

É D U C A T I O N A U S O N

Ariane CAIROLI

Alexandre DORION

Sous la coordination de Madame Audrey METIVIER

Inspectrice de l'Education Nationale

Mission Bien-être à l'école - Académie de Martinique

Directeur de publication

Jean-Marc Merriaux

Directrice de l'édition transmédia et de la pédagogie

Michèle Briziou

Responsable éditorial

Thierry Avrila

Chef de projet

Marie-Claude Terrine

Coordination pédagogique

Audrey Metivier

Secrétariat d'édition

Eugénie Destin - Élodie Nattero

Mise en pages

Monique Delannay Jean-Noël

Illustration de la couverture

Guillaume Montamalle

Conception graphique

DES SIGNES studio Muchir et Desclouds

ISBN : 978-2-240-03675-9

© Canopé-CNDP-2015

[établissement public à caractère administratif]

Téléport 1 @ 4 - BP 80158

86961 Futuroscope Cedex

Tous droits de traduction, de reproduction et d'adaptation réservés pour tous pays.

Le Code de la propriété intellectuelle n'autorisant, aux termes des articles L.122-4 et L.122-5, d'une part, que les « copies ou reproductions strictement réservées à l'usage privé du copiste et non destinées à une utilisation collective », et, d'autre part, que les analyses et les courtes citations dans un but d'exemple et d'illustration, « toute représentation ou reproduction intégrale, ou partielle, faite sans le consentement de l'auteur ou de ses ayants droit ou ayants cause, est illicite ».

Cette représentation ou reproduction par quelque procédé que ce soit, sans autorisation de l'éditeur ou du Centre français de l'exploitation du droit de copie (20, rue des Grands-Augustins, 75006 Paris) constitueraient donc une contrefaçon sanctionnée par les articles 425 et suivants du Code pénal.

Remerciements

L'Agence Régionale de santé de Martinique qui pilote le projet de création d'outil pédagogique en santé environnementale sur le bruit a été accompagnée des partenaires suivants : le rectorat, le CHUM (ORL), l'IREPS Martinique et le CANOPÉ Académie de Martinique.

Elle tient à remercier chacun d'entre vous pour votre implication, votre esprit d'équipe, votre engagement et pour votre confiance dans la réalisation de ce projet.

SOMMAIRE

4	AVANT-PROPOS
6	PRÉFACE
7	INTRODUCTION
8	SCHÉMA HEURISTIQUE
10	DIFFÉRENTES ENTRÉES PÉDAGOGIQUES

FICHES PÉDAGOGIQUES : SÉQUENCES PÉDAGOGIQUES EN MAÎTRISE DE LA LANGUE

14 LES LANGAGES POUR COMMUNIQUER

15	Fiche pédagogique 1 - Bruitage et dialogues d'une scène de film
25	Fiche pédagogique 2 - Bruitage et oralisation à la manière des contes créoles
35	Fiche pédagogique 3 - Création d'une poésie sonore

41 LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

42	Fiche pédagogique 4 - Création d'une frise interactive
----	--

45 LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

46	Fiche pédagogique 5 - Réalisation d'affiches préventives pour l'école et le quartier
53	Fiche pédagogique 6 - Réalisation d'une charte du bon comportement

56 LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

57	Fiche pédagogique 7 - Production s'une séquence sonore
65	Fiche pédagogique 8 - Création d'un paysage sonore corporel : «la machine infernale»
70	Fiche pédagogique 9 - Réalisation d'une affiche-consigne

74 LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

75	Fiche pédagogique 10 - Construction d'une échelle du son : du bruit aux nuisances sonores
----	---

L'ÉDUCATION C'EST LA SANTÉ

Les enfants constituent une population vulnérable en raison de leur métabolisme et de leurs défenses qui sont différents mais également en raison de leur comportement qui favorise leur exposition à certaines nuisances ou dangers.

Intervenir très tôt pour prévenir les comportements à risque est donc une préoccupation qui doit être partagée par l'ensemble des acteurs de la santé, de l'éducation et de la société toute entière.

C'est ainsi qu'une convention cadre, signée en 2012 entre le Rectorat et l'Agence Régionale de Santé de Martinique considérait déjà « la nécessité de développer l'éducation à la santé à tous les âges de la vie scolaire pour aider les élèves à s'approprier progressivement les moyens d'opérer des choix éclairés, à adopter des comportements responsables pour eux-mêmes comme vis-à-vis d'autrui et de l'environnement et à exercer leur citoyenneté ».

C'est donc cette stratégie que l'ARS entend déployer concernant les risques sanitaires liés à l'environnement.

Un grand nombre d'actions d'éducation à la santé en milieu scolaire est déjà portée par des opérateurs extérieurs à l'école qui apportent leur expérience en Education pour la Santé souvent sous des formes ludiques, originales et adaptées. Cependant, ces interventions ne peuvent pas, à elle seules, permettre de relever le défi de sensibiliser et d'éduquer l'ensemble d'une classe d'âge aux questions qui intéressent la santé, l'environnement ou d'autres sujets importants pour la vie personnelle et citoyenne du futur adulte.

La prévention des risques sanitaires relève aussi de stratégies d'éducation complémentaires pour l'acquisition des compétences et l'adoption d'attitudes raisonnées et responsables. Nous proposons donc que l'acquisition de ces compétences puisse s'opérer en utilisant au mieux le cadre pédagogique élaboré par l'Education Nationale. Concrètement, il s'agit de diffuser les connaissances et aptitudes nécessaires à la prévention des risques environnementaux en mobilisant les programmes scolaires tels que prévus par les textes de l'éducation nationale. C'est donc un outil innovant qui est proposé dans le cadre de cette mallette pédagogique.

Et pour initier cette démarche, cette première mallette est consacrée à la prévention des risques liés aux nuisances sonores. Cette question de santé publique est en effet relativement prégnante en Martinique. Alors que l'utilisation des baladeurs et autres téléphones portables se généralise chez les plus jeunes, on estime qu'entre 5 et 10 % de ces utilisateurs risquent des pertes auditives irréversibles. En outre, le bruit a également des effets extra-auditifs, tels que la perturbation du sommeil, l'intelligibilité de la parole et la détérioration de l'apprentissage scolaire. Pour des expositions à long terme, le bruit joue également un rôle aggravant pour les pathologies cardio-vasculaires.

Pour explorer le champ des compétences nécessaires à l'acquisition des aptitudes individuelles nécessaires permettant de prévenir ces risques signalés plus haut, cette mallette pédagogique a été réalisée grâce à la collaboration du monde de la santé et de l'éducation et en y associant des parents.

J'encourage vivement les équipes pédagogiques à s'engager dans la démarche que nous proposons et à faire vivre cet outil. Elles contribueront ainsi, sans s'éloigner de leur objectif premier qui reste la transmission des compétences prévue à leur programme, à donner à nos jeunes les moyens d'opérer les choix favorables à leur santé.

Gérard THALMENSI
Chef du service prévention et promotion
de la santé environnementale
Agence Régionale de Santé de Martinique

Pourquoi éditer une mallette éducative qui évoque le bruit et s'intéresse au son ?

La vie qui nous entoure est sonore. Qu'ils soient naturels ou industriels, traditionnels ou modernes, inconnus sont les espaces vides de sons puisque même l'espace, le monde sous-marin et le désert bruissent.

Brouhaha, gazouillis, chuchotement, hurlement..., chuintement, frottement, craquement, clapotis..., hululement, miaulement, croassement... La langue française, par la richesse de sa synonymie sait bien distinguer et qualifier tous ces sons produits par les animaux, les objets ou par l'homme.

Plusieurs métiers, sans parler des musiciens et des mélomanes, sont spécialisés pour discerner les objets grâce à leur empreinte sonore, tant celle-ci participe à leur identité propre. La reconnaissance auditive participe ainsi à la conceptualisation du monde, à sa compréhension et à sa mémorisation. Une étude récente ne confirme-t-elle pas que l'on meurt de folie dans un monde totalement vide de sons.

Mais la joie, l'euphorie et l'excitation démultipliées par les instruments et les nouvelles technologies toujours plus puissants et mobiles deviennent des dangers pour notre santé et notre société.

Alors même que les dommages causés par le bruit sont cumulatifs, détruisant de façon précoce et à jamais ce merveilleux sens qu'est l'oreille humaine, les mauvais usages précipitent la perte de l'ouïe qui s'accroît naturellement avec le vieillissement.

Il faut dès à présent se préoccuper de certains comportements à risque pour le bien être de chacun et le bien vivre ensemble pour tous.

Nous vous proposons à travers des activités pédagogiques et ludiques, d'opter pour les bonnes pratiques sans perdre le goût et le plaisir de profiter de la variété sans fin des sons d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs.

Audrey METIVIER
Inspectrice de l'Éducation Nationale
Mission Bien-être à l'école - Académie de Martinique

INTRODUCTION

Cette mallette s'adresse aux professeurs de cycle 3 de l'école primaire et aux personnels d'éducation qui concourent à des objectifs communs et peuvent ainsi se référer à une culture commune sur l'éducation au son pour le bien-être et la santé de tous.

Elle permettra surtout aux élèves d'interagir entre rencontres, connaissances et pratiques tout en faisant vivre leurs sensations, leur imaginaire, leur pensée.

Elle se compose de :

- Une carte heuristique du projet dans sa globalité partant des cinq domaines de formation du Socle Commun pour aller vers la conception d'un produit. Cela permet à l'enseignant de choisir l'une ou l'autre entrée.
- Un document pour l'enseignant proposant dix séquences d'enseignement et des pistes pédagogiques.
- Un livret d'évaluation qui propose des activités permettant à l'élève de réinvestir ses connaissances et de faire preuve d'autonomie et d'initiative au regard de son engagement moral. Ce livret permet à l'enseignant d'être attentif aux acquis et à la motivation résultant des expériences d'apprentissages vécues.
- Une clé usb reprenant l'ensemble des documents sous forme numérique
- Une documentation de l'association JNA (Journée Nationale de l'Audition) pouvant servir de support pour la mise en place des activités ou de ressource : Affiche de l'Anatomie de l'oreille, une brochure : « nos oreilles on y tient », divers dépliants: « comment protéger et préserver son audition », « le grand QUIZZ de l'audition », « jeunes d'aujourd'hui, seniors de demain », « une bonne audition, un tremplin à toutes les étapes de la vie », « nos oreilles ne sont pas faites que pour entendre », « Echelle de décibels »

Les dix séquences pédagogiques font références aux programmes en cours, c'est à dire :

- Le socle commun de connaissances, de compétences et de culture paru au Bulletin Officiel n° 17 du 23 avril 2015 entrant en vigueur à compter de la rentrée scolaire de septembre 2016
- Le projet de programmes pour les cycles 2, 3 et 4 de septembre 2015, réalisé par le Conseil Supérieur des Programmes

Elles prennent appui sur les compétences et connaissances mises en jeu dans les programmes du cycle 3 et donnent des exemples de situations, d'activités et de ressources (« boîte à outils de l'enseignant ») sans omettre de faire des liens entre les disciplines.

Le principe général montre l'aboutissement de la séquence laissant une grande part d'autonomie à chacun dans la conception du produit. Un exemple décrivant les étapes de réalisation peut permettre un accompagnement de l'enseignant.

De nombreuses ressources audio et visuelles sont proposées sur la clé usb jointe.

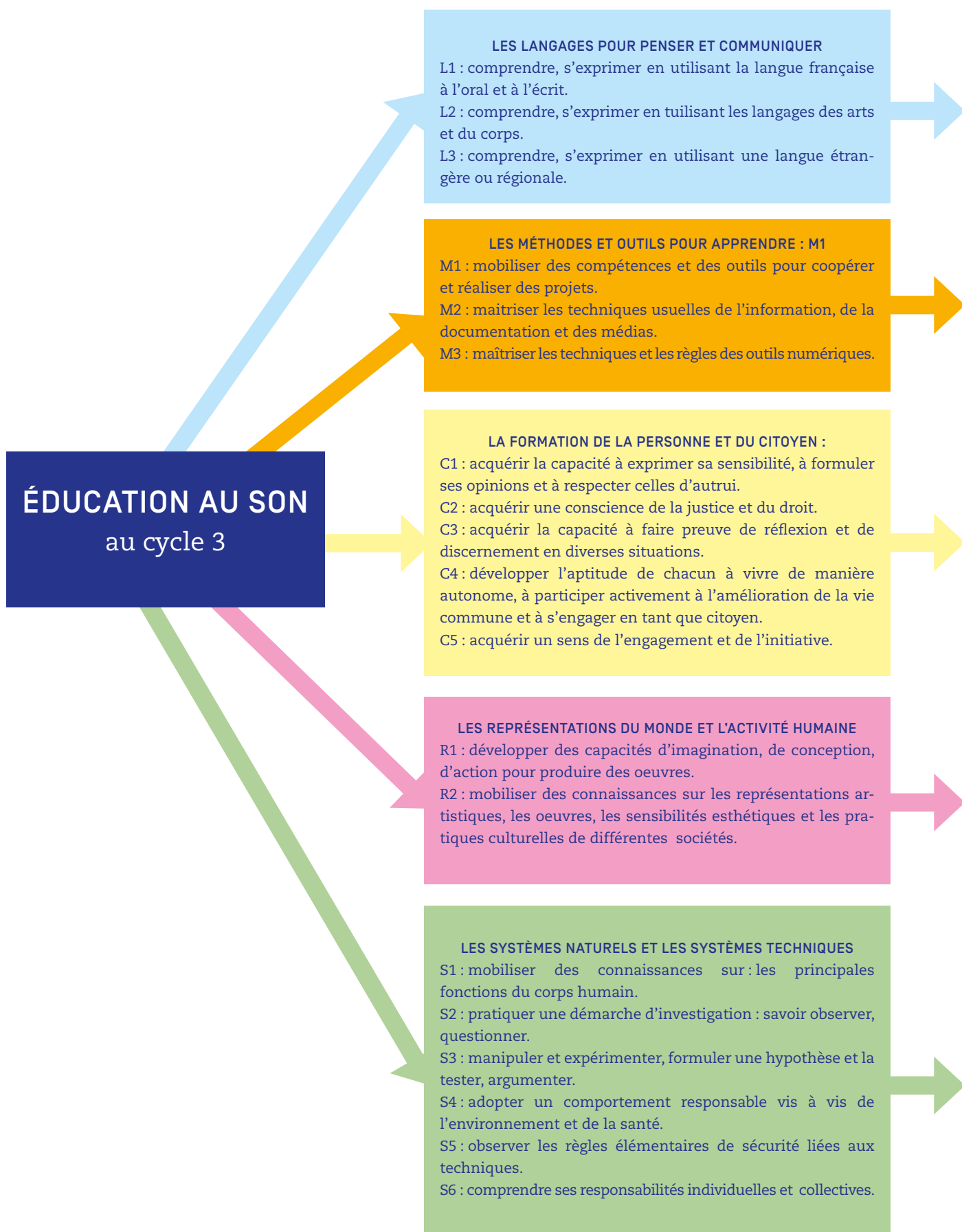
L'évaluation proposée dans la partie gauche de la page fait en partie référence aux connaissances et compétences (écrites en caractères droits) évaluées dans le livret de l'élève.

