

## Proposition d'activités

### Mon imagier sonore

---

De : Collectif(s)  
Illustré par: Olivier Tallec  
Editions Gallimard Jeunesse  
Date de parution : 06/09/2000



#### Dedans, dehors

Entre le dedans d'une maison et le dehors, où peut-on rencontrer le plus facilement ces sons ?

> CD-Plages 3, 13, 18, 20, 23, 31 (grenouille, cheval, voiture, train, mer, manège).

> puis CD-Plages 11, 17, 24, 27, 28 (chat, clés, bain, papier, téléphone).

Partant du principe qu'on est à l'intérieur d'une maison, si l'on s'amuse à classer les plages du disque en sons du dedans et sons du dehors, on s'aperçoit que certains vont être spécifiquement liés à l'intérieur ou à l'extérieur, mais que beaucoup peuvent exister dans les deux espaces. Par ailleurs, la sensibilité de notre oreille fait que l'on peut percevoir de dedans certains bruits du dehors, et réciproquement... C'est l'origine du bruit que l'on va chercher à situer à travers ce jeu, sa provenance.

#### Oh, les bruits de l'eau !

1. On trouve dans l'imagier sonore plusieurs éléments aquatiques. En écoutant une série d'une quinzaine d'exemples dont dix seront choisis au hasard, mais qui comporteront les cinq plages suivantes, demander aux enfants de retrouver où sont les bruits d'eau...

Plage 14 L'orage : écouter et différencier le bruit du tonnerre (les éclairs) de celui de la pluie (l'eau)

Plage 19 La pluie

Plage 21 La bouteille

Plage 23 La mer

Plage 24 Le bain

2. Pour ressentir et illustrer les différences de caractère de ces cinq exemples, jouer

à improviser de petites danses en les écoutant. Est-ce que la danse de l'orage et la danse de la bouteille se ressemblent ?

**3.** Essayer d'imiter ce son de l'eau qui s'écoule d'une bouteille avec les lèvres, la langue.

Comparer les différentes trouvailles.

Proposition :

La bouche légèrement entrouverte, si on tape doucement de la pointe de la langue contre le palais, en allant de l'avant (vers les incisives) vers l'arrière (gorge), ou encore en jouant avec la position de la mâchoire inférieure (plus ou moins abaissée) et celle des lèvres (plus ou moins étirées [sourire] ou avancées [envoi baiser]), on doit pouvoir obtenir un son dont la hauteur varie (grave, aigu).

**4.** Avec cinq ou six verres identiques remplis d'eau dans différentes proportions et sur lesquels on frappe à l'aide d'un manche de petite cuillère ou d'un stylo, on peut faire de la musique.

Commencer par écouter les différences de son liées aux différentes quantités d'eau présentes, puis essayer de classer les verres en allant du son le plus grave au son le plus aigu (commencer par un verre vide et un verre plein, pour un contraste maximum)...

Quel rapport peut-on établir entre la hauteur du son et la quantité d'eau ?

### **Toute une histoire !**

Selon l'âge des enfants, choisir dans *Mon imagier sonore* et *L'imagier de ma journée*, 5 à 10 sons : un ou deux personnages (animaux), des sons d'ambiance (pluie, feu...), des sons d'actions (descendre l'escalier, se laver les dents...).

Répartir la classe en petits groupe, chaque groupe avec une banque de sons différente.

Chaque groupe doit créer une histoire avec les sons proposés.

Dictée à l'adulte

Mise en commun des histoires inventées

## Proposition d'activités

### Mon imagier des animaux sauvages

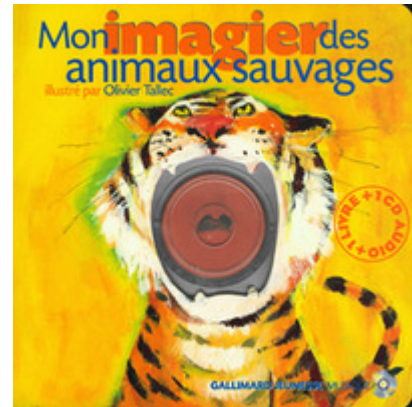
---

De : Collectif(s)

