

## HAUTEUR

Un son peut être **grave** ou **aigu**; il peut **monter** ou **descendre**.

### Activités possibles :

1. On travaillera d'abord sur les mouvements sonores ( fusées, jeux avec la flûte à coulisse, glissandi = glissements latéraux, sur un xylophone alto).
  - reproduction vocale en regardant puis sans regarder
  - transcription gestuelle et corporelle "
  - transcription graphique ( codage / décodage) "

NB : ne pas oublier les sons tenus droits

2. Comparer des sons donnés par la voix, des objets sonores ( tubes, verres...), des percussions ( cloches, lames sonores, triangles,...). Etablir un lien avec la taille de l'instrument. Choisir d'abord des sons très éloignés les uns des autres.

NB : Il est intéressant de chercher à reproduire vocalement le son pour mieux le percevoir.

- Classer 3 sons du plus grave au plus aigu. Ex : 3 cloches identiques mais de tailles différentes.

NB : Respecter la convention : grave → à gauche ; aigu → à droite.

- Apparier des sons ( nécessité de posséder 2 collections de 3 ou 4 objets). Rechercher le son identique au son produit ( les jeux de lames seront très utiles).
- Classer les lames du xylophone ou du carillon (du plus grand au plus petit, du plus grave au plus aigu)

### Au Cycle 3 :

- Dictée de sons aigus ou graves. Ex : avec 3 sons de 3 hauteurs différentes : codage : ----    \_\_\_\_\_    ooooo
- Les enfants suivent avec la main les modulations vocales du meneur (la main monte quand la voix monte,...).
- Jouer 2 sons différents mais proches. Demander lequel est le plus aigu.
- Faire écouter et chanter plusieurs fois de suite le même son aux enfants qui le mémorisent. Ensuite le meneur joue un morceau plus ou moins long dans lequel il va intégrer le son X donné au départ. Faire lever la main à chaque fois que ce son apparaît.
- Les enfants sont répartis en 4 groupes. Chaque groupe reçoit un son bien précis qu'il devra chanter correctement quand le meneur l'indiquera.

NB : ne pas oublier d'associer: rapide et Piano, Forte et aigu,...