



Dossier pédagogique

à l'attention des professeurs des écoles et conçu par

Michèle FARDET, *directrice d'école d'application*

Catherine HEYRAUD, *professeur des écoles*

LE MOUSTIQUE2
ELEFINELA AHOUA6
HISTOIRE D'UN SOIR9
LE MONSTRE12
LEGROZELEFANTOBOZELE15
TOUMBA18

LE MOUSTIQUE

COMPÉTENCES

1/ Compétences dans le domaine de la langue orale : L'enfant doit pouvoir

- Porter une appréciation sur un personnage ou une situation à partir du texte écouté
- Commenter une musique

Vocabulaire

- Distinguer le son particulier d'un mot
- Mémoriser et utiliser à bon escient un vocabulaire précis
- Connaître quelques homonymes

2/ Compétences d'ordre disciplinaire

Education musicale

- Jouer avec sa voix et en explorer les ressources
- Etre attentif au monde sonore, discerner et reconnaître quelques caractéristiques des sons (intensité, timbre, hauteur).
- Ecouter un document sonore avec plus d'attention, une perception plus fine
- Apprendre à écouter les autres dans les activités de création
- Repérer quelques éléments musicaux (et les mémoriser) lors d'activités musicales

Sciences de la nature

- Les insectes
- Observation
- Analyse
- Expérimentation
 - Vie animale
- Nutrition
- Protection
 - Diversité des milieux
- Désert, rivière

Géographique

- Apprendre à reconnaître les différents continents
- Apprendre les principaux climats et leurs différences
- Connaissance des insectes
- Parallèle entre climat/insecte

Education civique

- Mise en relation avec des enfants d'origines diverses et de nationalités différentes
- Reconnaissance de l'égalité des races et des droits d'autrui
- Règles d'hygiène
- Piqûres
- Maladies des insectes

Dessin

- Réalisation d'insectes volants
- Les formes et les volumes (ailes, antennes...)

LE MOUSTIQUE

PRATIQUE DE LA PEDAGOGIE

1/ Jeu musical

- Ecouter les bruits de la nature (sur divers disques : oiseaux, insectes...)
- Les repérer
- Les reconnaître
- Les imiter dans des situations précises

2/ Ecoute du disque Le Moustique

3/ Expression orale : La voix

- Comment est la voix de la personne qui chante ?
- Pourrait-on imiter le bruit d'un moustique avec une voix grave ? Quel insecte imiterait-on alors ?
- Imiter divers insectes, imiter le cri de certains animaux
- Reconnaître une personne à sa voix : à l'école, à la maison, à la télé...
- Reconnaître un insecte (bourdon, moustique, mouche...)

4/ Vocabulaire

La voix

- grave - aiguë - pointue - flûtée - douce - criarde - forte - puissante...
- crier - chuchoter - articuler - hurler

Jouer avec sa voix

- de l'aigu au grave et inversement
- son continu, son discontinu

Homonyme

- Je vois, il voit...

5/ Ecouter pour pouvoir reconnaître

Les bruits en classe

- Placer trois enfants devant le tableau face à leurs camarades qui ferment les yeux - Reconnaître la voix de l'enfant qui va prononcer un mot d'insecte choisi par lui-même (ex : bourdon, moustique, mouche). Le refaire avec trois autres élèves (libellule, guêpe, papillon)

Dans la rue

- Les différents bruits (portière qui claque, klaxon, pompier, police...)

Dans la nature

- Sortie à la campagne ou au jardin public
- Chants d'oiseaux, lesquels ? (pigeon, moineau, corbeau, pie...)
- Souffle du vent, bruissement des feuilles mortes...

Quels bruits reconnaissez-vous à la maison ?

- Réveil, pendule

4/ Sensibilisation à la musique classique

Ecoute d'extraits de musique contemporaine : non seulement les voix et les instruments de musique, mais de véritables bruits naturels sont enregistrés pour créer une œuvre.

- l'eau d'une rivière, le craquement d'une branche...

