














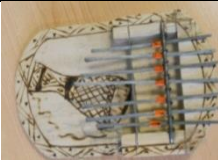

MALLE 2 : MUSIQUE DU MONDE

Intitulé	Public	Descriptif	Visuel
Instruments	à partir de 5	5 Sistres bois à manches	
Instruments	à partir de 5	5 tubes résonnant 1 ton	
Instruments	à partir de 5	1 tambour d'océan diamètre 30 cm	
Instruments	à partir de 5	4 bracelets péruviens : 18 grelots	
Instruments	à partir de 5	9 hochets osier	

Instruments	à partir de 5	12 maracas	
Instruments	à partir de 5	1 Guiro Poisson rouge + 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	1 truie-guiro+ 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	1 tortue guiro+ 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	Criquet bois guiro+ 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	1 carpe Guiro+ 1 bâton	

Instruments	à partir de 5	1 crapaud guiro+ 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	1 grenouille petit modèle+ 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	1grenouille vernie grand modèle+ 1 bâton	
Instruments	à partir de 5	1 Guiron pigeon+ 1 bâton	

Fichier	à partir de 5	Fichier jeux activités musicales	
CD	à partir de 5	Les instruments de l'orchestre	
Bracelet 3 grelots en inox	+ 5	9 paires	
Wood block lug 1 ton	+ 5	5 poissons + 4 batonnets	
Claves acacia 14 cm	+ 5	10 paires	

Maracas en plastiques petit modèle	+ 5	5 paires (1maracas rouge (cassé) ,2 maracas vert,2 maracas rose, 2 maracas orange, 3maracas violet)	
Grappe de graines d'entada	+ 5	5	
Octoblocks avec manche	+ 5	3 octoblocks + 3 batons	
Sanza sur planchette	+ 5		
1 métallophone	+3		

Utiliser les instruments à percussions de l'école

- Découverte et connaissances minimales :



Tous les instruments, répartis sur des tables ou sur un tapis, sont mis à la disposition des élèves; chacun se sert. Bien vérifier que chacun ait la mailloche adéquate (ex: mailloche à tête de bois pour les tubes résonnants et les wood-blocks, battant de métal pour les triangles, pas de mailloches pour les tambourins).

Ce premier contact risquant d'être "un peu" bruyant, donc difficile à gérer, il est indispensable de donner dès le départ des règles de jeu: « quand je ferme mes mains, c'est Silence ». Malgré tout, il faut s'attendre à un épisode bruyant, étape brouillonne mais nécessaire d'exploration sonore et gestuelle.

Cette étape de découverte doit permettre aux élèves de connaître le nom de chaque instrument et de savoir comment on le tient (pour ne pas empêcher la résonance) et comment on en joue (mode de jeu habituel)

A chaque fois qu'on range ou qu'on sort les instruments, le faire en appelant les instruments par leur nom. Si certains noms d'instruments vous échappent, recherchez-les en vous aidant des catalogues **Fuzeau ou Lugdivine**.

Quelques jeux pour découvrir les propriétés des instruments:

Les élèves sont (assis) en cercle.

➤ **Jeu du chef d'orchestre:**

« Le chef d'orchestre a à sa disposition deux gestes: ouvrir les mains, pour avoir du son, fermer les main, pour avoir le silence. » Le jeu démarre; au signal « silence », on s'aperçoit qu'on entend encore plusieurs instruments: soit parce que l'élève n'a pas regardé le chef d'orchestre, soit parce qu'il n'a pas arrêté le son (la résonance) de son instrument. Ne surtout pas montrer comment faire, mais redonner la consigne « au signal "silence" il ne faut plus rien entendre, ce n'est pas seulement "j'arrête de frapper"! » Le jeu recommence jusqu'à ce qu'il y ait effectivement le silence au signal donné. Les élèves vont découvrir la résonance de certains instruments et surtout le geste pour l'arrêter. L'entraide entre élèves est indispensable pour arriver au but commun: le Silence au signal donné. Donner le terme « résonance ».

On pourra faire tourner les instruments afin que chaque élève s'approprie plusieurs percussions.