Illustré par: Olivier Tallec

Editions Gallimard Jeunesse

Date de parution : 17/10/2001



#### Long, bref

Les animaux ont un cri où le son est tenu longtemps d'autres font des saisis de petits sons très courts. Ecouter le loup, le chimpanzé , la baleine, la chouette. Essayer de les imiter. Puis regrouper les animaux à son long et à son court. A partir d'une voyelle ou d'un son, chanter des sons longs et des sons courts. Proposer ensuite de coder leur succession (court, court, long...) avec un geste (exemple : main s'ouvrant et se refermant pour un son court, mains qui s'écartent lentement sur un son long). Un autre codage graphique permettra de garder la mémoire de « la partition réalisée ».

## Proposition d'activités

### Mon imagier des amusettes

---

De : Collectif(s)  
Illustré par: Olivier Tallec  
Editions Gallimard Jeunesse  
Date de parution : 24/10/2001



Les dernières plages des CD reprennent la musique sans sa partie chantée ou racontée. On va pouvoir utiliser ces plages comme accompagnement pour apprendre les morceaux ou pour inventer d'autres textes sur la mélodie.

Après les seize premières plages du disque consacrées chacune à une amusette, la [plage 17](#) invite à écouter les musiques (accompagnement, sans la voix), des [plages 18 à 33](#); en essayant de reconnaître la chanson qui y correspond, et de retrouver sur l'album le dessin qui la représente. Ce premier jeu aidera les enfants à se familiariser avec ce qui va devenir pour eux un répertoire de chants et comptines. Pour exercer l'oreille, commencer par écouter et travailler une des amusettes au choix, puis proposer à l'écoute quatre ou cinq accompagnements comportant celui de l'amusette travaillée. Dans ce premier jeu de reconnaissance, pour savoir si on a bien retrouvé la musique que l'on cherchait, essayer de chanter l'amusette sur l'accompagnement que l'on a choisi.

Pour jouer avec les accompagnements, ajouter 17 à la plage d'origine (version chantée), ce qui nous donnera :

- Plage [18](#) Les petites marionnettes
- Plage [19](#) Le tour de la maison
- Plage [20](#) Tapent, tapent petites mains
- Plage [21](#) Minette, chatonnette
- Plage [22](#) La barbichette
- Plage [23](#) Ferre mon cheval
- Plage [24](#) Bateau sur l'eau
- Plage [25](#) Un petit pouce qui danse
- Plage [26](#) La p'tite bête qui monte
- Plage [27](#) La baleine
- Plage [28](#) La fourmi

Plage 29 Sur un petit cheval

Plage 30 La bataille

Plage 31 Cinq dans le nid

Plage 32 Trois p'tits minous

Plage 33 Y a du roulis

### «Tu connais *Au trot ?*» (Les différentes allures du cheval)

La douzième amusette, *Sur un petit cheval*, commence par cette question, en forme d'invitation puis elle nous emmène sur une rythmique reggae (identifiable par ce petit côté suspendu dans la musique, qui est donné par la guitare et correspond bien au mouvement de trot d'un cheval).

#### 1. Cette amusette est idéale pour une approche du rythme et de la notion de vitesse.

En famille, elle permet un jeu de gestes (sauts de cheval sur les genoux) entre un adulte et un enfant, mais en classe, on peut parfaitement l'utiliser pour s'amuser en groupe :

Les enfants étant assis par terre, jambes repliées devant eux, on va d'abord essayer de marquer avec les pieds des rythmes propres à la chanson. On peut trouver facilement la pulsation, que très souvent on marque spontanément en balançant le pied ou en hochant la tête «avec la musique» de manière instinctive en écoutant.

#### 2. Qu'est-ce qui a l'air d'être le plus rapide parmi les trois allures du cheval ?

Maintenant, on a bien repéré comment se place son pas tranquille, et c'est la voix qui va nous servir de guide pour suivre les variations de rythme de ce cheval qui accélère. On peut donc avoir une bonne appréhension de ce qu'est un rythme lent, moyen ou rapide, ainsi qu'une accélération, ou un ralenti si on inverse le phénomène.