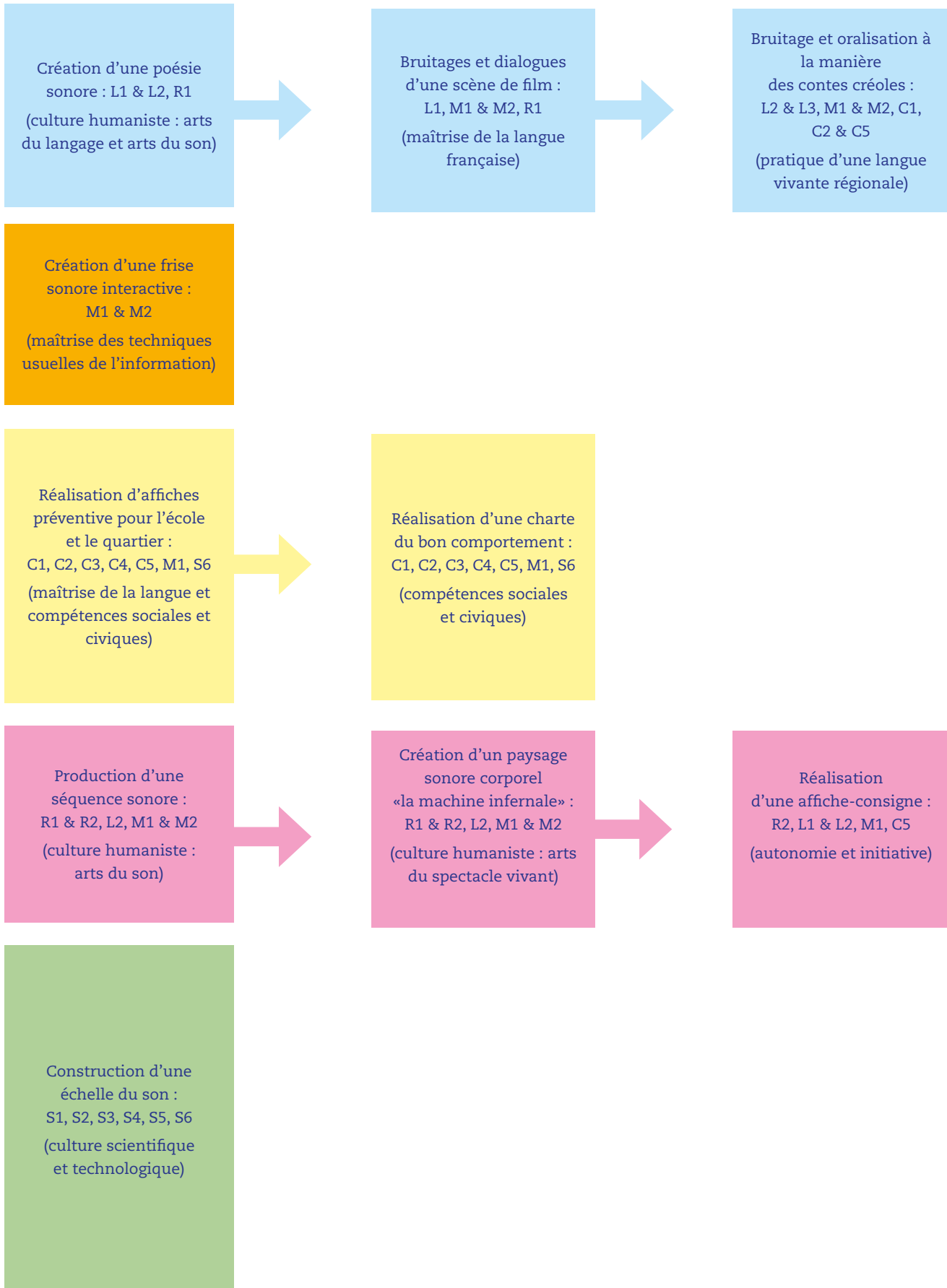
Un espace dédié sur le site CANOPE donnera l'accès à la mallette dans son intégralité et permettra aux élèves d'ajouter leurs productions, de questionner, de partager.

Ainsi, je vous souhaite de faire vivre cette éducation au son pour témoigner d'un engagement au respect de soi et des autres, au respect de la vie.

EDUQUER AU SON, C'EST ÉDUQUER À L'ÉCOUTE DE L'AUTRE.

ARIANE CAIROLI
Conseillère pédagogique





D I F F É R E N T E S E N T R É E S P É D A G O G I Q U E S

ENTRÉE PAR LE SOCLE	ENTRÉE PAR LES DISCIPLINES	ENTRÉE PAR LA RÉALISATION
LES LANGAGES POUR COMMUNIQUER	<ul style="list-style-type: none"> - Langage oral - Lecture et compréhension de l'écrit - Ecriture (rédaction) - Etude de la langue <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Vocabulaire (champ lexical du son) - Littérature - Lecture - Poésie 	Bruitage et dialogues d'une scène de film
	<ul style="list-style-type: none"> - Langage oral - Genres littéraires (contes, fable, poésie...) <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Expression théâtrale - Écriture (rédaction) - Arts plastiques 	Bruitage et oralisation à la manière des contes créoles
	<ul style="list-style-type: none"> - Lecture- compréhension - Éducation musicale - (perception ↔ production) - Histoire des arts <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Langage oral - Genres littéraires (contes, fable, poésie...) 	Réalisation d'une poésie sonore
LES METHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE	<ul style="list-style-type: none"> - Sciences et technologies - Mathématiques - Education musicale 	Création d'une frise sonore interactive
LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN	<ul style="list-style-type: none"> - Sciences et technologies - Histoire et géographie - Enseignement moral et civique <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Français - Étude la langue - Écriture - Arts plastiques - Géographie 	Réalisation d'affiches préventives pour l'école ou pour le quartier
	<ul style="list-style-type: none"> - Français - Écriture - Langage oral <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enseignement moral et civique 	Réalisation d'une charte du bon comportement

LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE	<ul style="list-style-type: none"> - Education musicale : - Ecouter comparer commenter - Echanger partager argumenter - Chanter interpréter - Explorer imaginer créer <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enseignement moral et civique - Sciences et technologie - Etude de la langue (vocabulaire musical) 	Production d'une séquence sonore
	<ul style="list-style-type: none"> - Education musicale : - Ecouter comparer commenter - Echanger partager argumenter - Chanter interpréter - Explorer imaginer créer <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Enseignement moral et civique - Histoire - Histoire des Arts 	Création d'un paysage sonore : la machine infernale
	<ul style="list-style-type: none"> - Arts plastiques : <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecture et compréhension de l'écrit 	Réalisation d'une affiche - consigne
LES SYSTEMES NATURELS ET SYSTEMES TECHNIQUES	<ul style="list-style-type: none"> - Sciences et technologies - Mathématiques <p>INTERDISCIPLINARITÉ :</p> <ul style="list-style-type: none"> - Lecture et compréhension de l'écrit - Enseignement moral et civique 	Construction d'une échelle du son

Fiches pédagogiques

S É Q U E N C E S
P É D A G O G I Q U E S
E N M A Î T R I S E
D E L A
L A N G U E

Les langages pour communiquer

BRUITAGE ET DIALOGUES D'UNE SCÈNE DE FILM

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 1 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.
- Apprendre à utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information côtoyés au quotidien, en respectant les règles sociales de leur usage et toutes leurs potentialités pour apprendre et travailler.

DOMAINE 5 - LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- Mobiliser son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif.
- Développer son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016

LANGAGE ORAL

- Écouter pour comprendre un message oral, un propos, un discours.
- Adopter une attitude critique par rapport au langage produit.

LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

- Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire en autonomie et réagir à sa lecture.

ÉCRITURE

- Écrire un texte d'une à deux pages adapté à son destinataire.

ÉTUDE DE LA LANGUE

- Raisonner pour analyser le sens des mots en contexte et en prenant appui sur la morphologie.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

- Écouter, dire, oraliser : prosodie (débit, rythme, ton, accentuation, souffle, etc.).

- Exprimer un point de vue personnel, ses sentiments.
- Pratiquer le langage dans des interactions sociales : communication verbale et non-verbale (regard, gestuelle, mimiques).
- Pratiquer le langage dans des genres codifiés : caractéristiques et spécificités de la communication orale (posture corporelle, articulation, débit, intonation, etc.).
- Acquérir et maîtriser le sens des mots :
 - Construire ou compléter des familles de mots (champ lexical du son et du bruit, les moyens de communication).
 - Utiliser la construction d'un mot inconnu pour le comprendre.
 - Dans un texte, relever les mots d'un même domaine (ex. le bruit, les sons), les onomatopées, les interjections.
 - Utiliser des synonymes et des mots de sens contraire dans les activités d'expression orale et écrite (ex : synonymes du verbe « dire » : chuchoter, susurrer, crier, hurler, chuintier ...).

INTERDISCIPLINARITÉ

VOCABULAIRE

- Lexique du son et des bruits, onomatopées, interjections, expressions

LITTÉRATURE

- Albums de jeunesse

LECTURE

- Fiches techniques et d'utilisation de logiciels.

LANGUE ORALE

- Diction et théâtre (apprendre à communiquer, prendre conscience des différents sons de la parole).

POÉSIE

- Calligrammes, virelangue, poésie sonore (voir arts du langage).

RÉDACTION

- Rédiger un dialogue, un récit, une description, un scénario.
- Transformer un récit en bande-dessinée (insérer des onomatopées et un dialogue).
- Transformer une planche de bande-dessinée en texte littéraire.

PRINCIPE GÉNÉRAL

Il s'agit de prendre appui sur un extrait de scène de film pour y insérer les bruits ambiants et un dialogue. Ce travail, mené en groupes permettra d'obtenir des dialogues différents pour une même scène. (Voir les 4 étapes de fabrication d'un film).

BRUITAGES ET DIALOGUES D'UNE SCÈNE DE FILM :

- Chercher un extrait de vidéo court avec plusieurs personnages, des dialogues, plusieurs plans...
- Extraire la bande-son de la séquence avec un logiciel de montage vidéo.
- Analyser l'extrait sans le son (faire le story board) et imaginer des sons possibles.
- Rechercher les sons sur un site dédié ou dans la banque de sons constituée. (Par exemple Universal Soundbank : sons spécifiques et sons d'ambiance).

- Mesurer approximativement le temps de parole de chaque protagoniste en chronométrant les mouvements des lèvres (ou leur temps d'action).
- Créer des dialogues et confronter les diverses propositions en passant la vidéo.
- Faire les montages des différents sons : combinaisons, coupes, augmentation ou diminution de l'intensité sonore, modulations de voix... (Audacity).
- Penser à changer le format des fichiers (MP3 et AVI) quand c'est nécessaire avec un convertisseur audio.
- Insérer avec précision les dialogues, les sons et les ambiances à l'aide du logiciel de montage.

EXEMPLE AVEC LE BOKIT SIFFERA TROIS FOIS

Référence de l'extrait de film concerné : *L'homme des hautes plaines* de Clint Eastwood

ÉTAPE 1 : À PARTIR DE LA SCÈNE DE FILM : « LE BOKIT SIFFLERA 3 FOIS »

- Écouter sans regarder.
- Exprimer des émotions, un ressenti.
- Émettre des hypothèses sur le sens de l'histoire, le lieu, les personnages.
- Faire des remarques et observations sur le langage, les bruits, les sons, la musique.

ÉTAPE 2

- Regarder sans le son.
- Confirmer ou infirmer les hypothèses.
- Raconter la scène et réutiliser le dialogue entendu.

ÉTAPE 3

- Créer un autre dialogue (jouer sur les contrastes : dialogue humoristique sur scène d'angoisse, humour décalé ... apporter des émotions).

ÉTAPE 4

- Créer une ambiance sonore avec des bruitages inventés ou sons pré-enregistrés
- Visionner la scène muette pour y insérer les sons.
- Jouer la scène de plusieurs façons en variant les intonations, les voix....

ÉTAPE 6

- Faire le story-board* : les différents plans.
- Faire le rédactionnel* : ne pas oublier les didascalies* pour décrire la scène.

Exemple :

• scène 1 – ville du Farwest – jour

Le cowboy ouvre la porte de la prison, il claque la porte.

Le gardien souffle.

Le shérif remonte dans la rue principale puis, en allumant sa cigarette, il remarque la selle de Jed.

• Scène 2- saloon - jour

Le shérif entre dans le saloon et retire sa cigarette. Le serveur passe derrière lui.

Le shérif avance en longeant le bar jusqu'à Jed qui est en train de boire.

- Salut

- Salut

Jed boit son verre.

- C'est toi Jed ?

- Qu'est-ce que tu lui veux à Jed ?

- Lui dire que je n'ai pas aimé le bokit de la dernière fois !

Le shérif reprend sa cigarette.

Jed se ressert un verre en questionnant :

- Quel bokit ? je ne vois pas de quoi tu parles.

- Le bokit à 6 euros 73 (...)

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Je sais qualifier un son par un adjectif.
- Je sais classer les mots selon leur catégorie grammaticale.
- Je sais associer les adjectifs synonymes.
- Je connais des synonymes du verbe dire.
- J'associe un objet sonore à son onomatopée dans la langue française.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES :

- Imaginer le début de l'histoire ou la suite.
- Varier le genre de film utilisé : comédie, documentaire, western, journal, film muet...
- Transformer un documentaire en dialogue : personnifier les protagonistes (animaux, élément naturel...).
- Sonoriser une scène de film, dessin animé, bande dessinée, album avec des onomatopées.
- Inventer une petite histoire à partir de proverbes et expressions autour du bruit.
- Faire la chronologie des outils de communication.

BOITE A OUTILS pour l'enseignant

RESSOURCES

ECOLE ET CINEMA : <http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/films.html>

INSTITUT NATIONAL DE L'AUDIOVISUEL : <http://www.ina.fr/>

BANQUES DE SONS ET MUSIQUE LIBRES DE DROITS

Royaty-Free Music : incompetech.com/music/royalty-free/

<http://www.universal-soundbank.com/>

Banque de sons : <http://lasonotheque.org/>

Comment faire un bruitage : <http://www.libertivi.com/lelabodubruiteur>

EXERCICES DE THÉÂTRE

Lire le théâtre à haute voix - SCEREN CRDP Bourgogne, Entrer en théâtre.

Lecture en scène - Au théâtre, Edition Sed, Cycle 2, Valise Théâtre 1 CDDP Gironde, 2001.

Lecture en scène - Au théâtre, Edition Sed, Cycle 3, Valise Théâtre 2 CDDP Gironde, 2001.

Tous en scène - La charrette à remonter le temps », Au théâtre, Edition Sed, Cycle 3, Valise théâtre 3 CDDP Gironde, 2001.

Tous en scène -L'homme à la tête de bois - Au théâtre, Editions Sed, Cycle 2, Valise théâtre 4, CDDP Gironde, 2001.

GLOSSAIRE DU FILM

UN REPORTAGE

Un reportage filmé est un document film ou vidéo de courte durée (quelques minutes), dont le but est d'informer. C'est une forme de récit journalistique qui privilégie le témoignage direct. Le reportage filmé se distingue du documentaire par le choix d'un angle qui servira de fil conducteur. Sa mission n'est pas de développer une problématique mais plutôt d'apporter un éclairage complémentaire à une information d'actualité.

UN DOCUMENTAIRE

C'est un genre qui produit la représentation d'une réalité, sans intervenir sur son déroulement. C'est souvent un croisement de regards.

4 ÉTAPES DE FABRICATION D'UN FILM

ÉTAPE 1 : CONCEPTION

Cette phase d'écriture consiste à développer une idée originale qui sera communiquée à différents interlocuteurs participants à la fabrication du film.

ÉTAPE 2 : LA PRÉ-PRODUCTION

- **La préparation du tournage : le scénariste écrit le scénario du film**
 - Il décrit ce qu'on verra et ce qu'on entendra : définit le contexte, il définit les actions des personnages et les dialogues.
- **Le rédactionnel**
 - Le story-board : il permet de planifier l'ensemble des plans qui constitueront le film. C'est un outil de référence qui comprend les détails du film afin de visualiser, planifier le tournage et produire le film.
- **La didascalie**
 - Une didascalie, dans le texte d'une pièce de théâtre ou le scénario d'un film, est une note ou un paragraphe, rédigé par l'auteur à l'intention des acteurs ou du metteur en scène, donnant des indications d'action, de jeu ou de mise en scène. Elle permet de donner des informations, notamment, sur le comportement, l'humeur ou encore la tenue vestimentaire d'un personnage.
 - **Le réalisateur** est le rôle le plus important, il dirige les acteurs (jeux de scène et angles de prise de vue), il crie « action » au début de chaque scène. Il supervise tous les éléments qui entrent en jeu dans la création du film. Il est aidé par le directeur de *casting* pour choisir les acteurs et leur attribuer un rôle, repérer les paysages, les lieux les plus adaptés aux différentes scènes.
- **Planification de toutes les étapes du tournage**
 - Plan de travail.
 - Planning du tournage au quotidien.
 - Conception des costumes.
 - Fabrication des décors artificiels.

ÉTAPE 3 : LA PRODUCTION

- Avant le tournage, il y a une phase d'organisation : le cadreur prépare chaque scène pour filmer dans les meilleures conditions, le preneur de sons s'assure que les dialogues sont audibles, les machinistes installent les caméras et les éclairagistes règlent la lumière.

ÉTAPE 4 : LA POST-PRODUCTION

C'est la phase de montage après le tournage, on ajoute la bande-son et les effets spéciaux, les plans tournés assemblés pour tourner l'histoire complète.

