

L'ENSEIGNEMENT DE L'ÉDUCATION MUSICALE DANS LE CADRE DU PROTOCOLE SANITAIRE

Ce document a pour but de vous proposer des situations d'éducation musicale dans la classe dans le contexte du protocole sanitaire. En particulier, en prenant en compte les éléments suivants :

- Respect de la distanciation sociale
- Pas d'utilisation de matériel collectif

Les activités d'écoute seront à privilégier. Le chant reste possible, à condition de respecter un certain nombre de règles développées ci-dessous. Les activités avec instruments sont à proscrire. Pour mener des activités de création musicale, nous vous conseillons de recourir aux jeux vocaux (voir ci-après), toujours dans le respect des règles sanitaires.

Nous proposons ici des activités à réaliser dans les 3 domaines de l'éducation musicale : le chant, l'écoute et les activités de création.

Nous imaginons comme référence une classe dont les élèves sont à leurs tables, mais si vous avez la possibilité d'utiliser une salle plus grande ou un espace extérieur, cela peut permettre de favoriser la distanciation.

Ces situations sont bien sûr à adapter en fonction du protocole sanitaire de votre école.

Les concerts et spectacles initialement prévus ne pourront se tenir d'ici la fin de l'année scolaire. Aucune exception n'est envisageable, que l'évènement soit prévu dans une salle professionnelle ou dans un cadre scolaire. D'autres voies de valorisations du travail accompli, poursuivant les stratégies mises en œuvre pendant la période de confinement, sont à envisager.

LE CHANT

Dès lors qu'une pratique vocale serait engagée, les exigences suivantes devront être rigoureusement respectées :

- Distance d'au moins 2 mètres entre chaque élève et au moins 4m² disponibles pour chacun, ce qui induit qu'une pratique vocale en classe ne peut être menée que par un groupe réduit d'élèves ;
- L'enseignant se tient systématiquement à plus de 2 mètres de l'élève le plus proche ;
- Disposer les élèves en arc de cercle très ouvert, sur un seul rang, afin d'éviter d'éventuelles projections directes de particules ;
- Favoriser la circulation d'air afin d'éliminer les éventuelles particules induites par la pratique vocale ; aérer largement au terme de ce moment de pratique. Mobiliser les espaces extérieurs lorsque cela est possible.

Face à ces contraintes prioritaires, chaque professeur peut être amené à ne pas mener de telles pratiques, les exigences sanitaires drastiques exigées pour un déconfinement optimal pouvant aisément le justifier. Une telle décision pourra être compensée par la poursuite des démarches privilégiant les activités d'écoute.

Conseils pour l'échauffement (voir la page « La préparation vocale et corporelle » sur prim14)

<https://prim14.discip.ac-caen.fr/la-preparation-vocale-et-corporelle>

- Pour l'échauffement corporel, vous pouvez utiliser les exercices suivants qui ne nécessitent pas de déplacement :

La douche : mimer l'action de prendre une douche : se savonner énergiquement sur tout le corps sans oublier chaque partie du visage, passer le pommeau de douche pour rincer sur tout le corps et se frictionner énergiquement avec une serviette imaginaire.

Le chamallow : mâcher, d'abord bouche fermée puis en exagérant les mouvements de la bouche qui s'ouvre et se ferme dans tous les sens, en faisant des bruits de langue, avaler, ramasser les miettes entre les dents avec la langue...

- Pour l'échauffement du souffle, veillez à ce que les élèves ne soient pas en face les uns des autres.

Le ballon : Respirer normalement puis accompagner l'inspiration et l'expiration en visualisant son ventre et son dos qui se « gonflent » et se « dégonflent », comme un ballon (bras croisés qui entourent le sternum et mains vers l'arrière à hauteur des côtes flottantes);

- Pour l'échauffement de la voix, privilégiez les exercices du type « Moïto » en jouant avec les sonorités « ing » comme « parking »

Les cloches : à partir ce son « ing », sonner les cloches « ding ding » en jouant avec hauteurs (sons graves/aigus).

L'ÉCOUTE MUSICALE

Voici quelques activités d'écoute qui peuvent être mise en place dans une classe à effectif réduit et dans le respect du protocole sanitaire demandé.