Musique contemporaine

- Olivier Messiaen met en musique le chants d'oiseaux : « Réveil des oiseaux », « Le merle noir », « Catalogue d'oiseaux », « Petites esquisses d'oiseaux »... Il est possible de choisir une œuvre d'orgue.
- Aborder le silence, la résonance du son, l'écho (frapper avec différents matériaux sur différents supports)

Musique de la Renaissance

- Clément Janequin met en musique le chant des oiseaux dans des œuvres a capella (sans accompagnement) : « Le chant des oiseaux », véritable symphonie vocale très amusante (en onomatopées)
- Jeu de prononciation : une succession de syllabes choisies par les enfants sont inscrites au tableau. Les faire lire le plus rapidement possible. Les inverser etc. (comme les onomatopées de Janequin)

Jeux musicaux

- Jeu du téléphone arabe pour travailler la mémorisation d'un texte.
- Chanter à l'unisson : seul, en groupe, les garçons puis les filles. Chanter sur deux sons...
- L'instituteur joue le rôle de chef de chœur (Obéir à un geste et non à une voix). Tenue d'un son par plusieurs voix, s'arrêter, obéir aux ordres du chef de chœur représenté par l'instituteur. Changement du son tenu (plus aigu ou plus grave, forte/piano, en crescendo).

5/ Sciences de la nature

- Classification des insectes
- De quoi se nourrissent-ils ? Avec quel organe ?
- Ou vivent-ils ?
- Comment se défendent-ils ?

6/ Education civique

- Sécurité
 - piqûres
- Maladies
 - moustique : paludisme (forte fièvre)
 - mouche : mouche tsé-tsé (endormissement)

7/ Education physique

Travail d'imitation sur la pulsation (identique à l'aiguille des secondes d'une montre ou d'un métronome)

- L'instituteur répète des pulsations en tapant dans les mains ou sur les genoux, sur le ventre, sur la tête..., les enfants la répètent en faisant les même gestes, le même nombre de fois etc...
- Un enfant prend la place de l'instituteur

- Se placer en rond : assis ou debout. La pulsation est donnée par un élève, tous les autres rentrent en imitation les uns après les autres... puis un élève improvise en jouant sur un matériau/en frappant dans les mains/en chantant etc..

Travail de décontraction

- Terminer par « Ma gymnastique, c'est de faire l'élastique »
- Étirement de tous les membres du corps
- Inspirer et expirer au rythme d'une pulsation (mise en valeur du silence)

ELEFINELA AHOUA

COMPÉTENCES

1/ Compétences transversales

Construction de la personnalité, acquisition de l'autonomie et apprentissage de la vie sociale

- L'enfant découvre d'autres cultures
- Il imagine et crée des histoires, il peut se situer délibérément dans le réel ou l'imaginaire
- Il contrôle ses réponses par rapport au projet et aux données initiales

Mémoire :

- L'enfant mémorise des textes courts

2/ Compétences en langue orale

- Il identifie des sons de la langue parlée (sons), les isole, les reproduit...
- Il invente une suite cohérente
- Il invente des textes variés correspondant à des consignes claires
- Il crée des textes poétiques

3/ Compétences en langue écrite

- Lecture - Orthographe
- Il lit et orthographe sans erreur des mots d'usage courant en respectant la correspondance graphie/phonie. (mots donnés par les échelles de fréquence)

3/ Compétences en sciences de la nature

- Apprentissage des 5 sens (le goût, l'odorat, le toucher, l'ouïe, la vue).
- Mémorisation et développement des 5 sens
 - Le fonctionnement de chacun d'eux
 - Les différents organes qui s'y rapportent
 - La perte de l'un d'eux et ses conséquences (aveugle, sourd...)

5/ Compétences en éducation musicale

L'enfant doit être capable de :

- Être attentif au monde sonore, discerner et reconnaître quelques caractéristiques de son
- Analyser l'organisation d'éléments sonores dans leur succession et leur simultanéité
- Réinvestir ces acquis pour les mettre en œuvre dans des productions personnelles ou collectives

ELEFINELA AHOUA

PRATIQUE DE LA PEDAGOGIE

Ecoute

1/ Recherche de la pulsation en frappant avec un doigt dans la main opposée

- Inverser
- Frapper avec 2/3/4 doigts
- Après avoir écouté cette chanson, quelle impression ressentez-vous ? Qu'avez-vous envie de faire ? A quoi cela vous fait-il penser ?

2/ Mémorisation du refrain

elefinela ahoua
la ahoua (bis)
elefinela ahoua ouène dia

- Remarque sur les mots :
 - Peut-on chanter les mots, jouer avec des sonorités sans en connaître le sens ? (parallèle avec les instruments de musique)
 - Est ce de la langue française ?