➤ **La résonance:**

Suite au jeu du chef d'orchestre, les élèves se sont aperçus qu'il y a des instruments qui ont un son qui dure longtemps, et d'autres qui ont un

son très bref. Nous allons donc expérimenter cette propriété en écoutant chacun des instruments à tour de rôle: « vous allez frapper une fois sur votre instrument et nous allons dire si cet instrument résonne ou pas ». Ensuite, nous allons classer les percussions en fonction de la durée de leur résonance: les bois (qui ne résonnent pas du tout), les peaux, puis les métaux (qui résonnent longtemps). Au terme de cette séquence, les élèves doivent pouvoir produire un son court avec un instrument résonnant. Question: comment produire un son long avec des claves?

➤ **Le classement des percussions:**

Les 2 jeux précédents ont permis d'explorer l'ensemble des percussions; les élèves connaissent le matériau de la plupart d'entre eux. Il est temps d'affiner la tenue des instruments en fonction du son recherché, et la dénomination exacte de chacun.

NB: « c'est toujours la main qui écrit, qui frappe ».

On distingue 3 grandes familles (classement selon *le timbre*): les *peaux* (tambourin, tambour de basque, bongo), les *métaux* (triangles, crotales, cymbales, cloches, grelots, lames sonores, carillons), les *bois* (claves, wood-block, tube résonnant, guiro, xylophone).

On peut aussi les classer selon le *geste instrumental* (ceux qu'on frappe, ceux qu'on secoue...)

➤ **Jouer avec les intensités:**

On introduit un autre geste, latéral, qui indique des variations d'intensité (= force du son). Ce geste va permettre de produire des crescendos et décroscendos. Il incite également à rechercher d'autres gestes que frapper (frotter, caresser, tapoter, ...).

Jouer : que faire ensuite avec les instruments ? :

- **Des jeux d'écoute : pour identifier le timbre** un élève est caché, dispose de plusieurs instruments et joue d'un instrument, les autres doivent dire son nom, ou ceux qui ont le même instrument lui répondent en écho. On peut ensuite mettre 2,3 puis 4 élèves et écouter 2, 3, 4 sons de suite avant de donner la réponse. On peut compliquer le jeu en faisant jouer deux élèves en même temps. Ce jeu pourra aller jusqu'à la fabrication d'un loto sonore de l'école (réaliser des planches de loto à partir des photos des instruments, puis jouer au loto à partir des sons joués par l'enseignant ou un enfant)
- **De l'accompagnement de chansons :** à partir du cycle 1 où l'on se basera essentiellement sur la pulsation jusqu'au cycle 3 où l'on

pourra élaborer des accompagnements plus complexes basés sur la pulsation et le rythme de la chanson, s'appuyant sur le texte qui sera intériorisé. Il faudra distinguer les groupes de chanteurs et de musiciens et varier les dispositifs afin que chacun participe au travail vocal et au travail rythmique.

Certains chants ont des accompagnements déjà écrits, mais avec l'habitude, on pourra inventer ses propres accompagnements.

- **De la création** : les instruments pourront cette fois être utilisés tout à fait autrement, en cherchant des gestes inhabituels, permettant d'obtenir d'autres sons. Les gestes instrumentaux sont : frotter, pincer, gratter, souffler, frapper, secouer. A partir de ces gestes, on peut tout jouer. Les instruments permettront d'inventer des paysages sonores, de produire des trames sur lesquelles on peut dire un poème, de ponctuer un récit, d'inventer des rythmes pour faire une pièce rythmique organisée, d'inventer la bande-son d'un diaporama ou d'un film, de produire des bruitages.....

- **5 Sistros bois à manches**



- **5 tubes résonnant 1 ton**



- **1 tambour d'océan diamètre 30 cm**



Le tambour d'océan (*ocean drum*, ou encore *surf maker*) est un instrument de musique à percussion d'Amérique du Nord. Tambour sur cadre, avec une double membrane, à l'intérieur de laquelle sont glissées des billes en acier qui roulent et imitent le bruit de la mer

http://www.ehow.com/how_5538577_make-ocean-drum.html

<https://www.youtube.com/watch?v=9bMqfr1o5hA>

- **4 bracelets péruvien : 18 grelots**



Percussion de poignet ou cheville en tissage et grelots métal.
Fermeture par velcro

- **5 hochet osier + 5alebasse grand modèle**



Hochet africain

Corps composé d'osier tressé et fond en calabasse. Percuteurs internes en graine (*Adenantha pavonina*) et/ou cailloux.
H : 23 cm environ

- **12 maracas**



Imite les maracas à la perfection !

