

TIMBRE

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

Activités d'identification, d'analyse, de classement, de reproduction, de codage, de timbres provenant:

- du corps (voix, bruits de bouche, bruits avec les mains, les pieds,...)
- de l'environnement sonore (circulation urbaine; paysage sonore de l'école, de forêt, de campagne...)

NB : Ecouter en situation vécue puis en situation différée (enregistrements réalisés par la classe ou du commerce).

- d'objets sonores (papiers, bouteilles, boîtes diverses...)
- de percussions

Règle : au départ, travailler avec 2 ou 3 sons très différenciés et présentés isolément, puis en succession, puis en superposition. Peu à peu, retenir des bruits ou sons de plus en plus proches.

Toujours associer visuellement et verbalement l'objet sonore et le son obtenu.

Activités possibles:

- rechercher toutes les possibilités sonores * de la voix (pleurer, crier, rire, bailler...)
 - * d'un objet (= recherche de gestes : secouer, taper, froter, froisser, souffler,...)
 - * d'une percussion (id)
- l'enseignant ou un enfant manipule un objet ou un instrument caché : * identifier l'objet verbalement
 - * rejouer sur un objet identique
 - * montrer le codage
- jeu des instruments jumeaux : 2 groupes d'enfants possèdent les mêmes objets sonores ou percussions. A un son émis par un enfant du 1^{er} groupe, répond l'enfant du 2^d groupe qui a le même objet.
- chasse à l'intrus: dans une série d'objets de même famille, introduire un élément qui n'en fait pas partie. Ex : sifflement, claquement de langue, vibration des lèvres et frapper des mains
 - claves, wood-block, tube résonnant et triangle
 - voix de Pierre, Paul, Marie et voix de la maîtresse
- jeu d'appariement : ex : retrouver 2 boîtes contenant les mêmes ingrédients (riz, clous, cailloux...). Contenus très différenciés et peu de boîtes, au départ.
- activités de codage / décodage (les enfants doivent trouver eux-mêmes leurs codes ou symboles).

Au Cycle 3 :

- reconnaissance d'instruments d'origines variées (orchestre classique, extra-européen,...).
- Jeu : les enfants sont en cercle et disposent chacun d'un instrument. Un enfant est placé au centre, yeux bandés. Le meneur fait jouer 4 ou 5 instruments en même temps. L'enfant doit se diriger vers l'instrument précisé au départ.

Exemple de jeu :

Les jumeaux ou l'écho sonore

Deux groupes d'élèves sont dos à dos. Dans chaque groupes les mêmes instruments sont distribués (claves, wood-block, tambourin, triangle, castagnettes) Par exemple : le meneur invite un élève à jouer une cellule rythmique avec son instrument. Le jumeau (l'élève qui a le même instrument) répond par la même cellule en respectant l'intensité, le timbre, le tempo. Ajouter des difficultés pour accroître la discrimination auditive Instruments de même matière, lames sonore,s bouteilles musicales.