Ces activités d'écoute pourront s'appuyer sur :

- L'étude de l'environnement sonore, notamment à l'école maternelle
- L'écoute d'extraits musicaux variés

Jeux d'écoute en maternelle

Développer la mémoire auditive

- L'enseignant se cache derrière un paravent et prend des objets familiers de la classe (feuilles de papier, gommages, règles métalliques...) qu'il laisse tomber. Les élèves doivent reconnaître au son les objets.
- L'enseignant a devant lui des instruments variés (maracas, grelots, claves, tambourin) qui sont cachés des élèves. Il joue d'un instrument ou de 2 instruments que les élèves doivent identifier.
- Inviter les élèves à fermer les yeux pendant une à deux minutes, identifier tous les bruits et sons perçus puis, les énumérer en précisant leur direction et... leur chronologie
- Identifier et reconnaître un camarade caché ou des voix d'élèves enregistrées ou des voix familières aux élèves : l'ATSEM, l'aide éducateur, la directrice...
- Un élève commence à produire un son avec une partie de son corps, son voisin doit reproduire le même son et en ajouter un autre, et ainsi de suite : ex : l'élève 1 tape une fois dans les mains, l'élève 2 tape une fois dans les mains et une fois sur sa tête, l'élève 3 tape une fois dans les mains, une fois sur sa tête, et une fois sur les cuisses...

Identifier, comparer, nommer des éléments sonores

- Jeux de lotos sonores
- Associer l'image au son, puis placer les images dans l'ordre de succession correspondant à l'écoute.
- Trouver un son, un mot, une phrase sur un fond sonore

Développer l'écoute sélective

- Ecouter les bruits extérieurs à la classe : du couloir, de la cour de récréation, de la rue.
- Ecouter des bruits précis dans la classe.

- Prendre conscience des bruits qui nous entourent avec des jeux de devinettes. Par exemple, le chant d'un hibou, le son d'une cloche, une voiture qui démarre...
- Sélectionner dans un enregistrement de bruits un bruit spécifique (exemple : dans la cour de récréation, entendre l'oiseau dans l'arbre, reconnaître la voix du maître)

Développer la capacité d'attention

- Se déplacer dans la classe sans faire de bruit : l'un après l'autre, deux par deux et tous ensemble.
- Ecouter une première fois une musique en repérant les instants silencieux, puis se déplacer au rythme de la musique et s'arrêter lorsqu'il y a un silence.

Localiser des bruits

- L'enseignant cache un réveil ou un métronome quelque part dans la classe. Un élève est invité à le rechercher (la classe observe en silence).

Ecoute d'extraits musicaux

Des écoutes musicales peuvent être naturellement proposées en classe. Elles s'appuieront sur 4 phases d'apprentissage.

Phase de découverte

L'enseignant propose une écoute libre de l'extrait. Même s'il est nécessaire de guider l'écoute, cette phase doit laisser aux élèves la possibilité d'exprimer spontanément leurs ressentis et d'effectuer un repérage libre des éléments qui leur paraissent les plus marquants.

Des écoutes répétées

Les écoutes successives permettent de confirmer et de préciser la nature des premiers éléments perçus, puis d'en identifier d'autres.

Une écoute active

Il s'agit de mettre l'élève en situation d'expérimenter par la pratique les différentes composantes musicales repérées. Pour ce faire, l'enseignant propose des situations de production sous différentes formes, qu'elles soient vocales, corporelles, instrumentales, graphiques. Dans ce cas particulier, on privilégiera des productions ne nécessitant pas de matériel collectif (malle d'instruments ou de petites percussions...)

Par exemple :

- Productions corporelles : les gestes sont un moyen pour l'élève de vivre un rythme, un phrasé, une nuance.
- Reproduction avec la voix ou des percussions corporelles de quelques éléments mélodiques ou rythmiques simples
- Représentation graphique : c'est un moyen de traduire visuellement l'organisation des sons dans l'espace et dans le temps. Il s'agit de premiers codages (musicogrammes) qui serviront à jouer et/ou à inventer.
- Ecoutes comparatives : elles amènent l'élève à questionner différences et ressemblances, à identifier des répétitions ou des variations, à repérer des contrastes.

La mémoire des apprentissages

Elle peut prendre diverses formes :

- Carte d'identité de l'œuvre écoutée avec éventuellement une place réservée aux remarques personnelles
- Musicogramme
- Affichage de la liste des œuvres écoutées en classe à l'instar de la liste de poésies
- Inscription dans une frise d'histoire des arts...

Des extraits d'œuvres avec fiches pédagogiques sont à votre disposition sur :

Le site Prim 14 <https://prim14.discip.ac-caen.fr/pratiques-d-ecoute>

Le site Musique Prim <https://www.reseau-canope.fr/musique-prim.html>

Vous pouvez également consulter le document *Activités d'écoute aux cycle 2 et 3* sur le site Prim 14 pour une démarche complète : <https://prim14.discip.ac-caen.fr/les-activites-d-ecoute-musicale-aux-cycles-2-et-3>

LES ACTIVITES DE CREATION AVEC DES JEUX VOCAUX

L'exploration des sons permettant de solliciter l'imagination des élèves et de favoriser leur création pourra être mise en œuvre grâce aux jeux vocaux.

Vous trouverez sur le site Prim14 [un article consacré aux jeux vocaux](#) avec de nombreux exemples :

<https://prim14.discip.ac-caen.fr/les-jeux-vocaux>

Pour mener ces jeux, les consignes sanitaires sont les mêmes que pour le chant.