Solide, légère et ergonomique, cette paire d'œufs sonores est véritablement adaptée aux tout-petits. Ces hochets que l'on peut comparer à des petites maracas donnent le rythme! Les enfants et même les adultes vont découvrir une infinité d'utilisations et s'adonneront sans s'arrêter à ces gestes simples. Cette paire est conforme aux normes européennes.

H. 5.5 cm

Le **güiro** est un instrument de musique de percussion de la famille des idiophones, fréquent à Cuba et Porto Rico, constitué d'un racloir percé de trous dans lesquels on passe le pouce et le majeur pour le tenir.

Cet instrument très répandu dans les musiques afro-caribéennes est peut-être originaire de la culture bantoue du Congo^[Lequel ?], mais certains historiens ont noté la présence d'instruments similaires dans la musique amérindienne des peuples autochtones des Caraïbes avant leur disparition, ainsi qu'en Équateur, chez les Quechuas et les Métis.

Le corps du güiro est fabriqué à partir d'une calabasse évidée (l'instrument est aussi appelé *calabazo*), ou d'un morceau de bois de 20 à 30 cm de long. Des rainures transversales sont pratiquées sur la surface extérieure.

Les güiros traditionnels ont des formes oblongues irrégulières de fruits naturels, tandis que les güiros modernes sont fabriqués à la machine, sont en bois et ont une forme cylindrique parfaite.

On tient l'instrument avec la main gauche, et on gratte avec la main droite les rainures du racloir à l'aide d'une petite baguette de bois avec un mouvement d'aller et retour de la main pour produire le son par raclement. Des mouvements lents émettent des sons plutôt graves, tandis que des mouvements rapides émettent des sons plus aigus. Ainsi, l'alternance de mouvements lents et rapides permet l'accentuation de certaines notes, les notes aiguës étant les accents

- **1 Guiro Poisson rouge**



- **1 truie-guiro**



- **1 tortue guiro**



- **Criquet bois guiro**



- **1 carpe Guiro**



- **1 crapaud guiro**



- **1 grenouille petit modèle**



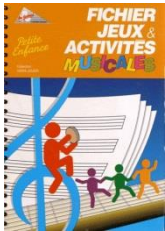
- **1grenouille vernie grand modèle**



- **1 Guiron pigeon**

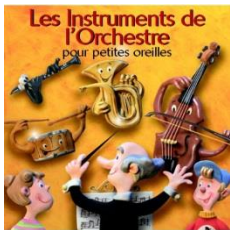


- **Fichier jeux activités musicales**



Il comprend : un dossier pédagogique, 2 séries de fiches : jeux d'écoute - jeux pour vivre et jouer son corps - jeux pour utiliser sa voix - jeux de codage et fiches d'activités collectives. Une cassette ou disque compact (50 comptines).

- **Les instruments de l'orchestre**



Partez à la découverte des familles d'instruments avec le Maestro et deux enfants curieux de connaître les secrets de l'orchestre ! Un apprentissage ludique ! Au fil de ce parcours, les enfants apprendront à différencier les instruments, les timbres, les hauteurs. Comment devenir incollable et reconnaître la clarinette basse du contrebasson, l'alto du violon ou le vibraphone du marimba...

- **Bracelet 3 grelots en inox**



A attacher aux poignets, ces bracelets de grelots permettront de mettre en musique tous vos mouvements !

Idéal pour l'éveil corporel, le travail rythmique... ces grelots sont avant tout un moyen ludique de faire de la musique.

Tissu attache velcro.

- **Wood block lug 1 ton**



.Classification

Idiophone : le son est produit par le matériau dans lequel l'instrument est fabriqué, et non par l'utilisation de cordes ou d'une peau tendue.

Le **wood-block** est un [instrument de musique de percussion](#) composé d'un morceau de [bois](#) creux sur lequel on tape avec un morceau de bois plein.

Certains de ces instruments viennent d'[Asie](#). Il en existe de toutes tailles.

- **Claves acacia 14 cm**

Les claves sont des cylindres de bois plein (dense comme l'ébène, le palissandre) à frapper l'un contre l'autre. Bien évidemment sans





hauteur de sons définis; la clave est un accessoire de percussion parmi les plus simples, vraisemblablement conçue pour varier des claquements de mains (avec néanmoins une hauteur de son établi sur le diamètre et le matériau du "bout de bois").