3/ Reconnaissance des instruments :

- Présentation
- Reconnaissance auditive :
 - En écoutant la chanson
 - En écoutant d'autres disques pour entendre les mêmes instruments (percussions, flûte...)

4/ Ecoute des couplets : Mémorisation

- Les rimes
 - initiation à la poésie
 - jeux poétiques oraux :
 - A la cantine/je mange des sardines
 - Chez mon tonton/je mange des bonbons
 - Chez mon copain/je mange du lapin
 - Chez ma mamie/je mange des spaghettis
 - Inventer : Chez... je mange...
- J'bois un bol de chocolat/Quand je sors de chez moi
J'avale tout rond mes bonbons/Comme un gros polisson
- Inventer : ...

5/ Chant de la nouvelle « Elefinela ahoua » prolongée par les couplets créés par les enfants

- En portant sur les rapports des sons/graphies
 - in - ein - ain / lapin - serein - copain
 - an - on - oi / ...
- Mémorisation des mots les plus fréquemment utilisés

6/Approche de la nature humaine et de ses sens

La nature humaine

■ La nourriture dans « Elefinela ahoua »

- Combien y a-t-il de fois le mot « manger » ? Quels sont les termes qui évoquent la nourriture
- Rechercher le nom des aliments qui figurent dans le texte
- Classer les aliments (viande, poisson etc...)
- Quels sont les aliments sucrés ? les éléments salés ?
- Que mange-t-on en dessert ?
- Recomposer l'ordre d'un véritable repas

Les sens

■ Quels sont les différents sens ?

- Quels sont les éléments qui se rapportent au goût ? à l'odorat ?...
- Répertorier les différents sens
- Trouver des mots qui se réfèrent aux différents sens (ouïe : son, musique.../ goût : nourriture etc...)
- Les problèmes liés à la perte d'un sens : aveugle, sourd...

Terminer le cours en chantant la chanson

HISTOIRE D'UN SOIR

COMPÉTENCES

1/ Compétences dans le domaine de la langue

Oral : L'enfant doit pouvoir :

- Expliquer, justifier, organiser logiquement son propos
- Retrouver les étapes essentielles d'un court récit
- Mémoriser un texte

Vocabulaire : L'enfant doit pouvoir

- Nommer des actions de la vie quotidienne
- Distinguer, selon le contexte, le sens particulier d'un mot
- Mémoriser et utiliser à bon escient un vocabulaire précis

2/ Compétences dans le domaine musical

L'enfant doit pouvoir :

- Ecouter
- Mémoriser une mélodie
- Percevoir le rythme, le reproduire avec son corps
- Associer et coordonner la mélodie au(x) rythme(s)
- Chanter juste
- Chanter en groupe

3/ Compétences dans le domaine de la mesure et du temps

- La découverte du temps
- L'approche des différentes mesures du temps

4/ Compétences dans le domaine des sciences et de la technologie

- La terre et le ciel

5/ Compétences dans le domaine de l'évolution du monde vivant et de sa diversité

- L'évolution des êtres vivants : végétal ou animal
- Naissance, croissance, âge adulte, vieillesse, mort

HISTOIRE D'UN SOIR

PRATIQUE DE LA PEDAGOGIE

Ecoute de la berceuse. A faire écouter entre deux activités, ou pour obtenir un retour au calme
1/ Expression orale

- Après avoir écouté cette chanson, quelle impression ressentez-vous ? Qu'avez-vous envie de faire ?
- A quel moment de la journée fait référence la berceuse ?
- Que se passe-t-il à ce moment là ?

2/ Vocabulaire

Explication :

- « la nuit enlace tout »
- « dans ses bras velours noirs »
- « le livre de chevet »

3/ Education musicale

L'enfant doit pouvoir

- Apprendre par cœur le texte du chant
- Créer une scénographie de geste :
 - la journée se finit / le geste du soleil qui se couche en baissant les mains
 - c'est l'heure ou les grands / le doigt sur la montre
 - bordent les petits / geste du bercement...
- Faire la scénographie en écoutant la chanson
- Associer la scénographie avec le chant sur la musique
- Associer la scénographie avec le chant sans la musique
- Réaliser la scénographie dans des situations différentes dans le but de coordonner les gestes et la diction :
 - face à face entre élève
 - dos à dos entre élève
 - en rond debout ou assis en tailleur suivant la chorégraphie