Le réalisateur tourne plus de scènes qu'il n'en faut et c'est lors du montage qu'il choisira celle qui convient le mieux.

- **Le montage**
 - Le montage est, en audiovisuel, l'action d'assembler bout à bout plusieurs plans pour former des séquences qui formeront à leur tour un film.
- **Le découpage**
 - Dernier stade du scénario où le réalisateur découpe l'action en plans et en séquences.
- **La bande sonore**
 - Elle englobe tous les bruitages, les musiques et autres effets sonores.
- **Le plan**
 - Un plan est constitué d'une suite continue d'images enregistrées par la caméra en une seule prise. C'est le squelette du reportage.
- **L'angle de prises de vue**
 - Position de la caméra par rapport au sujet dominant. (face / profil / dos / plongée / contre-plongée).
- **Les rushes**
 - Ils représentent la totalité des plans filmés pendant un tournage, au cinéma et à la télévision.
- **Voix off**
 - C'est un procédé narratif utilisé dans le domaine audiovisuel qui consiste à faire intervenir une voix qui n'appartient pas à la scène.
- **Images d'illustration**
 - Extraits vidéo qui habillent un commentaire. L'image est là en soutien du propos.
- **Habillage**
 - Éléments de mise en scène qui entourent une émission radiophonique ou télévisée.
- **Question ouverte**
 - Question encourageant la personne interviewée à partager ses opinions et ses idées.
- **Question fermée**
 - Question qui attend un oui ou un non.
- **Logiciel de montage**
 - Outil qui permet le découpage et le collage de bandes sonores et vidéo.

VOCABULAIRE : SYNONYMES

Dire : suggérer, articuler, affirmer, déclarer, hurler, confirmer, hasarder, hésiter, s'émerveiller, rapeler, annoncer, énoncer, s'écrier, grogner, lancer, souffler, envoyer, confier, bégayer, sangloter, s'énerver, répondre, marmonner, prononcer, râler, répliquer, conseiller, protester, crier, chuchoter, ordonner, haleter, continuer, commencer, plaisanter, trancher, murmurer, susurrer, pleurnicher, indiquer, se moquer, hoqueter, demander, insinuer, proposer, terminer, céder, approuver, consoler, enchaîner, triompher, radoter, balbutier...

Bruiter : bruire, chuchoter, chuinter, murmurer, susurrer, crisser, bourdonner, frémir...

Bruit : ambiance, atmosphère, climat, bain, environnement, boucan, tapage, vacarme, battage, raf-fut, bourdonnement, bruissement, ronflement, grognement, vrombissement, rumeur, son, murmure, tintement, grincement...

Sonnerie : avertisseur, klaxon, trompe, corne, sirène, réveil, signal sonore, appel, sonnette, son-naille, cloche, clochette, bourdon, grelot, carillon, clarine, beffroi, clocher...

Sonner : tinter, tintinnabuler, résonner, appeler...

Sonore : bruyant, vocal, assourdissant, tapageur, tonitruant, phonique, hurleur, criard, vocal...

Sonorité : harmonie, bruit, timbre, tonalité, ton, son, écho, retentissement, résonnance, éclat...

Son : cri, chant, parole, vibration, rugissement, voix, résonance, sonorité, ton, timbre, éclat, tonali-té, fredonnement, bruissement, tintement, murmure, rumeur, vrombissement, ronflement, bruit, bourdonnement, zézaïement, zozotement....

VOCABULAIRE : INTERJECTIONS

Une interjection est une catégorie de mot invariable permettant d'exprimer une émotion spon-tanée (joie, colère, tristesse, douleur...), d'adresser un message bref (salutation, acquiescement, ordre...) ou de réaliser une image sonore (ONOMATOPEE).

INTERJECTIONS :

- **Acclamer** : hurra, youpi.
- **Appeler** : psssst-kssss, hep !, help !, hé ! ohé !, oohéée !
- **Crier de douleur** : aïe ouille.
- **Détester** : berk, beurk, Pouah !
- **Discuter** : bla bla bla, patati patata.
- **Éternuer** : a, at, at, atchoum !
- **Exprimer la colère** : grr...grrr, scrogneugneu...
- **Indifférence** : bof.
- **Interrompre** : hem...
- **Murmurer** : humm.
- **Pester** : pffff.
- **Rire** : hihi haha hoho héhé wouarf.
- **S'étonner** : han... wouah...hou la la...
- **Savourer** : miam miam.
- **Souffler** : ouf !
- « **Va t-en** » : ouste ! Zou... Hop...

ONOMATOPEES :

- **Aboier** : wouaf.
- **Balancer** : tic tac, cling clong.
- **Bêler** : bêê... bêê.
- **Boire du lait** : lap lap lap.
- **Bourdonner** : bzz...bzz...
- **Bruit du vent** : vouh ou wouuh.
- **Caqueter** : cot cot codêêt.
- **Chuter dans l'eau** : plouf ! pof ! splouf ! splash ! gloup.
- **Coasser** : coââ-coââ.
- **Couler** : glou glou, gloup.
- **Croasser** : croa croa.
- **Croquer** : cric, croc.
- **Démarrer** : vroum vroum.
- **Éclater un ballon** : bang paf.
- **Embrasser** : smack.
- **Entrer en collision** : bing ou bang ou boum.
- **Fermer la porte** : clic clac, cric crac.
- **Fermer la porte à clé** : cric crac.
- **Frapper à la porte** : toc toc, pan-pan, bom bom clonc, bong, taptap.
- **Hennir** : hi han.
- **Hululer** : houhouhou.
- **Klaxoner** : tut tut, pouèt, pimpon.
- **Laisser le gaz s'échapper** : pschitt.
- **Lécher** : slurp.
- **Meugler** : meuh : meuhhhh...
- **Percuter** : boum boum, ding, bing bong, pif, pof, tchik tchak, Bam, gong.
- **Pleurer** : sniff, ouin, oin.
- **Prendre une photo** : clic clac.
- **Ronronner** : ronron.
- **Rouler sur les rails** : tchou tchouu, tagadam ou tougoudoum.
- **Ruminer** : crunch crunch.
- **Sonner** : drelin drelin, dring dring pouèt.
- **Sonnerie du téléphone** : dring, tut...
- **Taper sur le clavier d'ordinateur** : clic clic tip tap.
- **Tapoter l'eau** : plic ploc ; plif plaf.
- **Tirer avec une arme** : pan ou bang ; boum ; taratata.
- **Tomber dans l'eau** : splash plouf.
- **Tomber** : baoum, dadaboum, ramdam, pouf ! paf ! patatras ! splaf ! bam !
- **Trottiner** : cataclap cataclap.

EXPRESSIONS

- Un bruit qui fait grincer les dents (bruit strident).
- Un faux bruit, un bruit de couloir, un bruit qui court (une rumeur).
- Faire grand bruit (tapage) ; faire beaucoup de bruit pour rien.
- Un bruit suspect (inquiétant).

LITTÉRATURE DE JEUNESSE ET DOCUMENTAIRES

L'enfant qui n'entend pas : la surdité, un handicap invisible- Christine Toffin - Dominique Seban-Lefebvre - Belin (fév 2008) coll. Naître, grandir, devenir.

Musique et surdité - Alain Carré - J.-M. Fuzeau (mai 2008) coll. Consonance- Quel est l'intérêt de la musique quand on est malentendant ? + Support pédagogique pour tous.

La planète des sens : l'ouïe - Jeu d'action pour développer l'ouïe (reconnaître auditivement un objet caché ou qui tombe, retrouver un son parmi 4, localiser un son, chuchoter).

Le son - Barbara Taylor - Gamma Jeunesse (1993) coll. « Pleins feux sur ... » Un lien avec l'environnement.

Le son - Neil Ardley - Bordas (fév 1993) coll. Le Petit Chercheur - Explication de l'acoustique aux enfants à partir de 7 ans.

L'ouïe - Lillian Wright - Gamma Jeunesse (1994) coll. Premier savoir Gamma : Qu'est-ce que l'ouïe, comment entendons-nous, pourquoi avons-nous deux oreilles ?

Le retour de Velours - Eliane Le Minoux - Pat Mallet (illus.) - Editions du Fox (nov 1999) - Littérature enfantine à partir de 8 ans.

Vive le bruit ! Gérard Hubert-Richou - Christelle Maury (illus.) - SEDRAP Jeunesse (mai 1997) coll. Lecture en tête.

Comment entendons-nous ? - Gérard Fain - le Pommier (mai 2005) coll. Les petites pommes du savoir.

Le bruit - Michèle Mira Pons - Sophie Lebot (illus.) - Milan (sep 2005) coll. Agir pour ma planète.

L'oiseau-lune - Joyce Dunbar - Jane Ray (illus.) - Gautier-Languereau (août 2006).

Gabriel, un geste, une voix ? - Valérie Weishar Giuliani - Shiilia (illus.) - Limonade (oct 2012) coll. Quartier libre !

BANQUE DE FILMS

Site TV : « Peur bleue » (travail sur les émotions) ; « Chuut » (le bruit en mangeant) École et cinéma : <http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/films.html>

Institut national de l'audiovisuel : <http://www.ina.fr/>

France tv éducation : <http://education.francetv.fr/>

Le site tv : <http://www.lesite.tv/>

Transmettre le cinéma : <http://www.transmettrelecinema.com/>

FICHE TECHNIQUE LOGICIELS - TÉLÉCHARGEMENTS

- **Montage sonore**
 - Exemple de logiciel de montage sonore gratuit : Audacity.
 - Téléchargement : <http://audacity.sourceforge.net/download/>
- **Montage vidéo**
 - Exemple de logiciel de montage vidéo gratuit : Movie Maker.
 - Téléchargement : <http://windows.microsoft.com/fr-fr/windows-live/movie-maker#t1=overview>
- **Convertisseur audio et vidéo**
 - Exemple de logiciel gratuit : format Factory <http://www.youtube.com/watch?v=9IZPnuWPNog>

BRUITAGE ET ORALISATION À LA MANIÈRE DES CONTES CRÉOLES

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 1 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Comprendre, s'exprimer en utilisant une langue étrangère ou régionale.
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.
- Comprendre les enjeux et le fonctionnement général des médias afin d'acquérir une distance critique et une autonomie suffisantes dans leur usage.

DOMAINE 3 - LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Exprimer sa sensibilité, formuler ses opinions et respecter celles d'autrui.
- Acquérir un sens de l'engagement et de l'initiative.
- Développer une conscience de la justice et du droit.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016 : LANGUES VIVANTES (ÉTRANGÈRES OU RÉGIONALES)

COMPÉTENCES DES ACTIVITÉS COMMUNICATIVES LANGAGIÈRES :

- En réception → écouter et comprendre
 - Écouter et comprendre des messages oraux simples relevant de la vie quotidienne, des histoires simples.
 - Exercer sa mémoire auditive à court et à long terme pour mémoriser des mots, des expressions courantes.
 - Utiliser des indices sonores et visuels pour déduire le sens de mots inconnus, d'un message.
- En production → Parler en continu
 - Mémoriser et reproduire des énoncés.
 - S'exprimer de manière audible, en modulant débit et voix.
 - Participer à des échanges simples en mobilisant ses connaissances phonologiques, grammaticales, lexicales, pour être entendu et compris dans quelques situations diversifiées.
- En interaction → Réagir et dialoguer
 - Poser des questions simples.
 - Mobiliser des énoncés adéquats au contexte dans une succession d'échanges ritualisés.
 - Utiliser des procédés très simples pour commencer, poursuivre et terminer une conversation brève.
- Découvrir les aspects culturels d'une langue vivante étrangère et régionale
 - Mobiliser ses connaissances culturelles pour décrire ou raconter des personnages réels ou imaginaires.

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

DIMENSION CULTURELLE

- Connaître quelques éléments culturels (« tim-tim » créoles, onomatopées, expressions, personnages des contes).
- Reproduire oralement des interactions entre le public (la cour) et le conteur.
- Élaborer une fiche concept : Ex « Konpè Lapen » « la Djables »...

DIMENSION LINGUISTIQUE

- Utiliser des expressions et des phrases proches des modèles rencontrés dans les contes.
- Respecter les intonations, moduler les voix pour conter la fable.
- Savoir ce qu'est une morale, connaître des expressions, des proverbes, un lexique.
- Connaître des caractéristiques et spécificités des genres littéraires (conte, fable).
- Comprendre des textes en s'appuyant sur des éléments connus (expressions, lexique, proverbes créoles, jeu de questions/réponses du conteur créole).

DIMENSION COGNITIVE ET MÉTACOGNITIVE

- Permettre aux enfants de savoir ce qu'ils comprennent, pourquoi et comment.
- Apprendre à questionner l'implicite d'une morale.
- Utiliser des outils numériques simples pour l'enregistrement (dictaphone...) et le traitement audio.
- Pratiquer le langage dans des genres codifiés : Caractéristiques et spécificités de la communication orale (posture corporelle, articulation, débit, intonation, etc.).

PRINCIPE GÉNÉRAL

ÉTAPE 1

- **Découvrir et comprendre un conte oral :**
 - Le meneur visionne le conte aux enfants une première fois dans son intégralité pour en comprendre le sens. Faire raconter, faire argumenter, faire des inférences.
 - Interagir avec les enfants : les inciter à croiser tous les indices pour donner du sens.
 - Poser des questions ouvertes : De quoi s'agit-il ? Que s'est-il passé ? Pourquoi, comment, à votre avis..., qu'est-ce qui vous permet de dire... Que pensez-vous du titre ? Quelle leçon peut-on tirer de cette histoire ?
 - Visionner éventuellement des passages pour accompagner la construction du sens en faisant reformuler.
- **Découvrir les accroches du conteur**
 - Relever des expressions typiques du conteur qui permettent d'interagir avec le public (formules d'introduction, tim-tim, formulettes...) dans le conte écouté.
 - Faire des recherches documentaires.
- **Élaborer une fiche concept des personnages**
 - Faire un portrait physique et moral des personnages typiques des contes créoles.

ÉTAPE 2

- **Aborder la morale à partir d'une fable ou d'un conte**

Une fable : le loup et le chien de Jean de Lafontaine

- Thème : la liberté individuelle et ses limites
- Lire le texte, faire raconter, compléter le récit, respecter l'ordre chronologique.
- Variante : donner le texte en puzzle pour le reconstituer.

- **Identifier les parties de la fable**
 - Rencontre d'un loup affamé et d'un chien / hésitation du loup / discussion entre Chien et Loup / vie du chien / découverte de la trace du collier du chien par le loup / choix du loup de rester libre.
 - Caractériser les personnages.
 - Comprendre la moralité implicite.

Un conte : Une nouvelle des Lettres de mon moulin, d'Alphonse Daudet : « La chèvre de M. Seguin »

- Écouter, lire et comprendre : Investiguer le texte par un questionnement oral et des interactions entre enfants (voir 1ère étape). Voir au-delà des mots pour faire des inférences logiques.
- Identifier les parties du conte.
- Faire le lien avec le loup et le chien : La chèvre de M. Seguin choisit le plaisir de s'étourdir dans les alpages, totalement indifférente aux conséquences de son choix. Dans le loup et le chien, le loup préfère sa folle liberté et le ventre creux à la soumission du chien.

ÉTAPE 3

- **Oralisation à la manière des contes créoles**
 - Avant de commencer à raconter, choisir une formulette d'introduction.
 - Entre chaque partie repérée, insérer des devinettes créoles.
 - Si le personnage du Loup n'apparaît pas dans les contes créoles, il est possible de substituer ce personnage à d'autres.

ÉTAPE 4

- Adapter une fable en créole (contextualiser les personnages, les lieux). Exemple : *Le Loup et l'Agneau* » de La Fontaine et *Ti-ravèt épi Manzè Poul* .
- Mémoriser le texte et l'interpréter.

ÉTAPE 5

- **Faire le bruitage de la fable ou du conte.**
 - Insérer des bruits ambiants dans l'ordre chronologique du conte en simultanéité, en succession des paroles du conteur.
 - Utiliser les sons de l'environnement proche des enfants pour qu'ils prennent conscience des bruits qui les entourent.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

- Diffuser et enregistrer le bruitage pendant la narration ou placer les bruiteurs derrière le conteur.
- Transformer un conte d'enfants en transposant ses éléments dans une situation quotidienne, un contexte géographique ou historique différent.

