exploration libre des instruments proposés : seul puis collectivement.
Montrer aux autres ce que l'on peut en faire.
- 2-Jouer avec le prénom et l'instrument. Appeler un élève, il doit répondre par le son de son instrument.
- 3-se mettre en miroir, et faire le perroquet.

=>les petits souris

- 1- raconter l'histoire,
- 2-décision en grand groupe de sonoriser l'histoire.
- 3-Essayer, reformuler, réessayer
- 4-Sonorisation de l'histoire.
- 5-Possibilité de sonoriser et jouer l'histoire.

Les petites souris s'amuse dans le pré. Sorties de leur nid, elles trottent par ici, trottent par là.

Tip, tip, tip

Soudain arrive un gros rat des champs

« GRrrr, qui vous a permis de venir chez moi? »

Les petites souris se blottissent les unes contres les autres en tremblant.

« Personne, mais s'il vous plait, Monsieur le Rat, ne nous chassez pas ! »

« Et bien si, je vous chasse! Allez jouer ailleurs! C'est l'heure de ma sieste et je veux être tranquille!! »

Le gros rat s'installe et s'endort...

Dès qu'il se met à ronfler, les petits souris, toutes contentes trottent par ici, trottent par là ...

Tip tip tip

=>Jeu d'exploration

1- Echauffer les lèvres : bailler, pincer, relâcher, vibrer ...

Rechercher tous les sons que l'on peut produire avec les lèvres, la langue, la bouche, le nez ...

Imiter des sons connus des animaux.

2-En salle de motricité , faire deux lignes. Le PE est le maitre du jeu. En avançant on chante Ahhhhh en reculant ouhhhhh

3-Possibilité de faire le jeu avec les prénoms, ou avec les voyelles et faire varier le volume :

- quand on avance, on chante de plus en plus fort,
- quand on recule, on chante de moins en moins fort,
- en avançant chanter la bouche ouverte,
- en reculant, chanter la bouche fermée.

=>Jeu des échos

1- En salle de motricité, faire deux lignes.

Si la première ligne décide de chanter fort en avançant la 2eme ligne devra chanter très peu fort ... etc

2-possibilité de faire ce jeu avec le bruit des animaux (la poule, le chat, le chien, le tigre)

3-Possibilité de faire ce jeu avec une ritournelle :

une poule sur un mur,
qui picote du pain dur
picoti
picota
lève la pate / la queue
et puis s'en va !

↳ Des jeux musicaux

=> comment t'appelles-tu ?

=> sac de sons

Chacun se placent les uns à côté des autres et pensent à un son dans sa tête.

Désignez du doigt un enfant, dans l'ordre où il sont rangés, celui-ci doit chanter sa note et la tenir. Désignez chaque enfant au fur et à mesure. Puis, lorsqu'ils sont tous en train de chanter leur note, recommencez à les désigner un par un, ils doivent alors se taire chacun leur tour.

Variable : en désigner plusieurs à la fois, à les faire chanter puis se taire chacun son tour.

=> le bruit des objets

Position de repli / calme / yeux fermés

Sous une musique de fond, l'adulte fait des rythmes avec son corps. Les enfants doivent les reproduire, yeux fermés malgré les parasites.

=> celui qui perd pied a perdu

Sur des petits papiers chacun écrit le titre d'une chanson. Les titres sont mis dans un chapeau, puis il y a un tirage au sort.

Chacun ayant son titre, tout le monde chante en commun, le tout est de faire perdre son camarade (en chantant fort, en faisant des voix aiguës ..)

=> passez le son

Tout le monde est en ronde.

Peux-tu me passer le son s'il te plaît, la main placée paume ouverte comme s'il tenait un plateau tout en chantant une note tenue en passant le son.

Une fois le son reçu, prendre la même pause, et reproduire la même note mais en variant la position du plateau (plus basse, plus aigu ...)

=> les cerceaux musicaux

Chacun son tour doit exécuter le mouvement demandé dans les différents cerceaux selon le rythme induit.

=> chat par-ci, chat par-là

Il y a un meneur, un chat, une souris et des barrières. Les barrières se disposent bras écartés afin de créer un carré.

Le meneur indique à tous le code des mouvements.

Le chat doit attraper la souris.

=> la chaise musicale

=> 1, 2, 3 soleil

=> Passez le son

Tout le monde est en ronde.