4/ Structuration du temps et de la mesure

- Reconstituer « le soir » en utilisant les termes avant, après, pendant, en même temps.
- Quelles sont les occupations du soir ?
- Raconter par ordre chronologique
 - une journée de classe
 - ce que vous faites le matin avant de venir à l'école
 - ce que vous faites le soir après la sortie de l'école...
- Construire l'emploi du temps d'une journée de classe (sans préciser les horaires mais en se repérant aux récréations et à l'inter-classe du déjeuner)
- Ecrire les activités vécues par les enfants
 - le matin avant de venir à l'école
 - le soir après la sortie de l'école
- Comparer : Utiliser les expressions avant, après, pendant que... (ex : pendant que x fait sa toilette, y prend son petit-déjeuner).
- Ultérieurement construction du calendrier... les jours de la semaine, les mois, l'année (notion de cycle...)

5/ Sciences et technologie

- Quels sont les mots qui se rapportent :
 - au ciel, à la terre ?
 - au jour, à la nuit ?
 - à la lumière, à l'ombre ?

- Comment mesure-t-on le temps ?
 - la montre, le réveil, les appareils électroniques
 - le cadran solaire
 - la cloche de l'école
 - le calendrier
- Observation du ciel par la fenêtre. Voit-on les étoiles, la lune etc...

6/ L'évolution du monde vivant

- Aborder la différence entre un parent et un enfant ? puis un grand-parent, un bébé ?
- Remettre dans l'ordre le développement naturel du monde vivant (végétal, animal...)
- Est-ce-que les animaux ont la même évolution ?
- Et les objets ?

Terminer la leçon par l'écoute de la musique

LE MONSTRE

COMPÉTENCES

1/ Compétences dans le domaine de la langue

L'enfant doit pouvoir :

- Porter une appréciation sur un personnage à partir du texte écouté
- Identifier des éléments de la langue parlée (sons)
les isoler, les reproduire, les associer
- dire et mémoriser un texte court
- Lire oralement en articulant correctement avec justesse quant à l'intonation et en comprenant le sens de ce qui est lu
- Déchiffrer des morceaux inconnus

2/ Compétences d'ordre disciplinaire

Arts plastiques

- Découvrir des procédés d'expression
- Réaliser une production en jouant avec les formes, les couleurs, les matières
- Justifier ses jugements de valeur

Education musicale

- Apprendre à écouter un document sonore avec plus d'attention, une perception plus fine
- Jouer avec sa voix et en explorer les ressources
- Contrôler l'intonation par un travail de l'oreille

Education physique

- Prendre conscience de l'image de son corps
- imaginer, créer des situations, des jeux en se situant délibérément dans le réel ou l'imaginaire

3/ Le monde des vivants

L'être humain

- Le corps de l'enfant
 - les parties du corps
- Son évolution
 - bébé, enfant, adolescent, adulte, vieillard

L'animal

- Le corps de l'animal
 - les parties du corps
- Son évolution

LE MONSTRE

PRATIQUE DE LA PEDAGOGIE

1/ Expression orale

- Qu'est ce qu'un monstre ?
- Pourquoi est-il un monstre ?
explication du vocabulaire (courage, bouille, verrue, pendouille..)
- Pourquoi fait-il peur, mais en même temps amuse-t-il les enfants ?
- Citer d'autres personnages effrayants, raconter
le loup (dans quel conte...)
les sorcières (Halloween...)
- Différencier réel et imaginaire

2/ Lecture

Mémorisation du texte qui peut servir de point de départ à des séquences d'apprentissage (ou pré-apprentissage, ou révision) des phonèmes

Phonèmes :

- [y] ventru - poilu - tordu - bossu
- [u] rouge - bouge - courge - tout
- [g] langue - longue ...
- [ʒ] rouge - bouge ...

3/ Arts plastiques

- Fêtes de Carnaval ou Halloween : Confection de masque (avec des bandes de papier journal déchirées par les enfants et collées sur une boule de papier dont on enlèvera l'intérieur après séchage).

- Décoration :

- à la peinture
- collages divers

Préciser quel personnage on a voulu créer (horrible, amusant...)