INTERDISCIPLINARITÉ

- **Langue orale**
 - Mise en voix d'un conte ou d'une fable, bruitage avec des sons locaux.
 - *Ti-ravèt épi Manzè Poul* (voir clé usb).
- **Expression théâtrale**
 - Mettre en scène, mimer un conte créole.

- **Rédaction**
 - Transformer une fable de Jean de Lafontaine ou l'histoire de la Chèvre de M. Seguin d'Alphonse Daudet en conte créole.
 - Utiliser des formulettes pour l'introduction.
- **Arts plastiques**
 - Réaliser des costumes locaux typiques des personnages ou une maquette.

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

UNIVERS DES CONTES

CONTEURS CREOLES : Valère EGOUY : [HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=X66BD4Z4QOM](https://www.youtube.com/watch?v=X66BD4Z4QOM)

Benzo : « Misié liwa ka mayé fi a y »

Duverger, Nikoto, Pennont

PERSONNAGES DES CONTES :

Konpè Lapen : malin par la ruse et savant, mais parfois sans pitié.

Konpè Zamba : sot et balourd, se fait duper par Konpè Lapen.

Konpè Bèf : fort mais peu malin.

Misié Liwa : (le Roi) autoritaire, sévère, il punit, sévit, est souvent injuste aux yeux de sa victime.

Bondyé : (« Bon Dieu ») propriétaire terrien, on peut lui reprocher sa dureté et son paternalisme.

Konpè Tig : autoritaire, il inspire la crainte.

Konpè Makak : singe, drôle mais souvent ridicule, qui se laisse duper.

Ti-jan : astucieux, intelligent, débrouillard, il doit lutter pour réussir. Malgré ses tourments il finit toujours par sourire.

Konpè Zagriyen : malicieux, rusé et intelligent il se tire toujours d'affaire.

Konpè Tòti : possède plusieurs personnalités. Personnage masculin envieux, perfide, qui amuse l'auditoire, il est parfois quimboiseur, jeteur de sorts, guérisseur.

Djab : règne sur une quantité de petits démons qui lui obéissent.

La djablès : souvent représentée avec 2 pieds différents, elle égare ses adversaires en les dirigeant vers des pistes dangereuses, périlleuses.

EXPRESSIONS D'ICI ET D'AILLEURS

FORMULETTES D'INTRODUCTION

AFRIQUE

« Ici mon compte prend son cours, le voici. Si je perds le fil du récit, chemin faisant, qui, de toi, de toi ou de toi me reprendra ? »

« (...) Et ce conte pénétra dans la forêt... Il nous rapportera une récolte, et peut-être deux encore... »

« (...) L'histoire qui n'a pas de fin vient de trouver ici sa petite fin »

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Je connais 6 « tim-tim » créoles.
- Je restitue les interactions.
- Je sais introduire un conte par des expressions typiques.
- J'utilise des formulettes.
- Je reconnais les stéréotypes des personnages.
- Je connais des conteurs créoles (voix, intonation, style, tim-tim...).

AUSTRALIE

« Fermez la bouche en mangeant et ouvrez les oreilles pour écouter, une histoire arrive. »

« Gardez bien ouvertes vos oreilles pour entendre l'histoire. Elle est ici, parmi nous, et veut parler. »

« Fermez la bouche, que vos oreilles entendent, l'histoire arrive, déjà elle s'approche, déjà elle est ici, et parle avec ma voix. »

POLYNÉSIE

« Écoutez mes paroles, hommes et femmes qui préparez de la bonne nourriture dans de bons fours. Mon histoire raconte les temps anciens, quand... »

« Écoutez hommes et femmes, écoutez attentivement, n'allez pas confondre une jeune fille et une autre, car elles étaient deux... »

ARCHIPEL MÉLANÉSIE

« Maintenant, dis à ton cœur qu'il vienne près de moi, comme vont venir vers tes oreilles mes paroles qui te diront ce que c'était que »

« J'ai planté un conte en terre, il a éclos et poussé comme une igname. J'ai été le vendre au village, le village s'appelait (...) . Dans ce village, vivait un homme... »

DEVINETTES CRÉOLES

Le conteur « Titim ! » → les spectateurs « bwa sèk »
Quand la cour ne sait pas répondre à un titim : « Laklé fo' »
CRIC → CRAC
YE MISTICRIC → YE MISTICRAC
Est-ce que la cour dort ? → Non, la cour ne dort pas

TIM-TIM CRÉOLES

- Dlo désann món ? → Coco.
- Dlo doubout ? → kann (Canne à sucre).
- An kay asou ansel poto ? → Parapli (Parapluie).
- Tablié madanm dèyè do ? → Zong (L'ongle).
- An ti barik san fon ? → An bag (Bague).
- Mwen isi, mwen an Fwans ? → An let (Une lettre).
- Ni an bagay Bondié mété asi latè, i ka désann san janmen rimonté ? → La riviè (La rivière).
- Pwèl an wo, pwèl an ba, koko an mitan ? → Zyé (L'oeil).
- An ti bolonm ka plen an kay ? → Limiè (La lumière).
- Mwen ni an dra, i ka kouvè tout latè ? → Sièl (Ciel).
- Mwen lonjé i doubout, mwen doubout i lonjé ? → Pié (les pieds).
- Senk ka poté kat a la machin 32 ? → Senk dwèt ka pòté fouchet' an machouè (Cinq doigts portent une fourchette à la bouche).
- Mwen ni an bagay, si mwen pa fesé' y atè, i pa ka travay ? → An coutela (Le coutelas).
- Dé ti kwi menm grandè ? → Siel épi la tè (Le ciel et la terre).

LE LOUP ET LE CHIEN

Un loup n'avait que les os et la peau,
Tant les chiens faisaient bonne garde.
Ce loup rencontre un dogue aussi puissant que beau,
Gras, poli, qui s'était fourvoyé par mégarde.
L'attaquer, le mettre en quartiers,
Sire loup l'eût fait volontiers.
Mais il fallait livrer bataille,
Et le mâtin était de taille
À se défendre hardiment.
Le loup donc l'aborde humblement,
Entre en propos, et lui fait compliment
Sur son embonpoint, qu'il admire.
« Il ne tiendra qu'à vous, beau sire,
D'être aussi gras que moi, lui repartit le chien.
Quittez les bois, vous ferez bien :
Vos pareils y sont misérables,
Cancres, haïres, et pauvres diables,
Dont la condition est de mourir de faim.
Car quoi ? Rien d'assuré, point de franche lippée.
Tout à la pointe de l'épée.
Suivez-moi ; vous aurez un bien meilleur destin.
«Le loup reprit : « Que me faudra-t-il faire ?
- Presque rien, dit le chien : donner la chasse aux gens
Portants bâtons, et mendiants ;
Flatter ceux du logis, à son maître complaire ;
Moyennant quoi votre salaire
Sera force reliefs de toutes les façons :
Os de poulets, os de pigeons,
Sans parler de mainte caresse. »
Le loup déjà se forge une félicité
Qui le fait pleurer de tendresse.
Chemin faisant, il vit le col du chien pelé :
« Qu'est-ce là ? Lui dit-il. — Rien. — Quoi ? Rien ? — Peu de chose.
- Mais encor ? — Le collier dont je suis attaché
De ce que vous voyez est peut-être la cause.
- Attaché ? dit le loup : vous ne courez donc pas
Où vous voulez ? — Pas toujours, mais qu'importe ?
- Il importe si bien, que de tous vos repas
Je ne veux en aucune sorte,
Et ne voudrais pas même à ce prix un trésor. »
Cela dit, maître loup s'enfuit, et court encor.

Jean de La Fontaine

LA CHÈVRE DE MONSIEUR SEGUIN

M. Seguin n'avait jamais eu de bonheur avec ses chèvres. Il les perdait toutes de la même façon : un beau matin, elles cassaient leur corde, s'en allaient dans la montagne, et là-haut le loup les mangeait. Ni les caresses de leur maître, ni la peur du loup, rien ne les retenait. [...]
M. Seguin s'apercevait bien que sa chèvre avait quelque chose, mais il ne savait pas ce que c'était...
Un matin, comme il achevait de la traire, la chèvre se retourna et lui dit dans son patois :

« - Écoutez, monsieur Seguin, je me languis chez vous, laissez-moi aller dans la montagne.
 - Ah ! mon Dieu ! Elle aussi ! » cria M. Seguin stupéfait, et du coup il laissa tomber son écuelle ; puis, s'asseyant dans l'herbe à côté de sachèvre :
 « Comment, Blanquette, tu veux me quitter ! »
 Et Blanquette répondit : « Oui, monsieur Seguin.
 - Est-ce que l'herbe te manque ici ?
 - Oh ! non ! monsieur Seguin.
 - Tu es peut-être attachée de trop court, veux-tu que j'allonge la corde ?
 - Ce n'est pas la peine, monsieur Seguin.
 - Alors, qu'est-ce qu'il te faut ? qu'est-ce que tu veux ?
 - Je veux aller dans la montagne, monsieur Seguin.
 - Mais, malheureuse, tu ne sais pas qu'il y a le loup dans la montagne... Que feras-tu quand il viendra ?
 - Je lui donnerai des coups de cornes, monsieur Seguin.
 - Le loup se moque bien de tes cornes. Il m'a mangé des biques autrement encornées que toi... Tu sais bien, la pauvre vieille Renaude qui était ici l'an dernier ? Une maîtresse chèvre, forte et méchante comme un bouc. Elle s'est battue avec le loup toute la nuit... puis, le matin, le loup l'a mangée.
 - Pécaïre ! Pauvre Renaude ! ... Ça ne fait rien, monsieur Seguin, laissez-moi aller dans la montagne.
 - Bonté divine ! ... dit M. Seguin ; mais qu'est-ce qu'on leur fait donc à mes chèvres ? Encore une que le loup va me manger... Eh bien, non... je te sauverai malgré toi, coquine ! et de peur que tu ne rompes ta corde, je vais t'enfermer dans l'étable et tu y resteras toujours. »
 Là dessus monsieur Seguin emporta la chèvre dans une étable toute noire, dont il ferma la porte à double tour. Malheureusement, il avait oublié la fenêtre, et à peine eut-il le dos tourné, que la petite s'en alla. [...]

VOCABULAIRE

**Lambrusque* : c'est une vigne sauvage.

***Gerfaut* : faucon à plumage clair.

****Amadou* : matière baveuse provenant de la sève de certains chênes.

En somme, ce fut une bonne journée pour la chèvre de M. Seguin. Vers le milieu du jour, en courant de droite et de gauche, elle tomba dans une troupe de chamois en train de croquer une Lambrusque* à belles dents. Notre petite coureuse en robe blanche fit sensation. On lui donna la meilleure place à la lambrusque, et tous ces messieurs furent très galants...
 Tout à coup le vent fraîchit. La montagne devint violette; c'était le soir. « Déjà ! » dit la petite chèvre ; et elle s'arrêta fort étonnée. En bas, les champs étaient noyés de brume. Le clos de M. Seguin disparaissait dans le brouillard, et de la maisonnette on ne voyait plus que le toit avec un peu de fumée. Elle écouta les clochettes d'un troupeau qu'on ramenait, et se sentit l'âme toute triste...
 Un gerfaut**, qui rentrait, la frôla de ses ailes en passant. Elle tressaillit... puis ce fut un hurlement dans la montagne : « Hou ! hou ! »
 Elle pensa au loup ; de tout le jour la folle n'y avait pas pensé... Au même moment une trompe sonna bien loin dans la vallée. C'était ce bon M. Seguin qui tentait un dernier effort.
 « Hou ! hou !... faisait le loup.
 - Reviens ! reviens !... » criait la trompe.
 Blanquette eut envie de revenir ; mais en se rappelant le pieu, la corde, la haie du clos, elle pensa que maintenant elle ne pouvait plus se faire à cette vie, et qu'il valait mieux rester.
 La trompe ne sonnait plus...
 La chèvre entendit derrière elle un bruit de feuilles. Elle se retourna et vit dans l'ombre deux oreilles courtes, toutes droites, avec deux yeux qui reluisaient... C'était le loup.
 Énorme, immobile, assis sur son train de derrière, il était là regardant la petite chèvre blanche et la dégustant par avance. Comme il savait bien qu'il la mangerait, le loup ne se pressait pas ; seulement, quand elle se retourna, il se mit à rire méchamment. « Ha ! ha ! la petite chèvre de M. Seguin » ; et il passa sa grosse langue rouge sur ses babines d'amadou.***
 Blanquette se sentit perdue... Un moment, en se rappelant l'histoire de la vieille Renaude, qui s'était battue toute la nuit pour être mangée le matin, elle se dit qu'il vaudrait peut-être mieux se laisser manger tout de suite ; puis, s'étant ravisée, elle tomba en garde, la tête basse et la corne en avant, comme une brave chèvre de M. Seguin qu'elle était... Non pas qu'elle eût l'espoir de tuer le loup, - les chèvres ne tuent pas le loup, - mais seulement pour voir si elle pourrait tenir aussi longtemps que la Renaude... Alors le monstre s'avança, et les petites cornes entrèrent en danse. Ah ! la brave chevrette, comme elle y allait de bon cœur ! Plus de dix fois, je ne mens pas, Gringoire, elle força le loup à reculer pour reprendre haleine. Pendant ces trêves d'une minute, la gourmande cueillait en

hâte encore un brin de sa chère herbe ; puis elle retournait au combat, la bouche pleine... Cela dura toute la nuit. De temps en temps la chèvre de M. Seguin regardait les étoiles danser dans le ciel clair, et elle se disait : « Oh ! pourvu que je tienne jusqu'à l'aube... ? ».

L'une après l'autre, les étoiles s'éteignirent. Blanquette redoubla de coups de cornes, le loup de coups de dents... Une lueur pâle parut dans l'horizon... Le chant du coq enrôlé monta d'une mé-tairie. « Enfin ! » dit la pauvre bête, qui n'attendait plus que le jour pour mourir ; et elle s'allongea par terre dans sa belle fourrure blanche toute tachée de sang... Alors le loup se jeta sur la petite chèvre et la mangea.

LE LOUP ET L'AGNEAU

La raison du plus fort est toujours la meilleure :

Nous l'allons montrer tout à l'heure.

Un Agneau se désaltérait

Dans le courant d'une onde pure.

Un Loup survient à jeun qui cherchait aventure,

Et que la faim en ces lieux attirait.

Qui te rend si hardi de troubler mon breuvage ?

Dit cet animal plein de rage :

Tu seras châtié de ta témérité.

-Sire, répond l'Agneau, que votre Majesté

Ne se mette pas en colère ;

Mais plutôt qu'elle considère

Que je me vas désaltérant

Dans le courant,

Plus de vingt pas au-dessous d'Elle,

Et que par conséquent, en aucune façon,

Je ne puis troubler sa boisson.

- Tu la troubles, reprit cette bête cruelle,

Et je sais que de moi tu médis l'an passé.

- Comment l'aurais-je fait si je n'étais pas né ?

Reprit l'Agneau, je tette encor' ma mère.

- Si ce n'est toi, c'est donc ton frère.

- Je n'en ai point.

- C'est donc quelqu'un des tiens :

Car vous ne m'épargnez guère,

Vous, vos bergers, et vos chiens.

On me l'a dit : il faut que je me venge.

Là-dessus, au fond des forêts

Le Loup l'emporte, et puis le mange,

Sans autre forme de procès.

Jean de La Fontaine

TI-RAVÈT ÉPI MANZÈ POUL

Ravèt pa janmen ni rézon douvan poul.

Ti ravèt, té ka chèché manjé douvan kay manzè poul.

Manzè poul poko té manjé sèl di Dyé -an !

é boudin-w té ka kryé anmwé !

-Sa'w vini chèché ?

ou ka sanm bien brav pou bodé douvan lapot kay mwen !

- Pa faché Manzè Poul ! Mwen pa vini déranjé'w. Mwen byen douvan lapot kay ou mé mwen pa entré ! Mwen la ka chèché an ti moso manjé ! Mwen pa vini volè zafè'w. Fè zafè'w ! Chè !

- Wou ... !!! Mwen ka véyé'w !

Mwen sav ou ni labitid palé mwen mal !

- Sa'w ka di la ! Mwen poko té menm né yè oswè !

- Si sé pa wou, sé frè-w !

- Mwen pani fanmi !

- Ou byen sé kompè'w la !

Zot pa ka djè pran tan épi mwen !

Zot toujou ka trennen an jaden-mwen !