Peux-tu me passer le son s'il te plaît, la main placée paume ouverte comme s'il tenait un plateau tout en chantant une note tenue en passant le son.

Une fois le son reçu, prendre la même pause, et reproduire la même note mais en variant la position du plateau (plus basse, plus aigu ...)

=> Rythme ton ballon

Le meneur indique la pulsation du lancé. Se joue 2 par 2. Les joueurs doivent reproduire la pulsation à l'aide du ballon.

=> le tempo du dos

On choisit 3 chansons connues de tous. Chant en commun. Les participants se mettent en ronde ou file indienne.

On doit faire passer la chanson par le rythme en tapant sur le dos

=> dés musicaux

Un dé est composé de 6 chansons connues de tous, l'autre dé de mouvement.

Chacun son tour, l'enfant lance les dés et exécute la consigne. Possibilité de battle par groupe.

=> jeux de tresse

le fermier dans son pré,

bonjour ma cousine,

l'hirondelle,

Promenons-nous dans les bois,

Jean Petit qui danse .../...

↳ Des jeux musicaux

=> dessine ta chanson

On décide de 3 chansons connues de tous. Après deux écoutes (l'une silencieuse, l'une expliquée), chacun dessine la chanson de leur choix (illustration explicite, ou amorce de musicogramme)

=> cache toi !

Chacun est assis, yeux fermés. Le meneur se cache et joue d'une percussion. Les participants doivent indiquer la percus, le rythme ...

=> le chef d'orchestre

Les participants sont assis en rond. Un participant se porte volontaire pour être spectateur, il s'éloigne du groupe. Un autre participant se porte volontaire pour être le chef d'orchestre. Le chef d'orchestre exécute un frappé rythmique (frapper des mains, claquer la langue, bouger la tête...). Les musiciens (incarnés par les autres élèves) l'imitent. Le spectateur doit deviner qui est le chef d'Orchestre. Il a trois essais. Lorsque le spectateur trouve (ou qu'il a échoué), le chef d'Orchestre devient spectateur et un nouveau chef est désigné.

=> qui est le petit singe ?

Même jeu que le chef d'orchestre mais debout

=> Les chansons mimées

Les enfants OUH !



Couplet 1 :

Au clair de la lune mon ami Pierrot
Prête-moi ta plume pour écrire un mot
Ma chandelle est morte je n'ai plus de feu
Ouvre-moi ta porte pour l'amour de dieu !

Refrain

Oui, c'est nous les enfants OUH !
Les enfants OUH (bis)

Couplet 2 :

J'ai un gros nez rouge, 2 traits sous les yeux,
Un chapeau qui bouge, un air malicieux,
Deux grandes savates, un grand pantalon,
Et quand ça me gratte, je saute au plafond !

Couplet 3 :

Jamais on n'a vu, jamais on ne verra,
La famille tortue courir après les rats,
Le papa tortue et la maman tortue,
Et les enfants tortues iront toujours au pas.

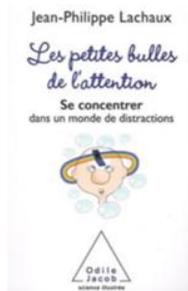
Couplet 4 :

C'est la mère Michèle qui a perdu son chat,
Qui crie par la fenêtre à qui le lui rendra,
C'est le père Lustucru qui lui a répondu :
« Voyons la mère Michèle, vous êtes assise dessus !! »



ATOLE signifie **AT**tentif à l'**éCO**LE :

C'est un programme qui a été développé par Jean-Philippe Lachaux, neurologue spécialiste des mécanismes de l'attention et de la concentration et auteur de plusieurs livres sur le cerveau et l'attention dont "Les petites bulles de l'attention"



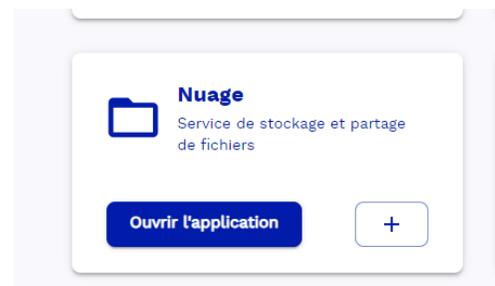
C'est un programme qui se base sur un principe simple : *il est tout à fait envisageable d'entraîner l'attention des élèves pour les amener doucement à améliorer leur maîtrise de celle-ci.*

Les piliers de ce programme sont :