- Découpage par des enfants d'un bout de bois creux ou de tuyaux en plastique : Les ordonner par ordre de grandeur, du plus long au plus court/l'inverse. Plus le tuyau est long plus le son est grave. Souffler comme dans une flûte de pan. Faire la relation entre le diamètre/longueur/son

- Réalisation d'une flûte à coulisse : Servira de lien avec le trombone (glissando du son)

4/ Education musicale

- Travail sur la voix et l'expression « Attention le voilà ! »
- Voix grave du monstre par opposition à voix aigue (l'enfant dit une phrase avec une voix grave, puis la même phrase avec la voix aigue)
- Exploration de l'aigu et du grave
 - En soufflant dans les tuyaux réalisés en Arts Plastiques (classement par ordre grave/aigu ou aigu/grave)
 - Jeu de la reconnaissance grave/aigu à travers des objets (cloche, tabourin, flûte à coulisse, etc...)
 - Différenciation des instruments : le trombone (début, son grave), la flûte (son aigu). A l'écoute du disque, lever le doigt quand la flûte joue/quand le trombone joue.

- L'instrument la flûte (leur montrer une flûte en bois). Différenciation avec la flûte traversière en métal, qui se joue de travers, avec le même système de jeu pour boucher les trous plus des clefs qui bouchent certains trous). Dessiner une flûte.
- Ecriture musicale des nuances
 - crescendo/decrescendo (croissant/décroissant)
 - forte/piano (fort/doux)

5/ Education physique

Mime

- Mimer le déplacement du monstre, imaginer d'autres déplacements (sauter à pieds joints, sur un pied, longues enjambées, accroupies...)

6/ Le schéma corporel : Les sens

- Les parties de l'homme
 - La tête : De quelle partie parle-t-on dans le texte (bouche, nez, langue...)?
 - De quelle partie ne parle-t-on pas (le front, les sourcils, les joues, les oreilles...)
 - Pour les parties du corps (les toucher sur soi ou sur son camarade).
- Utiliser ce vocabulaire en situation EPS ou Relaxation.
- Anatomie humaine
 - L'évolution de l'homme (naissance, bébé, enfant, adulte, décès)
- Anatomie animale
- Le schéma corporel

LEGROZELEFANTOBOZELE

COMPÉTENCES

1/ Compétences d'ordre disciplinaire

Géographie

- L'enfant s'entraîne à passer de l'espace « vécu » à l'espace « perçu ». Il le fait à partir de son environnement qu'il compare à d'autres milieux de vie.
- Il repère des éléments du milieu étudié sur des photographies aériennes, des cartes, un globe
- L'enfant est sensibilisé à cet univers

Education civique

- L'égalité entre les individus, de couleur et d'origine différentes
- Les coutumes et l'éducation

Education musicale : L'enfant doit être capable de :

- S'intégrer à des activités musicales collectives
- Se repérer dans le temps par des jeux chantés et rythmés
- Chanter juste en contrôlant l'intonation par un travail de l'oreille
- Apprendre à écouter les autres
- Accompagner une chanson de façon simple (corps, instrument...)
- Analyser l'organisation d'éléments sonores dans leur succession et leur simultanéité

2/ Compétences transversales

Désir de connaître et envie d'apprendre

- L'enfant s'intéresse aux questions concernant l'être humain et les animaux
- Il émet des suppositions, fait des choix et les explique. Il contrôle les réponses par rapport aux données initiales.

Mémoire

- Il s'exerce à retenir le texte, la chanson, les enchaînements

Traitement de l'information

- Il identifie les informations données par ses sens
- Il discerne des analogies, des différences : sons, bruits isolés ou dans un ensemble
- Il élargit le champ de ses sources d'informations

3/ Compétences dans le domaine de la langue

Orthographe

- L'élève doit pouvoir remarquer des graphies particulières, en mémoriser quelques-unes

LEGROZELEFANTOBOZELE

PRATIQUE DE LA PEDAGOGIE

Ecoute du morceau

1/ Ce que nous suggère la musique

- Ou se trouve-t-on : en classe ? dans la rue ?
- Quels instruments entend-on ? Quels autres bruits ?
- A quoi, à qui nous font-ils penser ?
- De quels animaux nous parle-t-on ?
- Dans quel pays peut se passer le récit ?