Chak kochon ni nwel yo !

Jodi sé tour-ou !

Manzè Poul pa fè ni yonn ni dé i sotè anlè ravet-la, i valé'y an sel kou !

Équipe de circonscription de Saint-Joseph

BANQUE DE SONS LOCAUX (VOIR CLÉ USB)

THEMES	BRUITS du quotidien au niveau local
ANIMAUX	Coq, cochon, ferme, chat, poules, chevaux, vaches...
MER	Plage, vagues, jeux, musique, bruits sous-marins, vendeurs (clochette, pistaches)...
NUIT	Grenouille, sauterelles, criquets, jeko, cabrit bois...
FORETS	Oiseaux, tourterelles, merle...
RUE	Voitures, motos, commerçants, basses, musique, marché local
CARNAVAL	Voitures, instruments (percussions)...
MAISON	Chants, ustensiles...
ÉCOLE	Cour de récréation, cantine, salle de classe, cloche, salle de sport...

POUR ALLER PLUS LOIN

- Enseignement civique et morale (EDUSCOL)
- http://cache.media.eduscol.education.fr/file/Morale/62/4/morale_Fables_190624.pdf

AUTRES FABLES DE LAFONTAINE PAR THÈME

- **Honnêteté vis à vis d'autrui / respect**
 - Le Corbeau et le Renard : « Apprenez que tout flatteur vit aux dépens de celui qui l'écoute ».
- **Solidarité :**
 - L'Ane et le Chien : « Il se faut s'entraider, c'est de la loi de nature ».
- **Patience et sagesse**
 - Le Lion et le Rat : « Patience et longueur de temps font plus que force ni que rage ».
 - Le lièvre et la tortue : « Rien de sert de courir, il faut partir à point ».
- **Tolérance, intolérance et injustice**
 - Le Loup et l'Agneau : « la raison du plus fort est toujours la meilleure ».
 - École et cinéma : <http://www.enfants-de-cinema.com/2011/films/films.html>
 - Institut national de l'audiovisuel : <http://www.ina.fr/>
- **Contes créoles**
 - Valère EGOUY : <HTTPS://WWW.YOUTUBE.COM/WATCH?V=X66BD4Z4QOM>
- **Recherche de livres audio gratuits**
 - ex « *La chèvre de M. Seguin*, d'Alphonse Daudet ».
- **Exemple de logiciel de montage sonore gratuit**
 - AUDACITY
- **Banques de sons et musiques libres de droits**
 - <http://lasonotheque.org/> et <http://www.universal-soundbank.com/>
- **Comment faire un bruitage**
 - <http://www.libertivi.com/lalabodubruiteur>
- **Exemple de logiciel de convertisseur audio et vidéo gratuit**
 - FORMAT FACTORY
- **Dictaphone**
 - Sur téléphone portable ou sur tablette.

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 1 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps :

- S'exprimer et communiquer par l'art, de manière individuelle et collective, en concevant des productions sonores, verbales.
- Justifier ses intentions et ses choix expressifs en s'appuyant sur quelques notions d'analyse des œuvres.
- Apprendre le contrôle et la maîtrise de soi.

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Organiser son travail scolaire.
- Coopérer et réaliser des projets.
- Mobiliser des compétences et des outils numériques pour échanger et communiquer.

DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Développer le sens de l'engagement et de l'initiative.

DOMAINE 5 : LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

Inventer, élaborer et produire

- Imaginer, concevoir et réaliser des productions de natures diverses, y compris littéraires et artistiques.
- Développer son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.
- Prendre sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer.

Organisation et représentations du monde :

- Exprimer à l'écrit et à l'oral ce qu'on ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; étayer ses propres analyses et jugements qu'on porte sur l'œuvre ; formuler des hypothèses sur ses significations et en proposer une interprétation en s'appuyant notamment sur des aspects formels et esthétiques.
- Justifier ses intentions et ses choix expressifs, en s'appuyant sur quelques notions d'analyse des œuvres.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016

LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

- Lire, comprendre et interpréter un texte littéraire en autonomie et réagir à sa lecture.

ENSEIGNEMENTS ARTISTIQUES : ÉDUCATION MUSICALE

- Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression.
- Mettre en lien des caractéristiques musicales d'oeuvres différentes, les nommer et les présenter en lien avec d'autres oeuvres.
- Explorer les sons de la voix et de son environnement, imaginer des utilisations musicales, créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés.
- Développer sa sensibilité, son esprit critique et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Je peux inventer un pseudo-mot pour exprimer une émotion.
- Je sais utiliser une intonation adéquate.
- Je sais communiquer avec expression, en articulant, en faisant varier ma voix sur des textes en pseudo-mots.
- Je suis capable de prononcer un virelangue en me faisant comprendre.
- Je sais écrire un acrostiche, un calligramme.
- Je connais un opéra du XIX^e siècle : le duo des chats de Rossini.
- Je reconnais l'alternance et la simultanéité des voix.
- Je sais mémoriser un texte d'au moins 10 lignes.
- Je peux réciter un virelangue, dire un calembour.

HISTOIRE DES ARTS

- Exprimer un ressenti et un avis devant une oeuvre.

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

LANGAGE ORAL : CARACTÉRISTIQUES ET SPÉCIFICITÉS DES GENRES LITTÉRAIRES (CONTE, FABLE, POÉSIE, ROMAN, THÉÂTRE)

- Genres de l'oral (conte, lecture à haute voix ou récitation).
- Transformer des mots ; créer un vocabulaire précis pour exprimer une émotion.
- Communiquer, par une diction adaptée, les éléments véhiculés par un poème, un texte.
- Exprimer un message avec l'intonation adéquate.
- Mémoriser une poésie.

LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

- Lire avec aisance à haute voix (articulation, intonation, rythme, accentuation).

ÉCRITURE

- Écrire un texte de type poétique en obéissant à une ou plusieurs consignes.
- reproduire un style « à la manière de... » (Imiter, copier, s'inspirer).

ÉDUCATION MUSICALE

- **Chanter et interpréter**
 - Interpréter un répertoire varié avec expressivité.
 - S'engager personnellement pour contribuer à la réalisation d'un projet musical.
 - Expérimenter, avec la voix les différents paramètres du son.
 - S'auto-évaluer pour mesurer les progrès.
 - Écouter, comparer et commenter : Expliquer, nommer et schématiser une organisation musicale simple en utilisant un vocabulaire adapté. (ex : Écrire un musicogramme, voir Stripsody par Cathy Berberian).
- **Explorer, imaginer et créer**
 - Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.
 - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
 - Créer des éléments pour accompagner et enrichir le projet vocal.
 - Utiliser des outils numériques simples : enregistrement (dictaphone) et traitement audio.
- **Échanger, partager et argumenter**
 - Donner son avis sur la qualité d'une production collective.
 - Argumenter et justifier ses émotions à l'écoute d'une poésie.

PRINCIPE GÉNÉRAL

ÉTAPE 1 : À PARTIR D'UNE POÉSIE AUDIO : (exemple « Le loup et l'agneau » de Jean de Lafontaine)

- Écouter, faire des remarques sur le rythme, la voix (hauteur, timbre, intensité, durée, articulation).

ÉTAPE 2 : À PARTIR D'UNE ŒUVRE VOCALE

- « Le duo des chats de Rossini » (pièce populaire pour 2 sopranos).
- « Ursonate » (sonate de sons primitifs) de Kurt Schwitters.
- « Stripsody » (onomatopées) de Cathy Berberian.

- **Sans l'image**

- Écouter une première fois pour s'imprégner de l'œuvre.
- Exprimer ses impressions, son ressenti.
- Émettre des hypothèses sur le sens (exemple pour le duo des chats, déceler à l'écoute les émotions : séduction, approche, colère, rejet).

- **Sans le son**

- Regarder.
- Observer l'attitude des personnages.

- **Avec image et son : découvrir l'œuvre entière**

- **Première fois** : décrire l'organisation des éléments musicaux ou textuels (exemple pour le duo des chats : retrouver sur la partition les moments de duo ou de dialogue).
- **Deuxième fois** : rechercher le rythme (les phrasés) ou la ponctuation.
- **Troisième fois** : interpréter, reproduire, imiter, jouer avec... (trouver la tonalité, varier l'intensité, les phrasés).

ÉTAPE 3 : À PARTIR D'UNE ŒUVRE VOCALE OU MÉLODIQUE

- **Ecrire une histoire avec des onomatopées, des interjections**

- **Choisir un album ou une bande dessinée : les onomatopées remplaceront le texte à la manière de Stripsody de Cathy Berberian)**

- Chercher à mettre en valeur l'alternance et la simultanéité par une production originale
- Inventer des signes pour traduire et coder les mouvements mélodiques.
- Décoder un musicogramme produit par un camarade.

ÉTAPE 4 : À PARTIR D'UNE POÉSIE

- **Écouter le poème « Image » d'Eugène Guillevic lu par l'enseignant**

- Dégager la structure du texte en retirant les verbes.
- Choisir un autre lieu que le pré, de l'environnement proche des élèves (ex : la cour de récré, la cantine, la plage, le carnaval).
- Collecter et inventer des verbes s'y rapportant pour écrire une nouvelle poésie.

- **Écouter le poème « le grand combat » d'Henri Michaux lu par l'enseignant avec expression**

- Dire son ressenti, raconter ce qu'on a compris.
- Mettre en évidence les jeux de langage, le rythme (1^{ère} partie rapide, 2^e partie plus cadencé), la fantaisie des pseudo-mots par rapport au sens du texte.
- Étudier la composition des mots (ex « il l'emparouille » ressemble à il l'empare + écrabouille).
- Inventer un lexique concernant le thème du son (ex le bruit, la musique).
- Créer une poésie qui mettra en valeur une émotion (agréable ou non).

- **Écouter « Ursonate » de Kurt Schwitters**

- Parler en grommelots (dans une langue imaginaire).

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

- Créer un slam.
- Inventer des acrostiches à partir de mots évoquant le bruit, les sons.
- S'exercer à la diction avec des virelangues.
- Écouter et reproduire des sketches de Raymond Devos.
- Apprendre des chansons de Bobby Lapointe.

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

POÉSIES

- « Sous les herbes » d' Eugène Guillevic (1907 – 1997)
- « A l'écoute » de Jacques Charpentreau
- « Calligrammes » de Guillaume Apollinaire
- « Tic Tac » de Pierre Coran
- « Le grand combat » de Henri Michaux (1899 – 1984)

VOCABULAIRE

Un calligramme : « C'est un poème dont la disposition graphique forme un dessin, généralement en rapport avec le sujet du texte, mais il arrive que la forme apporte un sens qui s'oppose au texte. Cela permet d'allier l'imagination visuelle à celle portée par les mots. » (source : wikipédia).

Un acrostiche : substantif masculin du grec akrostikhos («haut, élevé» et stichos, le vers). C'est un poème fondé sur une figure de style dont les initiales de chaque vers, lues verticalement de haut en bas, composent un mot ou une expression se rapportant au sujet du poème.

Exemple : bruit
Boum !
Rooooarhhh !
Uhe, hue !...
Ih, hi,hi,hi.
Tsst tsst.

Un calembour : c'est un jeu de mots fondé sur l'homophonie et la polysémie. Exemples :
« Mettre un ver de terre dans un verre de terre ».
« J'ai envie de manger un exquis mots à la fraise ».

Un à-peu-près : c'est une sorte de jeu de mots, de calembour phonétique. Exemple :
« La belle lisse poire du Prince de Motordu » de Pef.

Un musicogramme : c'est une représentation schématique des événements sonores d'une œuvre musicale. (Un dessin représente un son).

Un virelangue : c'est un groupe de mots difficiles à articuler, assemblés dans un but ludique ou pour servir d'exercice d'élocution. Répétez ce virelangue : « Il reste treize fraises fraîches. ». Bobby Lapointe et Raymond Devos en étaient des maîtres. (Exemple « Dix dodus dindons » de JH Malineau). Répertoire de virelangues : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Virelangue>

RESSOURCES

Boby Lapointe

Boby Lapointe : Boby Lapointe (Robert, Jean-François, Joseph, Pascal Lapointe), né le 16 avril 1922 à Pézenas (Hérault), mort à 50 ans dans cette même ville le 29 juin 1972, est un auteur interprète français, surtout connu pour ses textes semés de calembours, de contrepèteries et d'à-peu-près.

« Comprend qui veut » CD album – Paru le 01 janvier 1984.

Paroles des chansons support numérique (clé usb ou en ligne) : « L'hélicon » « Eh Toto » « Aragon et Castille ».

Raymond Devos

Humoriste français, né le 9 novembre 1922 à Mouscron en Belgique, mort le 15 juin 2006 à Saint-Rémy-Lès-Chevreuse dans les Yvelines (France). Il est resté célèbre pour ses jeux de mots, ses qualités de mime, son goût pour les paradoxes cocasses, le non-sens et la dérision.

« Funambule des mots » CD album - Paru le 11 janvier 2007.

Paroles des sketches sur clé usb : « Parler pour ne rien dire » ; « À Caen ».

« Ursonate » de Kurt Schwitters : Sonate de sons primitifs.

Le grommelot, dérivé de grommeler, « parler entre ses dents », est le mot qui désigne au théâtre, un faux dialogue. Les acteurs prononcent une suite de syllabes dénuées de sens pour faire semblant de dire quelque chose. Cette manière de s'exprimer ne retient de la langue que l'intonation, le rythme, la spontanéité, le naturel pour donner un sens.

Slam

Le terme slam peut aussi bien désigner le genre qui est avant tout un art oratoire, que la manifestation à laquelle ce mot fait habituellement et historiquement référence. De ce fait le slam est avant tout une certaine posture dotée d'une intention, qui a sa culture, mais est aussi un concours de déclamations de textes poétiques. Un exemple d'atelier Slam à l'école : <http://www.lesite.tv/videotheque/0841.0002.00-un-exemple-datelier-slam-a-lecole>

Les ateliers CANOPE : Le slam pour la classe. <http://www.mde78.ac-versailles.fr/spip.php?article524>
RETZ : 20 ateliers de slam-poésie. Voir le slam « En accosutique » de Nicole Cage sur clé usb ou en ligne

Cathy Berberian

Cantatrice américaine d'origine arménienne née le 4 juillet 1925 à Attleboro au Massachusetts, morte le 6 mars 1983 à Rome. elle a abordé un répertoire très varié allant de Monteverdi aux compositions les plus contemporaines, grâce à sa voix très étendue et flexible, à un sens de la mise en scène excentrique ;

« **Stripsody** » est une bande dessinée humoristique dans laquelle chaque dessin correspond à un son. Les 3 hauteurs des sons « aigu » « médium » « grave » sont représentées par 3 lignes de haut en bas.

QUELQUES EXERCICES PRÉPARATOIRES

TRAVAIL DE RESPIRATION VENTRALE

- **La bougie**

Souffler le plus longtemps sur une bougie imaginaire en mettant la main sur le ventre. Sentir le ventre qui se creuse. Inspirer et sentir le ventre qui se gonfle. Souffler sur la flamme pour la faire vaciller par à-coups.

- **Lecture**

Lire un texte (un monologue) sans reprendre sa respiration.

TRAVAIL DE LA VOIX

- **Le chef d'orchestre**

Il s'agit d'attribuer un son continu ou à intervalles réguliers à 4 ou 5 élèves. Le meneur se place en face du groupe et sollicite leur voix. Il doit les faire se succéder ou les superposer pour trouver une harmonie que le reste de la classe approuvera.

- **Dialogue vocal**

Deux élèves face à face tiennent un dialogue de sons hétéroclites (bruits, onomatopées, vocalises...). Ils peuvent s'imiter, se questionner et se répondre...

A plusieurs, créer un théâtre de sons ou d'onomatopées...

- **Le trajet de la voix**

Un élève marche en faisant varier sa voix, du murmure à son volume sonore le plus fort possible. La montée de la voix doit être régulière. L'exercice peut être fait à partir d'un poème récité. La marche remplacée par une activité (ex faire ses lacets de chaussure, ranger ses affaires ...).

- **Transformation vocale**

Jouer sur différentes voix pour dire une même expression.

TRAVAIL D'ÉCOUTE

- **Casque**

Faire écouter de la musique avec un casque : l'élève chante, ou danse ; les autres doivent reconnaître la musique écoutée.

