

INTENSITE

C'est la **force** du son.

Un son peut être *Piano* ou *Forte*; il peut varier *crescendo* ou *decrescendo*.

Activités possibles:

- réagir corporellement à des variations d'intensité.
- produire des sons Piano ou Forte avec la voix, des objets sonores, des percussions, en suivant le geste du meneur (mains plus ou moins écartées).

NB : les effets < et > sont beaucoup plus difficiles à maîtriser au cycle 1.

- utiliser ce geste lors d'une audition musicale.
- le meneur étant caché, reproduire un son ou une suite de sons Piano ou Forte.

Ex : "Piano, Piano, Forte", avec un même objet ou instrument.

- activités de codage / décodage (les enfants doivent trouver eux-mêmes le code). Ex : ◆◆◆

Au Cycle 3 :

- Jeu: un enfant sort de la salle. On cache un objet. L'enfant doit le retrouver guidé par l'intensité des frappés (corps et/ou instruments). [on frappe plus fort quand l'enfant se rapproche de l'objet] < >
- chanter un son crescendo / decrescendo sans changer la hauteur.

Exemple de jeu :

Le gardien du trésor

Objectifs: maîtrise de soi, attention auditive, réaction à un signal sonore.

Au centre, un enfant est assis sur une chaise les yeux bandés, il garde entre ses pieds un trésor composé d'objets sonores (instruments par exemple). La maîtresse désigne d'un geste un enfant; celui-ci essaie d'approcher du trésor et, si le gardien entend un bruit, il pointe le doigt dans la direction du "voleur" en criant " voleur ! " qui doit retourner à sa place.

NB : il est préférable de choisir un endroit calme sans passage, ni bruits extérieurs trop forts. Les autres enfants, assis en tailleur forment un grand cercle autour du gardien et participent à l'évaluation des résultats (les impliquer en tant qu' arbitres pour obtenir le silence le plus total).

DUREE

Un son peut être **long** ou **bref**.

Activités possibles :

- produire des sons brefs ou longs avec la voix, des objets, des percussions, des instruments.
- explorer les objets sonores et les instruments. Les comparer et les classer selon leur résonance.

Ex : bois, d'une part; métaux, d'autre part.

- ordonner des instruments en fonction de la durée de leur résonance. Ex : claves, tambourin, triangle.
- se déplacer pendant la résonance de l'instrument.
- lever la main aussi longtemps que l'on entend la résonance d'un instrument.
- coder / décoder. Ex : Matérialiser par un tracé, la durée d'un son. Exemple : . . ____ . ____

Au Cycle 3 : jeu : les enfants sont en cercle et disposent chacun d'un instrument. Ils frappent chacun leur tour quand la résonance de l'instrument précédent est terminée. Il est intéressant de mixer des instruments de résonances variables