2/ Initiation géographique

- découverte du globe, de la terre, de la France, de l'Afrique et du pays du texte chanté
- image d'animaux dans la savane
- découverte de la carte de la France et de la ville où l'on habite
- manifestation de la vie animale et végétale

3/ Initiation musicale

Découverte d'instruments

- les instruments africains : peau d'animaux (chèvre très souvent) et bois
- quels sont les instruments européens (guitare, piano etc...)
- fabrication de « percussions » sommaires pour accompagner les chants

Utilisation des instruments

- comment tenir l'instrument (accroupi, debout, assis) entre les jambes, posé par terre etc... (les peuples africains ne s'assoient pas sur des chaises pour jouer)
- manière de jouer : avec une main, deux mains, un doigt, plusieurs doigts, la paume de la main etc...
- différence de son : un doigt, une main, l'endroit où l'on joue, en son centre, sur le bord etc...
- frapper des deux mains sur la jambe puis les deux mains entre elles en alternance.
- jeu idem par groupe de deux. De face, frapper sur ses jambes, puis frapper dans les mains de son voisin. Faire la même chose sans faire un bruit, simplement par imitation du geste

Chant

- Apprentissage par cœur du texte
- Le chanter en imitation

3/ Français

Le vocabulaire

- Géographique : savane, désabusé, tari...
- Animaux : éléphant, zébu, otarie

Usage poétique de la langue

- Jeu sur les mots (orthographe)

les eaux tariées des eaux
les otaries des zoos
dodo sur le dos...

- Jeu sur les sons

dé so lé **des zébus**
thé au lait **désabusés**

beaux et **laids**
dé so **lés**

Lecture/Orthographe

- Etude ou révision des phonèmes
z : zoo, zébu...
s : entre deux voyelles : désolé, désabusé...
liaison : les eaux...

Connaissance des animaux du texte

- L'éléphant : Particularités : le poids (+ de 100 kg), la hauteur (+ de 2 m), sa vie (+ de 100 ans), les défenses en ivoire pour se défendre, la trompe pour attraper la nourriture etc...
- Le zébu : Avec sa bosse. Surnommé « bœuf à bosse » etc...
- L'otarie : animal marin avec deux petites oreilles etc...

TOUMBA

COMPÉTENCES

1/ Compétences dans le domaine de la langue orale

L'enfant doit pouvoir :

- Rappporter un conte (ou raconter un conte)
- Porter une appréciation sur un personnage ou une situation
- S'exprimer correctement et utiliser une syntaxe plus complète
- Réciter de mémoire un texte court

2/ Compétences d'ordre disciplinaire

Education physique et sportive

L'enfant structure ses conduites, en analysant son activité. Il doit pouvoir :

- Réaliser des actions aussi larges que possible
 - des actions de déplacement : courir, sauter, glisser...
 - des actions sur un axe figé : se tourner, se baisser, s'accroupir...
 - des actions avec un regard fixé sur un point précis, une hauteur
 - des actions sur la durée : apprécier la notion de temps
 - des actions liées à la vitesse : lente, accélérée, rapide
- Apprécier l'intensité des efforts à fournir et des efforts de l'organisme, en prenant conscience de ses limites
- Agir en fonction des autres, selon des règles et tenir divers rôles
- Participer avec les autres à des activités corporelles et d'expression avec ou sans support musical et à des jeux en respectant les règles

L'éducation musicale

L'enfant doit être capable :

- D'écouter un document sonore avec plus d'attention, une perception plus fine
- Repérer quelques éléments musicaux et les mémoriser
- Initiation à diverses musiques de danse (régionale, européenne, cubaine, africaine, classique etc...)

L'ouverture à d'autres domaines artistiques

- La danse
 - Mise en mouvement et valorisation du corps dans l'espace
 - Combinaison des paramètres espace, temps, énergie
 -
- La création d'une chorégraphie
 - Faire appel à son imagination
 - Maîtriser ses possibilités physiques en rapport avec ses envies
 - Intégrer des éléments extérieurs à la création : objet (foulard, cerceau, bâton...), musique (classique, jazz, traditionnelle..)

Les mathématiques

L'enfant doit être capable de comprendre

- L'application de la géométrie à travers la danse (translation, rotation, symétrie)
- Les mesures de grandeur (périmètre, le triangle, le carré, le rectangle...)

TOUMBA

PRATIQUE DE LA PEDAGOGIE

Ecouter la musique

1/ Expression orale

- Qu'est ce qu'une tribu ?
- Comment s'appelaient les membres de ces tribus ?
- Dans quelles régions habitent-ils ? (Comparer notre environnement et le leur)
- D'après leur musique, dans quel continent peut-on les situer ?
- Quels sont les noms de ces deux tribus ?
- Les parents s'entendaient-ils bien ?
- Les enfants, à quels jeux jouaient-ils ?
- Quel nom porte la danse qu'ils ont inventée ?