- **Aveugle**

Guider un camarade par la voix (ordres simples) puis un son qui peut être codé (à droite quand on claque des doigts, à gauche quand on frappe les mains....)

- **Cacophonie**

- Deux élèves prononcent chacun un mot simultanément, les autres doivent deviner les deux mots. Augmenter la difficulté par le nombre d'élèves et/ou la consonance des mots (crocodile- papillon ; cheval-chèvre ; chameau-chapeau...).

- Deux groupes de 4 quatre élèves se tournent le dos. Ils émettent chacun un son différent (ou une onomatopée) que l'autre groupe doit reconnaître pour le reproduire. On peut augmenter le nombre d'élèves...

PROLONGEMENT :

LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- **Arts du langage (Littérature, récit et poésie)**

Source Eduscol, liste d'œuvres (oct 2009) : http://media.eduscol.education.fr/file/Programmes/59/4/HistoireArts_Liste_oeuvres_114594.pdf

LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- **Arts du spectacle vivant**

- **Art du visuel (étape 3 et activités complémentaires)**

Les méthodes et outils pour apprendre

CRÉATION D'UNE FRISE SONORE INTERACTIVE

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 1 : LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages mathématiques, scientifiques et informatiques.

DOMAINE 2 : LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Organiser son travail scolaire.
- Coopérer et réaliser des projets.
- Mobiliser des compétences et des outils numériques pour échanger et communiquer.
- Utiliser avec discernement les outils numériques de communication et d'information cotoyés au quotidien.

DOMAINE 3 : LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Développer le sens de l'engagement et de l'initiative.

DOMAINE 4 : LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

Invention, élaboration et production :

- Imaginer, concevoir et réaliser des productions de natures diverses.
- Mettre en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- **Concevoir, créer, réaliser**
 - Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique répondant à un besoin.
- **S'approprier des outils et des méthodes**
 - Faire le lien entre la mesure réalisée, les unités et l'outil utilisés.
 - Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure ou réaliser une expérience.
 - Garder une trace écrite ou numérique des recherches, des observations et des expériences réalisées.
 - Extraire les informations pertinentes d'un document et les mettre en relation pour répondre à une question.

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- **M'approprier un environnement informatique de travail** : je sais me connecter ; enregistrer mon travail dans un document que je dois nommer.
- **Adopter une attitude responsable** : je sais vérifier si j'ai le droit d'utiliser les images pour fabriquer mon jeu.
- **Créer, produire, traiter, exploiter des données** : je peux modifier et insérer une image. Insérer un son. Imprimer le document ; adapter la qualité et la taille de l'impression (penser non seulement au recto mais au verso).
- **M'informer, me documenter** : je sais consulter des documents numériques sur le sujet qui m'intéresse. Saisir l'adresse URL d'un site Web et naviguer dans celui-ci. Utiliser un mot-clé ou un menu pour effectuer une recherche.
Je sais apprécier la pertinence des sites ou documents proposés (moteur de recherche, annuaire...) et je peux confronter entre elles les informations trouvées.
- **Communiquer, échanger** : je sais communiquer la version numérique d'un document à un ou plusieurs destinataires.

- **Pratiquer des langages**
 - Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).
- **Mobiliser des outils numériques**
 - Utiliser des outils numériques pour : communiquer des résultats ; traiter des données ; simuler des phénomènes ; représenter des objets techniques ; identifier des sources d'informations fiables.
- **Adopter un comportement éthique et responsable**
 - Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.

ÉDUCATION MUSICALE

- **Écouter, comparer et commenter**
 - Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.
- **Explorer, imaginer et créer**
 - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
 - Faire des propositions personnelles lors de moments de création.

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

- Prélever, trier, classer, copier, enregistrer, graver, prendre un son de l'environnement sonore proche pour l'insérer à d'autres supports.
- Utiliser un logiciel de montage.
- Scanner une image, prendre une photo à partir de la charte d'usage des technologies de l'information et de la communication de l'école (TICE).

PRINCIPE GÉNÉRAL**ÉTAPE 1**

- **Création d'une banque d'images**
 - Photographier les sources sonores.
- **Création d'une banque de sons**
 - Utiliser le dictaphone pour enregistrer le son et le sonomètre pour déterminer les décibels de chacun des éléments choisis.
 - Les bruits de l'environnement de l'enfant (cantine, cour de récréation, terrain de sport...).
 - Les sons du « sac à son » et des instruments (voir Arts du son).
 - Les bruits de la ville, de la ferme, etc.

ÉTAPE 2

- **Classer les sons, catégoriser, comparer en fonction de la frise qu'on veut réaliser.**
 - Travail par binôme ou individuellement.

ÉTAPE 3

- **Créer un tableau à deux colonnes (Image / Décibels+insertion)**
 - **Classer les éléments** de la plus petite intensité à la plus grande.
 - Il est possible d'**insérer une forme** (flèche) pour le sens de lecture (voir dossier sur clé usb).
 - L'aspect esthétique du produit final est laissé à l'appréciation des concepteurs.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES :

- **Créer une ambiance sonore sur une scène sans dialogue** : Choisir une image ou photo à laquelle on associe des atmosphères différentes en utilisant des musiques, des sons adaptés à l'effet recherché : effroi, burlesque, suspens, romantique...
- **Créer un jeu de cartes** : retrouver les paires de cartes associant décibels et objet (voir livret d'évaluation de l'élève).
- **Faire un film et sonoriser** des expériences menées en sciences dans le but de les présenter et voir fiche maîtrise de la langue pour la sonorisation d'un film.

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

MATERIEL

- Appareil à photos.
- Dictaphone.
- Ordinateur.
- Logiciels de traitement de texte pour insérer les données.
- Exemple de logiciel de montage sonore gratuit : AUDACITY - Téléchargement : <http://audacity.sourceforge.net/download/>
- Banques de sons et musique libres de droits : UNIVERSAL SOUND BANK - <http://www.universal-soundbank.com/>
- Exemple de logiciel de convertisseur audio et vidéo gratuit : FORMAT FACTORY
- Exemple de logiciel de montage vidéo gratuit : MOVIE MAKER

La formation de la personne et du citoyen

RÉALISATION D'AFFICHES PRÉVENTIVES POUR L'ÉCOLE ET LE QUARTIER

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.

DOMAINE 3 - LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Acquérir la capacité à exprimer sa sensibilité, à formuler ses opinions et à respecter celles d'autrui.
- Acquérir une conscience de la justice et du droit.
- Acquérir la capacité à faire preuve de réflexion et de discernement en diverses situations.
- Acquérir un sens des responsabilités, de l'engagement et de l'initiative.
- Coopérer et faire preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.
- Comprendre en outre l'importance de s'impliquer et de s'engager aux côtés des autres dans les différents aspects de la vie collective et de l'environnement.

DOMAINE 4 : LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

- Comprendre ses responsabilités individuelles et collectives.

DOMAINE 5 : LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- Lire des paysages en identifiant ce qu'ils révèlent des atouts et des contraintes du milieu ainsi que de l'activité humaine, passée et présente.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- Identifier les enjeux technologiques, économiques et environnementaux.
- Relier des questions scientifiques ou technologiques à des problèmes économiques, sociaux, culturels, environnementaux.

Adopter un comportement responsable

- Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.
- Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne individuellement ou collectivement en et hors milieu scolaire et en témoigner.

Se situer dans l'espace et dans le temps :

- Replacer des évolutions scientifiques et technologiques dans un contexte historique, géographique, économique et culturel.

- **Pratiquer des langages :**

- Rendre compte des observations, expériences, hypothèses, conclusions en utilisant un vocabulaire précis.
- Utiliser différents modes de représentation formalisés (schéma, dessin, croquis, tableau, graphique, texte).
- Adopter un comportement éthique et responsable.
- Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d’environnement.
- Mettre en oeuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

HISTOIRE ET GÉOGRAPHIE

- Se repérer dans l’espace : construire des repères géographiques.
 - Nommer et localiser un lieu dans un espace géographique.
 - Nommer, localiser et caractériser des espaces.
 - Situer des lieux et des espaces les uns par rapport aux autres.
- S’informer dans le monde du numérique.
 - Trouver, sélectionner et exploiter des informations dans une ressource numérique.
- Comprendre un document.
 - Extraire des informations pertinentes pour répondre à une question.
- Coopérer et mutualiser.
 - Organiser son travail dans le cadre d’un groupe pour élaborer une tâche commune et/ou une production collective et mettre à la disposition des autres ses compétences et ses connaissances.

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- **Le droit et la règle : des principes pour vivre avec les autres**

- Comprendre les raisons de l’obéissance aux règles et à la loi dans une société démocratique.
- Comprendre les principes et les valeurs de la République française et des sociétés démocratiques.

- **L’engagement : agir individuellement et collectivement**

- S’engager et assumer des responsabilités dans l’école et dans l’établissement.
- Prendre en charge des aspects de la vie collective et de l’environnement et développer une conscience citoyenne, sociale et écologique.

- **Le jugement : penser par soi-même et avec les autres**

- Développer les aptitudes à la réflexion critique : en recherchant les critères de validité des jugements moraux ; en confrontant ses jugements à ceux d’autrui dans une discussion ou un débat argumenté.
- Différencier son intérêt particulier de l’intérêt général.

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- **Le droit et la règle**

- Reconnaître le pluralisme des opinions et des modes de vie (principe de la coexistence des libertés).
- Identifier des situations dans lesquelles la liberté n’est pas respectée.

- **Le jugement : penser par soi-même et avec les autres**

- Pouvoir expliquer ses choix et ses actes. (Par exemple : Définir si une activité, un jeu ou un geste de la vie courante, une habitude présente un risque pour la santé).

INTERDISCIPLINARITÉ

- **Français : Lecture et compréhension de l’écrit**
 - Effectuer des recherches, avec l’aide de l’adulte, dans des ouvrages documentaires (livres ou produits multimédia).
 - Connaître des codes de communication variés.
 - Comprendre des proverbes ou dictons sur le bruit.
 - Faire prendre conscience de l’affiche comme moyen de communication.
 - Lire et analyser une affiche.
- **Étude de la langue** : Conjuguer à l’impératif, utiliser l’infinitif.
- **Écriture** : Rédiger des textes courts de différents types (affiches, slogans). Écrire une lettre.
- **Enseignement artistique / Arts plastiques**
 - Organiser l’espace d’une affiche.
 - Produire des images pour communiquer.
 - Intégrer l’usage des outils informatiques de travail de l’image.
- **Géographie**
 - S’orienter sur une carte, localiser des lieux les uns par rapport aux autres, utiliser un plan ou une carte pour prélever des informations (sources sonores : aéroport, réseau routier, autoroute, zones d’activités économiques, travaux en cours...).

EVALUATION

(voir le livret de l’élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Je peux nommer des équipements pour lutter contre les nuisances sonores : un mur anti-bruit, une paroi, les fenêtres à double vitrage, des ralentisseurs, de la laine de verre...
- Je distingue des bruits de comportement, des activités économiques, des activités sportives, de loisirs et culturelles, des bruits des chantiers, des bruits de musique amplifiée.
- Je connais mes devoirs de citoyen au regard de la loi contre les nuisances sonores.
- Je sais décoder des pictogrammes par une phrase.
- Je connais les risques d’une exposition au bruit.

PRINCIPE GÉNÉRAL

ÉTAPE 1 : À PARTIR D’UNE AFFICHE, OBSERVER

- Le message iconique (description de l’image, énumération des éléments constitutifs).
- Le message linguistique (place, typographie, importance, redondance).
- Les éléments implicites (la symbolique, les codes sociaux, culturels).
- Savoir ce qu’elle dit, ce qu’elle suggère (ce que je vois / ce que je comprends).

ÉTAPE 2 : À PARTIR DE PLUSIEURS AFFICHES [exemple : affiches de l’ARS]

- Comparer ce qui est commun, différent, classer.
- Identifier leur rôle dans la société.
- Déterminer leur emplacement (dans l’école, dans l’espace urbain, rural...).
- Déterminer quel support, quel format et quelle durée d’affichage.

ÉTAPE 3 : NOMMER, LOCALISER LES BRUITS DANS L’ÉCOLE

- Analyser les causes aggravant la propagation du bruit: topographie, vent, couloirs ou réflecteurs de bruit, fréquence, périodicité, rythmes (jours, heures...).
- Trouver des solutions à partir de l’énumération des sources de bruits à l’école : implantation de l’école, conception et acoustique des locaux, réverbération des matériaux, entrées et sorties de classe, sonneries, bruits générés par les élèves (...).
- Définir les zones exposées à une nuisance supérieure à 70 dB(A).

ÉTAPE 4 : RÉALISER DES AFFICHES PRÉVENTIVES À DESTINATION DES USAGERS DE L’ÉCOLE

POUR ALLER PLUS LOIN

ÉTAPE 5 : NOMMER, LOCALISER ET CARACTÉRISER DES ESPACES (MON QUARTIER, MA VILLE)

- Repérer sur une photo ou une carte différents aménagements de la ville liés aux nuisances sonores des habitants.
- Réfléchir sur les bruits de la ville et les nuisances sonores : Comment améliorer la vie des citoyens ?

ÉTAPE 6 : DÉFINIR LES AMÉNAGEMENTS POSSIBLES

- Trouver des solutions pour traiter les nuisances sonores à la source en informant des dangers du bruit, en interceptant les bruits au cours de leur propagation, en réduisant le bruit localement.
- **Quelques exemples** : Des clôtures (minérales ou végétales), un talus peuvent jouer le rôle de coupe-bruit, (voir murs anti-bruit dans clé usb).
- Un « couvre-bruit » (un bruit plus agréable qui en remplace un autre).
- Des matériaux absorbant le bruit sur les façades exposées (double/triple vitrage et isolation phonique renforcée sur les façades sur rue et sur les façades mitoyennes).
- Un agencement des salles de classe en fonction de leurs usages pour éviter les conflits sonores.

ÉTAPE 7 : RÉDIGER UNE LETTRE AU MAIRE POUR L'INFORMER DE L'ACTION ENVISAGÉE

ÉTAPE 8 : REPENSER LE RÈGLEMENT DE LA CLASSE

ÉTAPE 9 : DANS LE CADRE DU TRAVAIL SUR LE PARLEMENT DES ENFANTS, PROPOSER UNE LOI

BOÎTE À OUTILS pour l’enseignant

DÉFINITIONS

- Le bruit produit ou subi est une source de stress et de dégradation de la santé. Il est en zone urbaine ou industrielle une des premières sources de plaintes des habitants.
- Pour lutter contre cette nuisance il faut connaître : les sources (mobiles ou fixes), l’intensité, la nature du bruit, et l’exposition (qui, quand, où et comment y est exposé ?).
- CARTOGRAPHIE du bruit : http://fr.wikipedia.org/wiki/Cartographie_du_bruit

EXTRAITS

- **Différents types de bruit sous la responsabilité directe du maire** :
 - Bruit de comportement.
 - Bruit des activités économiques.
 - Bruit des activités sportives, de loisirs et culturelles.
 - Bruit des chantiers.
 - Bruit de musique amplifiée.

Sources : <http://www.sante.gouv.fr/IMG/pdf/guid06.pdf>

- **Bruits des activités culturelles et sportives**

Ils sont générés par les activités sportives, de loisirs ou culturelles se déroulant en plein air ou sur sites fermés. Exemples :

- Moto-cross.
- Ball-trap.
- Stand de tir.
- Parcours de chasse.
- Aéro-club.
- Karting.
- Salle de sports.
- Piscine.
- Terrain de sport.
- Piste de skate-board.
- Circuit de modèles réduits radioguidés.
- Parc d’attraction.
- École de musique.
- École de danse.
- Concert en plein air.
- Kermesse.
- Brocante...

- **Bruits des activités économiques**

Bruits générés par des activités bruyantes exercées dans des entreprises, des établissements, des centres d’activités, des installations publiques ou privées. Exemples :

- Ateliers de menuiserie.
- Garages automobiles.
- Stations de lavage automobiles.
- Supermarchés (compresseurs, chambres froides, groupes électrogènes...).
- Boulangeries.
- Livraisons de marchandises.
- Restaurants (climatisations, groupes frigorifiques...).
- Élevages non classés.
- Dispositifs de pompage pour l’irrigation des cultures...