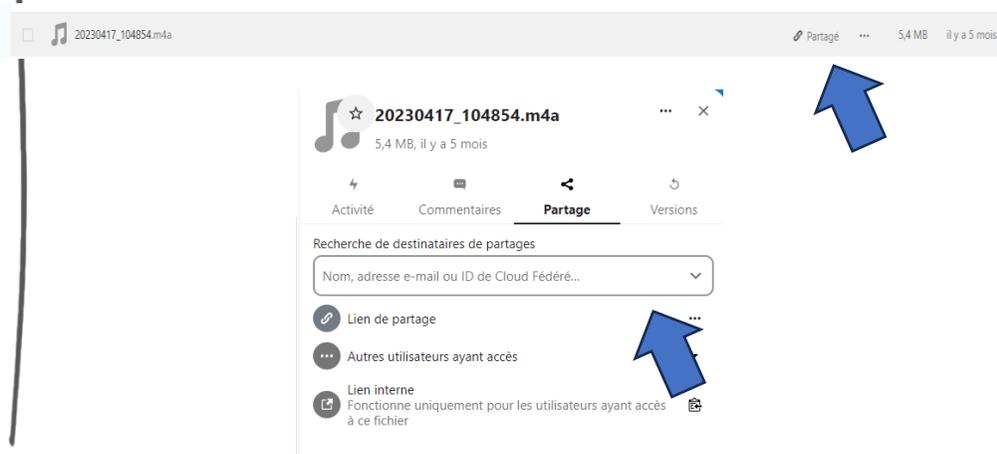
- l'acquisition d'une culture métacognitive pour permettre aux enfants d'identifier et reconnaître dans leur vie quotidienne l'action des grands systèmes qui orientent leur attention,
- l'apprentissage d'une méthode de découpage des tâches complexes en une suite de tâches simples et courtes ayant un objectif simple et clair,
- le développement de la capacité à détecter les signes précoces de la distraction pour les compenser au plus vite,
- la capacité à programmer son attention pour une tâche donnée.

[Accéder au kit pédagogique ATOLE 2018](#)

[Accéder aux ressources complémentaires](#)

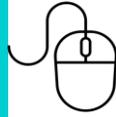


Nuage : cloud



LA DIGITALE

Des services libres pour l'éducation



Pour faire un QRCode

DIGICODE

Copier le lien à transformer en QRCode (depuis apps, ou internet)

Ouvrir DIGICODE, coller le lien, puis générer le QRCode.

Le copier depuis l'application ou le télécharger.

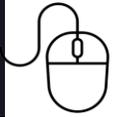
Pour nettoyer un vidéo

DIGIVIEW

Copier le lien de la vidéo à nettoyer

Ouvrir DIGIVIEW, coller le lien, puis générer le nettoyage.

Copier le lien, possibilité de transformer ce lien en QRCode.



Choisir le fichier

Télécharger le morceau



Suppression
de la voix

Séparateur

Changer
la tonalité

Bouger le curseur

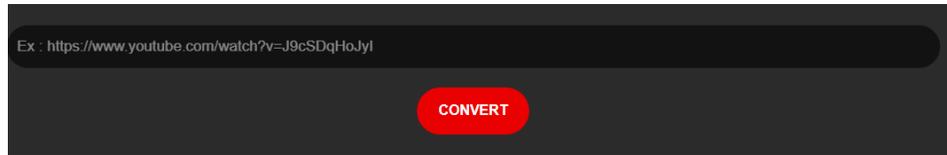
Enregistrer le morceau



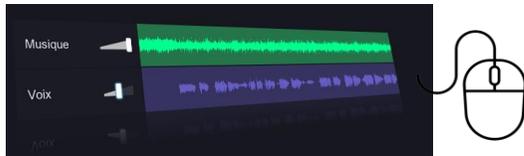
Copier le lien de la vidéo dans la barre de tâche de Youtube

Coller

Le copier puis convertir



Télécharger.



Mission EAC DSDEN 41



pedagogie.ac-orleans-tours.fr

Entrez votre recherche ici

DISCIPLINES ET SPÉCIALITÉS ENSEIGNEMENT ET PÉDAGOGIE PAR DÉPARTEMENT MÉMO@RTS

🏠 > Enseignement et pédagogie par département > Enseignements et pédagogie 41 > Action culturelle > Education Artistique et Culturelle

Education Artistique et Culturelle