2/ Education physique et sportive

Expression corporelle, jouer avec son corps

- Danser la toumba
 - Marcher comme un guerrier
 - Bondir comme une balle en caoutchouc
 - Se tortiller comme un asticot
- En respectant le rythme de la musique
- La même activité répartie en trois groupes : L'un marche, l'autre bondit, le troisième se tortille conformément à la musique écoutée.
- Imaginer des déplacements d'autres tribus
 - sur un pied : le droit, le gauche
 - à pieds joints
 - en canard
 - en levant le bras : le droit, le gauche, les deux bras
 - en fléchissant le corps, en avant, en arrière, sur le côté etc...

4/ Education musicale

Activité d'écoute

- Musique africaine : sonorité des mots
- Exercices rythmiques
 - recherche de la pulsation et des rythmes
 - appréciation des durées
 - appréciation des changements de mouvements
- Exercices vocaux
 - Mémorisation du refrain
- Association d'exercices vocaux et rythmiques
 - Un groupe d'enfant bat la pulsation, un autre fait un rythme de deux battements dans une pulsation, puis de trois battements
 - Dissocier certains membres du corps : La pulsation : soit avec la main, soit avec le pied droit, le pied gauche etc... Le chant : avec la bouche (en onomatopée, sur une syllabe, une consonne, une voyelle, une onomatopée etc...)
 - explication du mouvement à deux temps : dans le style d'une marche
 - explication du mouvement à trois temps : dans le style d'un balancier

5/ L'ouverture à d'autres domaines artistiques

La danse

- Quelles sortes de « danse » connaissez-vous ?
 - la danse classique : langage lié à cette danse (musique classique, tutu, opéra...)
- Patrick Dupont
 - le smurf : (danse américaine, à l'origine avec des gants blancs pour imiter les stroumpfs)
 - le breakdance : Michael Jackson. La décomposition du mouvement en articulations
 - les danses régionales (bourrée....) etc...

La création d'une chorégraphie

- A partir d'un rythme africain
- Improvisation d'une danse suivant un choix de danse :
 - division de la classe en plusieurs groupes
 - réalisation de gestes simples et identiques pour tous. Travail de la coordination et du travail d'équipe. Equilibre des garçons et filles pour chaque groupe
 - Equilibrer garçons et filles pour chaque groupe, les garçons battent la pulsation etc...
 - Rapport à la musique classique : Qui bat la pulsation dans un orchestre ? avec quoi ? (baguette ou main). Pourquoi ? Obtenir une unité de son, dans un tempo identique pour tous. Comment se place le chef d'orchestre sur scène ? Il tourne le dos à la salle pour se retrouver face aux musiciens.
 - Intégrer l'enfant comme chef d'orchestre dans le rôle de maître de la pulsation
- Improvisation à partir d'un choix de « danse »
 - Réalisation d'une chorégraphie sans musique, uniquement avec une pulsation frappée dans les mains, avec des bruits de bouche (chuchotements, onomatopées etc...)
 - Réalisation d'une chorégraphie uniquement avec les mains et les bras etc...
 - Possibilité d'intégrer des instruments créés ou non par les enfants (tambourin, cloche, yaourt avec du sable à l'intérieur, fermé par un papier avec un élastique, claves réalisées avec deux morceaux de bois etc...)

6/ Les mathématiques

Abordé sous la forme de jeu dont les enfants sont les propres acteurs. Il est préférable d'exécuter ces jeux sous un préau ou dans une cour.

- La géométrie
 - Diviser les enfants en groupe de six maximum
 - Définir une ligne imaginaire ou réelle au sol, qui va permettre la création de figures. Réaliser un cercle, un carré, un rectangle... : Changer de figure au son de la voix du maître.
 - Combien faut-il d'enfants minimum pour réaliser un triangle ? un carré ? un rectangle ?
 - Peut-on faire un triangle à deux personnes ? un carré à trois personnes ?
 - Intégrer un élastique dans la formation des figures
 - De retour en classe, mise à l'écrit des figures réalisées en extérieur (par un travail de mémoire)
- Les mesures de grandeur
 - Aborder la mise au point : agrandissement, réduction.
 - L'encadrement
 - les unités de mesure : le mètre, le cm etc...