#### 3. À la fin de l'amusette, on ramène tous les chevaux à l'écurie.

Combien en a-t-on ? (*quatre*). De quelle couleur sont-ils ? (*gris, vert, rouge, blanc*).

De quelle ville viennent-ils ? (*Paris, Nevers, Montrouge, Rouen*).

Chercher ensemble des couples «Ville (2 syllabes) / Couleur (1 syllabe)» pour continuer la chanson et remplir l'écurie.

## Proposition d'activités

### Mon imagier des rondes

---

De : Collectif(s)  
Illustré par: Olivier Tallec  
Editions Gallimard Jeunesse  
Date de parution : 20/03/2003



Les dernières plages des CD reprennent la musique sans sa partie chantée ou racontée. On va pouvoir utiliser ces plages comme accompagnement pour apprendre les morceaux ou pour inventer d'autres textes sur la mélodie.

De même que dans *L'imagier des amusettes*, sur les dernières plages du disque (18 à 33) qui ne comportent pas les voix, la mélodie des rondes est doublée par un instrument. C'est une bonne sécurité pour la mise en place de la chanson sur son accompagnement.

Pour jouer avec ces accompagnements, sur le disque, ajouter 17 à la plage d'origine (chantée) :

- Plage 18 Un petit bonhomme
- Plage 19 La capucine
- Plage 20 Savez-vous planter les choux ?
- Plage 21 Passe, petit rat
- Plage 22 Le pied, la main
- Plage 23 Jean Petit qui danse
- Plage 24 Monsieur l'Ours
- Plage 25 Il était une fermière
- Plage 26 Les pigeons
- Plage 27 J'aime la galette
- Plage 28 Pimpé
- Plage 29 L'alouette
- Plage 30 La fille du coupeur de paille
- Plage 31 La chèvre
- Plage 32 Bonjour Guillaume
- Plage 33 Bonjour ma cousine

## Identification et mise en mouvement des différentes parties du corps

Comme c'est souvent le cas dans les amusettes ou les rondes (pour les amusettes, voir *Le tour de la Maison*, *Un petit pouce qui danse*, *La fourmi*), le texte de ces petites ritournelles enfantines invite à recenser et mettre en jeu les différentes parties de leur corps. À travers la ronde du traditionnel *Savez vous planter les choux ?* (pages 3 et 20), les enfants vont pouvoir explorer la connaissance qu'ils ont d'eux-mêmes et de la dénomination des différentes parties de leur corps.

### – Ronde des jardiniers

Les enfants formant une ronde chantent les quatre premiers vers qui composent la question.

Sur la phrase «À la mode de chez nous», l'un d'entre eux en désigne un autre qui devra répondre. Une fois la réponse donnée et mimée («on les plante avec...»), tout le monde reprend la ronde et, cette fois-ci, c'est l'enfant qui vient de répondre qui va désigner le joueur suivant. Le but est de citer le plus grand nombre possible de parties du corps, sans suivre nécessairement l'ordre de la ronde d'origine, mais en essayant d'être inventif et de ne pas se répéter. *Jean Petit qui danse* (pages 6 et 23) se prête aux mêmes types de reconnaissance et d'exploration.

### – Le rituel de la galette ronde

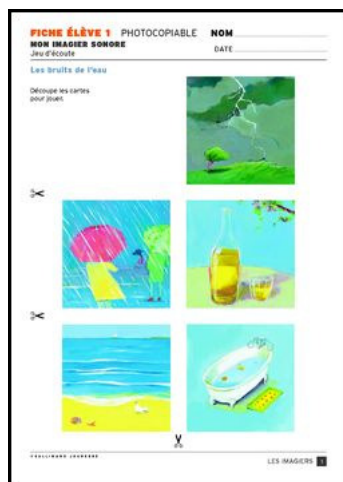
Sur l'arrangement aux allures de bossa-nova de *J'aime la galette* (pages 10 et 27), le descriptif des gestes proposé dans l'album invite les enfants à une petite ronde simple et gaie qui se termine en les faisant se diviser deux par deux pour faire des tourniquets. Le moment de l'épiphanie, où l'on tire les rois à l'aide d'une galette peut être une belle occasion de jouer avec ce morceau, en le replaçant dans le contexte auquel il est lié.