Critères à retenir pour caractériser les nuisances

Comparer le niveau sonore produit par l’installation en cause et le niveau sonore résiduel (sans le bruit de l’installation). Cette différence de bruit (émergence) est fixée par les articles R 1336-8 et R 1336-9 du code de la santé publique. L’émergence limite à ne pas dépasser est fonction de la période pendant laquelle le bruit se manifeste (diurne : 7h-22h ou nocturne : 22h-7h) et la durée cumulée d’apparition du bruit sur une période de 24h.

- **Bruits des chantiers**

Bruits émis par les chantiers de travaux publics ou privés et bruits des travaux intéressant les bâtiments et leurs équipements soumis à une procédure de déclaration ou d’autorisation Exemples :

- Marteau piqueur.
- Groupe électrogène.
- Engin de terrassement...

Critères à retenir pour caractériser les nuisances

Sanction si l’une des trois situations suivantes est rencontrée :

- Non respect des niveaux sonores maximums d’émission ou des conditions d’utilisation ou d’exploitation de matériels ou d’équipements, fixées par les autorités compétentes.
- Absence de précautions appropriées pour limiter le bruit.
- Comportement anormalement bruyant.

- **Bruits de musique amplifiée dans les établissements ou locaux recevant du public**

Bruits liés aux établissements ou locaux recevant du public et diffusant, à titre habituel, de la musique amplifiée. Les salles dont l’activité est réservée à l’enseignement de la musique et de la danse ne sont pas concernées. Exemples :

- Discothèque.
- Dancing.
- Bar.
- Bar karaoké.
- Restaurant.
- Salle de concerts,..

Critères à retenir pour caractériser les nuisances

Les exploitants des établissements concernés doivent faire réaliser, par un acousticien, une étude d’impact acoustique constituée :

- D’une étude acoustique estimant les niveaux sonores à l’intérieur et à l’extérieur des locaux.
- Des dispositions prises pour limiter ces niveaux et respecter les émergences fixées par le décret n°98-1143.

Indépendamment des niveaux d’émergence à respecter, les niveaux sonores maximums autorisés à l’intérieur de l’établissement sont 105 dB en tout point accessible au public (niveau moyen) et 120 dB en niveau crête.

- **Bruits de comportement**

Ces bruits qualifiés d’inutiles, de désinvoltes ou d’agressifs peuvent provenir des personnes elles-mêmes ainsi que des choses ou des animaux dont ces personnes ont la garde. Exemples :

- Aboiements de chiens.
- Cris de coqs.
- Comportements bruyants.
- Tapage, tapage nocturne (remarque que l’appréciation du caractère anormal du bruit ne nécessite pas le recours à l’utilisation d’un sonomètre).
- Travaux de bricolage ou de jardinage.
- Pétards.
- Appareils électroménagers.
- Appareils de diffusion de musique...

Critères à retenir pour caractériser les nuisances

Ce bruit porte atteinte à la tranquillité du voisinage ou à la santé de l’homme, par sa durée, sa répétition ou son intensité.

PROVERBES (DICTONS AUTOUR DU BRUIT)

« Tout est bruit pour qui a peur ». Sophocle.

« Les vrais miracles font peu de bruit ». Saint-Exupéry.

« Les années nous viennent sans bruit ». Ovide.

« Le bruit ne fait pas de bien, et le bien ne fait pas de bruit ». Saint François de Sales.

« La musique, c’est du bruit qui pense ». V. Hugo.

« Bien plus que le bruit des bottes, je crains le silence des pantoufles ». Thierry Van Humbeeck.

« On reconnaît le bonheur au bruit qu’il fait quand il s’en va ». Renaud.

« Les plus beaux mots du monde ne sont que des sons inutiles si vous ne pouvez pas les comprendre ». Anatole France.

« Le reflet est pour les couleurs ce que l’écho est pour les sons » Joseph Joubert.

LES OUTILS DE COMMUNICATION

VOIR SUR LE SITE TV, LES PREMIÈRES ÉVOLUTIONS DE LA COMMUNICATION

- **Outils synchrones**

La voix (les cris, la parole), les sons, les gestes, le mime, les marionnettes, le langage des signes (sourds et muets), le téléphone, le talkie-walkie, le chat, la visio-conférence, l’audio-conférence, le morse en signaux sonores ou lumineux, la radio, le tam-tam, le sémaphore, les pavillons, les phares, les balises, les signaux de fumée, les sifflets dans la marine nationale (ordres de marine au sifflet)...

- **Outils asynchrones**

Le courrier postal, le courrier électronique (mail), le SMS, la télévision, le journal, les affiches, les livres, la publicité, la liste de diffusion, forum, le code de la route, l’art (peinture, musique, sculpture).

- **Code morse visuel**

Inventé en 1832 pour la télégraphie, ce codage de caractères assigne à chaque lettre, chiffre et signe de ponctuation une combinaison unique de signaux intermittents.

Le code morse est considéré comme le précurseur des communications numériques.

Aujourd’hui, le morse est principalement utilisé par les militaires comme moyen de transmission (souvent chiffré), ainsi que dans le civil pour certaines émissions à caractère automatique : radiobalises en aviation, indicatif d’appel des stations maritimes, des émetteurs internationaux (horloges atomiques...) ou bien encore pour la signalisation maritime par certains transporteurs radar et feux, dits « à lettre morse » (par exemple, la lettre A transmise par un tel feu sous la forme ". - " signifie « eaux saines »). Le morse est également pratiqué par des amateurs comme de nombreux radioamateurs, scouts (morse sonore et lumineux), plongeurs ou alpinistes (morse lumineux).

RESSOURCES

LA LOI :

La pollution sonore : http://fr.wikipedia.org/wiki/Pollution_sonore

Décibel : [http://fr.wikipedia.org/wiki/Décibel_\(bruit\)](http://fr.wikipedia.org/wiki/Décibel_(bruit))

Sonomètre : <http://fr.wikipedia.org/wiki/Sonomètre>

Les nuisances au travail :

Santé et sécurité au travail, sur le site de l’Institut national de recherche et de sécurité : <http://www.inrs.fr/accueil/risques/phenomene-physique/bruit.html>

RÉALISATION D'UNE CHARTE DU BON COMPORTEMENT

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.

DOMAINE 3 - LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Acquérir la capacité à exprimer sa sensibilité, à formuler ses opinions et à respecter celles d'autrui.
- Acquérir une conscience de la justice et du droit.
- Acquérir la capacité à faire preuve de réflexion et de discernement en diverses situations.
- Acquérir un sens de l'engagement et de l'initiative.

DOMAINE 4 - LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

- Comprendre ses responsabilités individuelles et collectives.
- Connaître l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016

FRANÇAIS : : LECTURE ET COMPREHENSION DE L'ECRIT

- Lire et comprendre des textes et des documents (la Charte de la laïcité) et les interpréter.
 - Explicitation des relations et des éléments de cohérence externes (visée du document, contexte, nature et source).
 - Mise en relation explicite du document lu avec d'autres documents lus antérieurement et avec les connaissances culturelles, historiques, géographiques scientifiques ou techniques des élèves.
- **ÉCRITURE**
 - Production d'écrits variés en s'appropriant les différentes dimensions de l'activité d'écriture.
 - Connaissances des caractéristiques principales des différents genres d'écrits à produire.
 - Prise en compte des normes de l'écrit pour formuler, transcrire et réviser pour obtenir un texte organisé et cohérent.

• **LANGAGE ORAL**

- Participer à des échanges dans des situations de communication diversifiées :
 - Prise en compte de la parole des différents interlocuteurs dans un débat et identification des points de vue exprimés
 - Présentation d'une idée, d'un point de vue en tenant compte des autres points de vue exprimés (approbation, contestation, apport de compléments, reformulation...)

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- Décliner la charte du comportement à partir de la Charte de la Laïcité.
- Porter l'attention des élèves sur l'objectif de la Charte : assurer un enseignement commun à tous les enfants de France sans distinction.
- Rappeler et expliciter les caractéristiques de la République française : laïque et démocratique.
- Permettre aux élèves de faire le lien entre République laïque et Ecole laïque.

COMPRÉHENSION DE LA CHARTE DE LA LAÏCITÉ :

- Comprendre le sens général d'un document.
- Identifier un document et savoir pourquoi il doit être identifié.
- Rechercher l'information utile, l'analyser, la trier, la hiérarchiser, l'organiser, la synthétiser.

APPRENDRE À PASSER DES IDÉES ET DES CONNAISSANCES AUX ACTES :

- Définir une démarche adaptée au projet.
- Trouver et consulter des personnes-ressources.
- Prendre des décisions, s'engager en conséquence.
- Déterminer les tâches à accomplir, établir des priorités.
- Prendre des initiatives, anticiper, être indépendant et inventif.

PRODUCTION D'ÉCRIT

- Rédiger la charte du bon comportement en s'appuyant sur la Charte de la Laïcité et les connaissances acquises dans les autres domaines disciplinaires.

PRINCIPE GÉNÉRAL

ÉTAPE 1

- S'appuyer sur le règlement de la classe, le règlement intérieur de l'école, la Charte de la Laïcité (La charte a pour objectif d'assurer un enseignement commun à tous les enfants de France, sans distinction).
- À partir de la Charte de la Laïcité, sélectionner les articles qui peuvent être utilisés pour décliner la Charte du bon comportement.
- Les élèves doivent pouvoir s'exprimer, dire ce qu'ils souhaitent tout en restant respectueux des autres (correspond à l'article.....).
- Cette liberté de pensée et des croyances doit permettre aux élèves de se forger leurs propres idées et de faire leurs propres choix (correspond à l'article.....).
- Tout le monde doit se plier à ces règles au sein de l'école (correspond à l'article.....).

ÉTAPE 2

- **Mise en forme collective de la charte**
 - Décider des différentes parties (ou articles)
 - Choisir la syntaxe : phrases injonctives ou infinitives, introduction d'expressions ou de proverbes (ex : le silence est d'or ! A la cantine, les élèves se rangent... s'assoient et peuvent chuchoter...), éviter les négations.

ÉTAPE 3

- **Rédaction des différentes parties**
 - Chaque groupe rédige le comportement adapté à chaque situation de vie scolaire ou péri scolaire.
 - Réviser le texte : Correction orthographique et syntaxique.

ÉTAPE 4

- Présentation de chaque partie par les élèves : lecture, argumentation.
- Validation par la classe.
- Décider d'une mise en page.

ÉTAPE 5

- **Inclure la charte au règlement de la classe**
 - Proposer la charte au conseil d'école.

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

- **Photos**
Photos des murs anti-bruits (voir clé usb).
- **Charte de la Laïcité** (voir clé, exemple de Charte du bon comportement) :
<http://www.education.gouv.fr/cid73666/charte-de-la-laicite-a-l-ecole.html>

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Mes engagements :
 - À l'école je m'engage à...
 - À la maison je m'engage à ...
- Tu es architecte urbaniste, choisis un mur anti-bruit à partir des modèles qui te sont proposés et justifie ton choix (favorable ou défavorable).

RESSOURCES

Musique Plaisir et/ou DANGER ; Directions Départementales et Régionale des Affaires Sanitaires et Sociales d'Ile de France :

http://www.ars.iledefrance.sante.fr/fileadmin/ILE-DE-FRANCE/ARS/2_Votre_Sante/5_Environnement/3_Bruit/plaqidf.pdf

<http://www.journee-audition.org/pdf/guide-jeunes.pdf> (voir clé USB).

**LES
REPRÉSENTATIONS
DU MONDE
ET L'ACTIVITÉ
HUMAINE**

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 4 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts.

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer.
- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.

DOMAINE 5 - LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- **Invention, élaboration et production :**
 - Mettre en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création.
 - Imaginer, concevoir et réaliser des productions.
 - Développer son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.
 - Prendre sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016 : ÉDUCATION MUSICALE

PERCEVOIR

- **Écouter comparer et commenter**
 - Décrire et comparer des éléments sonores issus de contextes musicaux différents.
 - Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
- **Echanger, partager, argumenter**
 - Argumenter un jugement sur une musique.
 - Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.

PRODUIRE

- **Chanter et interpréter**
 - Reproduire et interpréter un modèle mélodique et rythmique.
 - Interpréter un répertoire varié avec expressivité.
- **Explorer imaginer et créer**
 - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
 - Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.

COMPÉTENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

- **Expliquer, nommer et schématiser une organisation musicale simple en utilisant un vocabulaire adapté**
 - Utiliser sa mémoire pour écouter, comparer, et identifier des oeuvres.
 - Mettre en lien des caractéristiques musicales et des contextes culturels.

- **Exprimer sa sensibilité au-delà des modes et des a priori (distinguer son et bruit)**
 - Prendre en compte la diversité des goûts personnels.
 - Donner son avis sur la qualité d'une production collective.
 - Partager et accepter les contraintes d'une production collective.
 - Comprendre et discuter ses choix à l'aide d'un vocabulaire adapté.

- **S'engager personnellement pour contribuer à la réalisation d'un projet musical**
 - Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression.

- **S'auto-évaluer pour mesurer les progrès.**
 - Connaître les paramètres du son (hauteur, timbre, durée, intensité) et leurs fonctions dans l'expressivité.
 - Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.
 - Manipuler des objets sonores à l'aide d'outils numériques appropriés (enregistrement, traitement audio).
 - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
 - Créer des éléments pour accompagner et enrichir le projet vocal, échanger, partager et argumenter.
 - Connaître une diversité de matériaux sonores (« sac à sons »).
 - Connaître des organisations musicales simples : refrain, ABA...
 - Adopter des postures différentes du musicien : auditeur et d'interprète.

INTERDISCIPLINARITÉ

EDUCATION MORALE ET CIVIQUE

- La sensibilité : soi et les autres.
 - Identifier et exprimer en les régulant ses émotions et ses sentiments.
 - S'estimer et être capable d'écoute et d'empathie.
 - Se sentir membre d'une collectivité.
 - L'engagement : agir individuellement et collectivement.
 - S'engager et assumer des responsabilités.

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- Concevoir, créer, réaliser :
 - Identifier les principales familles de matériaux.
 - Réaliser en équipe tout ou une partie d'un objet technique (un instrument à percussion) répondant à un besoin.

ETUDE DE LA LANGUE

- Acquérir la structure, le sens et l'orthographe des mots

PRINCIPE GÉNÉRAL

Il s'agit de créer une séquence sonore à l'aide d'objets hétéroclites et/ou de la voix pour illustrer une BD, un paysage...

EXERCICES D'ÉCOUTE

ETAPE 1 : ÉCOUTE DE SONS, DE BRUITS

- **Travailler l'acuité auditive (c'est-à-dire la capacité à entendre un son, un bruit)**
 - Écouter une musique à des intensités différentes (avec ou sans casque, avec bouchon, en se bouchant les oreilles, avec les doigts, du coton...)
 - Localiser la provenance d'un bruit et le nommer (yeux fermés : reconnaître un son, un bruit, une voix, changer de lieu...).
 - Reconnaître la hauteur d'un son : remplir d'eau des bouteilles en verre, reconnaître le son frappé, les classer par hauteur de son (de l'aigu au plus grave) et observer (plus il y a d'eau, plus le son est grave).
- **Travailler la discrimination auditive (c'est-à-dire la capacité à percevoir les différences entre sons proches)**
 - À l'aide du matériel sonore disponible : explorer les instruments et les objets sonores en comparant, recherchant des effets particuliers.
 - Expérimenter des gestes en vue de produire ou de reproduire des sons, de créer des séquences originales : percuter, vibrer, choquer, secouer, entrechoquer, cogner, taper, tapoter, tambouriner, déchirer, froisser, racler, caresser, pincer, frotter, gratter, rouler, souffler...
 - Nommer l'instrument intrus (ex : une flûte dans des petites percussions) .
 - Créer un loto sonore (associer le son à l'objet illustré).
 - Nommer des instruments (ou objets sonores) joués simultanément (plusieurs écoutes possibles).
 - Nommer des instruments aux timbres proches (ex triangle et cloche).
- **Travailler l'attention auditive (c'est-à-dire la capacité à se concentrer sur un son)**
 - Suivre deux conversations simultanées.
 - Identifier 2 mots, puis 3 prononcés simultanément.
 - Mémoriser une suite de notes de plus en plus longue.
 - Reproduire des pseudo-mots, des mots en langue étrangère sans en comprendre le sens.