Quelques jeux vocaux :

Parmi ceux-ci, en fonction de la configuration de votre classe, les jeux suivants peuvent-être réalisables :

LES APPELS (Espace - Paramètre hauteur)

Consigne : Les élèves sont répartis dans toute la pièce. Un élève vise un camarade, puis, les mains en porte-voix lance son appel dans sa direction. L'appel peut se faire sur une ou deux voyelles, mais obligatoirement sur deux sons de hauteurs différentes. Celui qui a été appelé procède de la même manière avec un autre camarade.

Variante possible : Lorsque le jeu est compris, on peut faire deux appels simultanément. Attention qu'un joueur ne soit pas sollicité par les deux circuits à la fois.

L'ECHO (Espace - Paramètre hauteur - Paramètre intensité)

Consigne : Même disposition que dans le jeu des appels. Chaque élève, après avoir été appelé, doit répéter en écho (intensité faible), l'appel de son camarade avant d'émettre le sien.

Variante possible : Le son écho est produit à chaque fois par tous les membres du groupe (très doux).

LE FIL D'ARIANE (Paramètre du son - Paramètre hauteur - Paramètre intensité - Paramètre durée – Respiration)

Consigne : Les élèves sont en arc de cercle et se font passer le son. Le premier chante une phrase mélodique continue composée de sons tenus ou de sirènes. L'intensité peut être modulée à volonté. Cette phrase tient en une seule expiration. Vers la fin de sa phrase, il stabilise sa note, se tourne vers son voisin qui doit reprendre la phrase au niveau de hauteur où son camarade l'a laissée, puis partir dans son improvisation etc... Le son doit être ininterrompu. L'accompagnement de la phrase sonore avec un geste aidera le suivant à se repérer dans la durée de l'improvisation en cours.

Ce jeu comporte un très grand nombre de variantes :

→ La consigne peut être inversée pour demander au « relayeur » de partir sur une hauteur différente de celle sur laquelle son camarade est arrivé.

→ On peut modifier le paramètre de base avec lequel on joue : se faire passer des sons qui jouent sur le crescendo-decrescendo (intensité), la hauteur, elle, étant laissée totalement libre.

JEU D'ORGUES (Paramètres du son - Paramètre intensité - Lecture du geste)

Consigne : Les élèves sont en arc de cercle et choisissent chacun un son à la hauteur qu'ils souhaitent. Au signal du meneur, chaque élève chante sa note. Le groupe doit suivre les nuances d'intensité indiquées par le meneur, soit au groupe tout entier, soit à partie du groupe, soit à un individu. Respiration libre. Les élèves viennent à tour de rôle prendre la place de meneur.

Variante possible :

→ Les élèves choisissent non plus une note, mais une petite phrase sonore qu'ils conservent tout au long du jeu.

→ On insistera tout particulièrement sur le rôle du meneur dans ce jeu. C'est lui qui « compose » le paysage sonore du groupe. Chaque élève doit essayer à cette sensation de faire naître une production musicale selon une intention personnelle.

L'ESCAPADE (Paramètres du son - Paramètre durée)

Consigne : Un élève choisit un son qu'il propose comme unisson à ses camarades. Le groupe chante cet unisson et l'élève concerné fait un signe à un de ses camarades qui doit alors abandonner l'accord pour improviser, sur la même note, des sons de durées différentes. Dès qu'il a terminé, le groupe se remet à l'unisson, puis l'élève qui vient d'improviser désigne un autre camarade qui procède de la même manière.

Des jeux de création :

A partir de ces exercices, il est possible de mettre en voix des petits textes en variant les paramètres du son et les procédés de composition :

Jouer sur les paramètres du son :

- La hauteur (grave/aigu)
- L'intensité (fort/faible, de plus en plus fort, de moins en moins fort...)
- La durée (sons courts, sons longs, sons rapprochés, sons espacés...)
- Le timbre (modifier sa voix, imiter un animal ou un personnage...)

Organiser les sons :

- Répétition (répéter les sons, les mots, les phrases...)
- Accumulation (une voix, puis 2, puis 3...)
- Simultanéité et alternance (tous ensemble ou chacun son tour pour dire un mot, un vers...)
- Nappes sonores/Emergences : Le groupe produit une nappe sonore (bruit de fond en fonction du thème : la nuit, la mer, la peur...) et des élèves interviennent chacun leur tour pour proposer un son, une phrase en « solo ».
- Ruptures : remplacer des mots par des sons, mélanger les phrases, faire des pauses...

Vous pouvez utiliser des textes courts comme des comptines, des chansons, de petits poèmes ou de petits textes en prose. (Exemples : Une souris verte, Exercices de style de R. Queneau...)