D'un diamètre de 2 à 3cm pour près de 20cm de longueur, la clave marche par paire et est utilisée pour les danses d'Amérique latine et cubaines.

Parfois une différence entre le percuteur et le percuté est recherchée, ce dernier sera le plus volumineux et éventuellement creux avec au centre une encoche longitudinale, inverser les rôles modifiera le son produit.

La main tenant la clave sur laquelle frappe la seconde, s'applique à former un creux amplificateur de son. Pour limiter une déperdition la clave est tenue posée sur la main (côté pouce tendu) et maintenue en place autant que possible des bouts des doigts.

Frappez les claves l'une contre l'autre. La main renfermant l'extrémité de l'une d'entre elles forme ainsi la caisse de résonance.

- **Maracas en plastiques petit modèle**



Les œufs sonores "maracas" offrent une pulsation entraînante et accompagnent en rythme ! Solides, légers et ergonomiques, ils sont parfaitement adaptés aux mains des enfants. Avec un geste détendu et précis, vous obtenez une infinité de rythmes !

- **Grappe de graines d'entada**



Petite grappe de graine d'entada évidées avec une poignée en nylon. Idéal pour créer des effets sonores dans un set d'instruments ou pour accompagner de bruitages divers vos créations et contes.

La sonorité de cet instrument peut parfois faire penser à de l'eau qui coule (nommée waterfall en anglais) et permet de nombreux effets.

Les graines naturelles d'entada sont évidées et sont fixées par des cordelettes reliées à un bracelet souple et confortable.

▪ **Octoblocks avec manche**



Un instrument de musique tout indiqué pour l'éveil et la pratique musicale !

Faites tourner la mailloche dans l'octo-block contre chaque lame en bois : vous produirez un son mélodique et mélodieux. L'octoblock permet de multiples variantes musicales : frappez les notes avec la mailloche, jouez une note après l'autre comme pour le xylophone...

L'octoblock est un instrument unique en son genre. Faites tourner la mailloche dans l'octo-block contre chaque lame en bois : vous produirez un son mélodique et mélodieux. L'octoblock permet de multiples variantes musicales : frappez les notes avec la mailloche, jouez une note après l'autre comme pour le xylophone...

∅ 10 cm /Livré avec mailloche.

- **Sanza sur planchette**



Originnaire d'Afrique Centrale, la sanza ou "kalimba" (ou encore piano à pouces) est un instrument mélodique très utilisé par les conteurs et autres amateurs de sonorités envoûtantes.

Déclinable en plusieurs modes et gammes cette caisse en bois (ou en métal) pourvue de lamelles métalliques est l'instrument de voyage par excellence.

Elle se tient au creux des deux mains et se joue avec les extrémités des deux pouces. Il existe plusieurs type de sanza :

La sanza sur caisse disposant d'une large ouverture sur la table supérieure et deux trous servant à donner un effet "wah-wah" sur la table inférieure.

La sanza sur table avec un corps plein, qui nécessite d'être posée à plat sur un support stable afin que le son soit amplifié, ou encore la sanza sur peau (la sansula par exemple).

- **métallophone**



Avec cet instrument à percussion, les enfants vont se familiariser aux sons et à la musique. Un métallophone d'une bonne qualité sonore.



Ressources en ligne :

- A voir : comment se produit le son (sciences et musique) http://www.capcanal.com/couleurs/pages/son_percu.htm

Un exemple de démarche et de nombreux jeux : parcours culturel et sonorisation :

- <http://tice33.ac-bordeaux.fr/Ecolien/LinkClick.aspx?fileticket=CXQ7sgn8qRI%3D&tabid=1888&mid=6030&language=fr-FR>
- <http://mediatheque.cite-musique.fr>
- <http://www.instrumentsdumonde.fr/famille/familles.html>
- <http://decouvrir.la.musique.online.fr/percussions.html>
- <http://www.universalis.fr/classification/musiques/instruments-de-musique/instruments-a-percussion/>
- http://www.lugdivine.com/index.php?option=com_virtuemart&view=productdetails&virtuemart_product_id=5192&virtuemart_category_id=572&Itemid=184