On forme une ronde, et ce mot qui va désigner une danse désigne aussi la forme de la galette, justement. À la fin, quand on se sépare par groupe de deux, c'est comme si on découpait des parts dans notre ronde de la galette. Il faudrait idéalement terminer en en dégustant une.

## Dans la fiche élève 1 : Les bruits de l'eau

### MON IMAGIER SONORE

---



#### > Matériel

5 cartes découpées reprenant les illustrations : orage, pluie...

#### > Déroulement

- Activité en petit groupe ou au coin écoute
- Faire écouter plusieurs fois les 5 plages et demander de ranger les illustrations correspondantes dans l'ordre d'écoute.
- Pour complexifier l'activité avec des plus grands, on peut faire écouter les 5 plages dans des ordres différents et refaire placer les illustrations à chaque écoute.

#### Consigne :

1. Ecoute les bruits de l'eau, tu entends l'orage, la pluie, la bouteille, la mer, le bain.
2. Lorsque tu reconnais un bruit, Place devant toi la carte qui lui correspond. Range-les dans l'ordre.

Pour aller plus loin, proposer aux enfants d'écouter sans toucher aux cartes et de ne les placer qu'à la fin de l'écoute.



**Les bruits de l'eau**

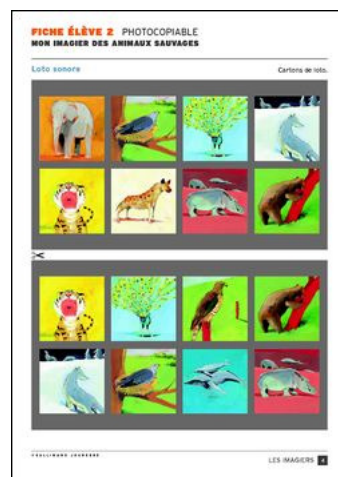
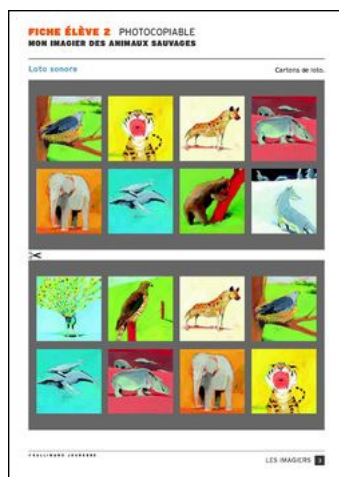
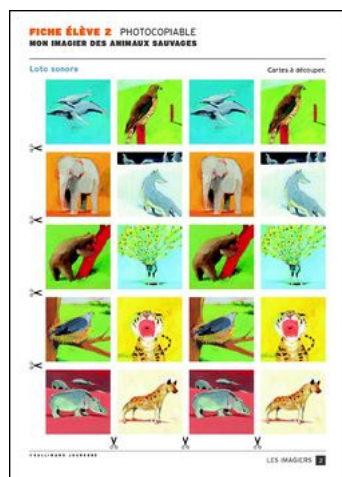
Découpe les cartes  
pour jouer.



## Dans la fiche élève 2 : Loto sonore

### Mon imagier des animaux sauvages

---



#### > Matériel

Carton de loto (un par élève). Un carton supplémentaire à découper pour en faire un jeu de cartes.

#### > Déroulement

- Distribuer un carton de jeu à chaque élève.
- Au milieu de la table, déposer les cartes.
- Faire écouter la plage 33 du CD.
- Le premier élève qui identifie l'animal, prend la carte et la pose sur son carton.
- Le gagnant est celui qui, à la fin du jeu a le plus de cartes.

# FICHE ÉLÈVE 2 PHOTOCOPIABLE

## MON IMAGIER DES ANIMAUX SAUVAGES

### Loto sonore

Cartes à découper.

# FICHE ÉLÈVE 2 PHOTOCOPIABLE

## MON IMAGIER DES ANIMAUX SAUVAGES

### Loto sonore

Cartons de loto.



# FICHE ÉLÈVE 2 PHOTOCOPIABLE

## MON IMAGIER DES ANIMAUX SAUVAGES

### Loto sonore

Cartons de loto.