ETAPE 2 : ÉCOUTE D'ŒUVRES

- Écouter des oeuvres utilisant, selon leurs styles, leurs époques des bruits musicaux.
- Comprendre le sens et la cohérence apportés par les « bruits » dans la conception de l'oeuvre : mélodie, rythme, couleur...
- **Que peut-on écouter ?**
 - Les impressions (l'harmonie) : qualifier la musique.
 - Les instruments : leur nombre, l'élément dominant, la famille.
 - Les voix : leur nombre, la voix dominante (a capella ?) les familles (voix de soprano, mezzo, basse, baryton) voir boîte à outils.
 - L'organisation musicale : les phrases (identiques ? répétitives ?), la mélodie (la reproduire, la mémoriser...), est-elle accompagnée d'instruments ?
 - Le rythme : le qualifier (lent, rapide, modéré, allant...), le reproduire (cellule rythmique récurrente, ostinato).
 - Les nuances : très doucement, doucement, fort, très fort, de + en +...

EXERCICES DE RYTHME

- Comparer, classer les objets du sac à sons et des instruments sonores (en métal, bois, plastique, peau...) selon leur timbre ou la durée du son produit (bref / long).
- Fabriquer des instruments avec matériaux de récupération.
- Reproduire des rythmes, faire varier le tempo (lent/ rapide).
- Reproduire 2 ou 3 enchaînements sonores (successifs).

EXERCICES DE CHANT

- **Chanter en polyphonie à 2 ou 3 voix simultanées ou successives**
 - Commencer par une chanson accompagnée d'un ostinato mélodique. Ex : Un groupe d'élèves chante « Frère Jacques » pendant que l'autre groupe chante « din'g ding dong » sur trois notes. Il s'agira de terminer en même temps au signal du meneur.
 - Choisir une chanson, y ajouter un ostinato rythmique avec des onomatopées (ex « le coiffeur » dans Polyphonie au quotidien de Annie Bachelard, Daniel Coulon, Joseph Roy, CRDP de Dijon).
 - Chanter en canon.
 - Chanter à plusieurs voix (voir site Music prim).
- **Mise en place d'une séquence sonore**
 - Se mettre par groupe de 5 élèves (ou plus).
 - Choisir un tempo.
 - L'élève n°1 marque une pulsation qu'il maintient.
 - Le 2^e choisit un rythme (avec instrument ou percussion corporelle).
 - Puis le 3^e, le 4^e et le 5^e s'ajoutent avec un rythme différent.
 - Après 2 minutes le 5^e se retire du groupe puis le 4^e, le 3^e, le 2^e.
 - Le premier reste seul une minute en decrescendo et s'arrête.
 - Faire un musicogramme (codage des rythmes / instrument) pour garder une trace.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

- Deux groupes d'élèves peuvent alterner questions et réponses : en opposant les nuances, en proposant des formules rythmiques qui s'alternent...

ACCOMPAGNEMENT D'UNE CHANSON AVEC DES PERCUSSIONS

- Repérer la structure de chanson (rondeau : refrain couplet refrain / ABA).
- Choisir des formules rythmiques propres au refrain, au couplet et en fonction des instruments.
- Faire un musicogramme, y ajouter des nuances en fonction de l'effet recherché. (plus ou moins fort, crescendo, decrescendo...).

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

MATÉRIEL

« SAC À SONS » constitué d'objets sonores hétéroclites

- **Objets à remplir**
 - Boîtes ou pots de tailles et matières différentes.
 - Pots à yaourt, canettes.
 - Verres ordinaires toutes tailles ou pots confiture.
 - Bouteilles en verre de tailles différentes...
 - Pour un même contenant, le contenu (matériau : graines, pâtes, riz, légumes secs, sable, feuilles sèches, cailloux, perles, monnaie, capsules de bouteilles ou de canettes...) et sa quantité vont modifier le son (chaque enfant choisit le son qu'il préfère pour son objet sonore).

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE : JE SUIS CAPABLE DE

- Écouter attentivement.
- Entendre et apprécier le silence.
- Entendre une musique dans ma tête.
- Distinguer un son d'un bruit.
- Coder l'intensité d'un son.
- Comparer des morceaux de musique et donner mon ressenti.
- Distinguer les 4 paramètres du son
- Nommer des actions liées à la percussion.
- Nommer des objets aux timbres différents
- Reproduire une cellule rythmique avec mes mains ou avec un instrument à percussion.
- Distinguer les voix de soprano, mezzo, basse, baryton.
- Reconnaître alternance et simultanéité des voix.
- Écouter et apprécier des musiques inconnues.

• Objets détournés

- Cuillers.
- Fourchettes.
- Coquilles de noix.
- Coquillages.
- Galets.
- Manche à balai.
- Noix de coco.
- Morceaux de bois.
- Morceaux de bambou.
- Ballon de baudruche, peignes.
- Barils de lessive vides.
- Papiers.
- Aluminium.
- Sachets plastique.
- Spatules en bois.
- Gobelets.
- Verres en cristal.
- Couvercle en fer.
- Casserole.
- Grands clous.
- Réveil mécanique.
- Élastique.
- Pour chaque objet, la taille et le geste (frapper, frotter, taper, secouer, scander...) vont modifier le son.

• Objets sonores

- Appeaux.
- Cloche.
- Sifflet.
- Sonnerie...

Petits instruments à percussion

- Maracas.
- Claves.
- Tibwa.
- Guëro (guiro) ou sillac.
- Tambourins.
- Tambours de basque.
- Crotales.
- Cymbales.
- Poignée à grelots.
- Tam, triangle.
- Wood-block.
- Cloche à vache.
- Castagnettes.
- Chimes.
- Bâton de pluie...

LES PERCUSSIONS : IDIOPHONES ET MEMBRANOPHONES

Les percussions : <http://www.brainpop.fr/artetmusique/instruments/percussions/>

Un instrument de percussion - souvent appelé percussion tout court au féminin - est un instrument de musique dont l'émission sonore résulte de la frappe ou du grattage d'une membrane ou d'un matériau résonant comme des baguettes.

FABRICATION D'INSTRUMENTS

Maracas : Pots à yaourt / Boîtes d'allumettes / Boîtes en fer remplis de matériaux différents (lentilles, poix chiches, graines, semoule, cailloux, clous, riz, coquillages,...).

Bâton de pluie : tube en carton rempli de sable ou lentilles...

Claves : deux morceaux de manche à balai ou de bambou qui vont s'entrechoquer (l'un, tenu dans une main vient frapper le second tenu par l'autre main).

Tibwa : deux baguettes que l'on tape sur un morceau de bambou fixe.

Blocs de bois (wood-block) : deux gros galets / noix de coco ou petite calebasse évidée coupée en deux → entrechoquer les deux parties.

Guëro (guiro) ou sillac : frotter un bâtonnet sur une bouteille en plastique / frotter deux coquilles st jacques retournées / ou utiliser un morceau de gaine PVC annelée pour l'électricité de 2 cm de diamètre sur 15 cm de long, frotter avec un stylo.

Sistre : manche en bois, 3 gros clous, 9 capsules en fer percées au milieu.

Tac à tac : morceau de bambou de 40 cm de long fendu sur une longueur de 15 cm (frapper ou agiter).

Tambour : toute sorte de grosse boîte (lessive, conserve, barils).

Mailloches : spatules en bois, tige en bois avec bouchon de champagne, perle en bois, pâte à modeler, adhésif en mousse.

Son du triangle : utiliser un grand clou accroché à une ficelle et un clou pour taper.

Carillon : pots de fleurs retournés tenus par une ficelle passant par le trou avec une gomme pour bloquer.

Tambour à eau : grande bassine ou calebasse remplie d'eau, petit bol ou calebasse retourné à la surface.

Chimes : mobile d'objets sonores (une tige, objets alignés) → capsules, couvercles de boîtes à conserve, clous, coquillages, bambou...

VOCABULAIRE

Le **son** est le produit d'une vibration de l'air. Tout phénomène vibratoire met l'air en vibration et produit un son (voix, réveil, claquement).

Le **bruit** est un son jugé indésirable. Pour les musiciens du courant classique européen, un bruit est un son qui n'est pas une note de musique, et dont l'usage, dans la musique, est différent de celles-ci. <http://fr.wikipedia.org/wiki/Bruit>.

Le **tempo** : allure plus ou moins rapide donnée à la pulsation.

Le **rythme**, c'est l'élément temporel de la musique dû à la succession des valeurs de durées.

Un **musicogramme**, c'est une sorte de partition composée de signes ou de pictogrammes convenus à l'avance (par une légende) qui permet à l'auditeur ou le musicien de suivre la musique. Le compositeur pourra avoir précisé l'instrumentation.

Un **ostinato** : formule musicale rythmique ou mélodique (ou les deux) qui se répète pendant un temps donné (obstinément).

Un **rondeau** : forme musicale composée d'un refrain et de couplets (A B A C...) L'orthographe « rondo » fait référence à sa forme instrumentale uniquement, telle qu'elle apparaît au XVII^e siècle.

LES PARAMÈTRES DU SON

Intensité (ou la force) : fort/ faible.

Nuances : pp (pianissimo) p (piano) mf (mezzo forte) f (forte) ff (fortissimo) crescendo, decrescendo.

Timbre (couleur du son) : clair, rond, chaud, métallique, sourd, sec...

Hauteur (ou fréquence de vibration) : aigu ou haut (vibration rapide), grave ou bas (vibration lente), médium, ascendant, descendant, glissando, ambitus (écart entre la note la plus haute et la plus basse dans un chant), tessiture (étendue vocale de chaque personne).

Durée : long, court, bref.

POUR QUALIFIER LA MUSIQUE

Gaie : (allant, allègre, divertissante, amusante, éclatante, énergique, enjouée, joyeuse, légère, optimiste, pétillante...).

Triste : (dramatique, ennuyeuse, funèbre, grave, lugubre, mélancolique, pessimiste, sombre, ténébreuse, tragique, terne...).

Brusque : (agitée, agressive, ardente, brutale, déchainée, emportée, endiablée, énergique, intense, violente...).

Calme : (douce, apaisante, détendant, lente, molle, paisible, reposante, rêveuse, sentimentale, sereine, tranquille...).

Bizarre : (curieuse, étonnante, étrange, fantaisiste, extravagante, inhabituelle, insolite, singulière, originale, surprenante, troublante...).

Charmante : (agréable, dansante, douce, rythmée, entraînante, envoutante, fantastique, poétique, étourdissante).

Effrayante : (affolante, angoissante, alarmante, cruelle, inquiétante, menaçante, oppressante, surprenante, terrifiante).

POUR QUALIFIER UN BRUIT

Un bruit agréable : qui berce, caresse, charme, réjouit, amuse...

Un bruit désagréable : agressif, qui fait grincer les dents, qui vaille les tympanes, assourdissant, discordant, suraigu...

LES VOIX DE L'OPÉRA

Voix d'une soprano : la voix la plus aiguë chez les femmes. Ex : la Reine de la nuit dans la flûte enchantée de Mozart - La mezzo soprano : la voix moyenne chez les femmes - Ex : Carmen dans Carmen de Bizet - Cherubin dans le mariage de Figaro de Beaumarchais.

Voix d'une alto : la voix féminine la plus grave - Ex : Ottone de Haendel.

Voix d'un ténor : la voix la plus aiguë chez les hommes - Ex : Pavarotti, Caruso.

Voix d'un baryton : la voix moyenne chez les hommes - Ex : le comte Almaviva dans le mariage de Figaro.

Voix d'une basse : La voix la plus basse chez les hommes - Ex : Mephisto dans Faust de Goethe.

RESSOURCES

Source Eduscol, liste d'œuvres (Oct 2009) : http://media.eduscol.education.fr/file/Programmes/59/4/HistoireArts_Liste_oeuvres_114594.pdf

Différents extraits de l'émission « C'est pas sorcier » : <http://lewebpedagogique.com/musicarte/videos/>

« Accordons nos violons » : (mots-clés : Orchestre symphonique / Violon / luthier / accorder / bruit et note).

« Dans les coulisses de l'opéra » : (mots-clés : Opéra de paris / Garnier / Bastille / acoustique / soprano / mezzo / basse / baryton).

« Voix de fête » : (mots-clés : émotion / déclamer / chanter / voix (grave, aiguë, voix de tête, voix de poitrine) / lyrique / timbre / aphone).

Extraits musicaux sur internet : ajouter vidéo ou CD de tambour bélé ou gwoka.

Les tambours de calanda : <http://www.ina.fr/video/CPC90010172>

« Les Poubelles Boys ».

« STOMP » : (les balais) / spectacle des objets trouvés / la vaisselle.

« Courtemanche » (le batteur).

« Bouteilles musicales roller » .

« The triplets of Belleville »: extraits du film « Les Triplettes de Belleville » est un film d'animation franco-belgo-québécois écrit et réalisé par Sylvain Chomet, sorti en 2003.

« Messe pour le temps présent » de Pierre HENRY : (exploitation pédagogique sur le site : <http://www-peda.ac-martinique.fr/prem/langcorp5.shtml>).

OUVRAGES

CHANSONS POLYPHONIQUES

- Polyphonie au quotidien, SCEREN.
- Music prim : <https://www.reseau-canope.fr/musique-prim/accueil.html>

JEUX D'ÉCOUTE

- « Écoute, écoute » Invitation à l'écoute, éveil à l'environnement sonore, SCEREN.

CRÉATION D'UN PAYSAGE SONORE :

« LA MACHINE INFERNALE »

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 4 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- S'exprimer en utilisant les langages des arts.

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer.
- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.

DOMAINE 5 - LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- **Invention, élaboration et production**
 - Mettre en œuvre des principes de conception et de fabrication d'objets ou les démarches et les techniques de création.
 - Imaginer, concevoir et réaliser des productions.
 - Développer son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.
 - Prendre sa place dans le groupe en étant attentif aux autres pour coopérer.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016 :

ÉDUCATION MUSICALE

PERCEVOIR

- **Écouter comparer et commenter**
 - Identifier et nommer ressemblances et différences dans deux extraits musicaux.
- **Échanger, partager, argumenter**
 - Argumenter un jugement sur une musique.
 - Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.

PRODUIRE

- **Chanter et interpréter**
 - Reproduire un modèle mélodique et rythmique.
- **Explorer imaginer et créer**
 - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
 - Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation.

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

- **Expliquer, nommer et schématiser une organisation musicale simple en utilisant un vocabulaire adapté**
 - Mettre en lien des caractéristiques musicales et des contextes culturels.
 - Utiliser sa mémoire pour écouter, comparer, et identifier des oeuvres.
- **Exprimer sa sensibilité au-delà des modes et des a priori (*distinguer son et bruit*)**
 - Prendre en compte et s'enrichir de la diversité des goûts personnels et des esthétiques.
 - Donner son avis sur la qualité d'une production collective.
 - Partager et accepter les contraintes d'une production collective.
 - Comprendre et discuter ses choix à l'aide d'un vocabulaire adapté.
- **S'engager personnellement pour contribuer à la réalisation d'un projet musical**
 - Identifier, choisir et mobiliser les techniques vocales et corporelles au service du sens et de l'expression.
- **Faire des propositions personnelles lors de moments de création, d'invention et d'interprétation**
 - Imaginer l'organisation de différents éléments sonores.
 - Créer des éléments pour accompagner et enrichir le projet :
 - Créer une atmosphère qui complète un geste.
 - Produire un rythme et le tenir dans la durée (Ostinato rythmique).
 - Adopter des postures différentes du musicien : auditeur et d'interprète.

INTERDISCIPLINARITÉ

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- La sensibilité : soi et les autres.
 - S'estimer et être capable d'écoute.
 - Se sentir membre d'une collectivité.
- L'engagement : agir individuellement et collectivement.
 - S'engager et assumer des responsabilités : Savoir participer et prendre sa place dans un groupe.

HISTOIRE

- Comprendre le sens général d'un document (film de Chaplin).
- Thème : L'âge industriel en France (le travail à l'usine).

HISTOIRE DES ARTS (CYCLE 3)

- Donner un avis argumenté sur ce que représente ou exprime une œuvre d'art
 - Résumer une action représentée en image, déroulée sur scène ou sur un écran, et en caractériser les personnages
- Relier des caractéristiques d'une œuvre d'art à des usages, ainsi qu'au contexte historique et culturel de sa création

PRINCIPE GÉNÉRAL

ETAPE 1 : COMPARER LES UNIVERS SONORES POUR RESENTIR, IMITER, RÉPÉTER

- Regarder un extrait du film de Chaplin « les temps modernes » : la machine à manger (film sans parole).

- Énumérer ce qu'on entend, à quel moment : la musique, le présentateur, les cartons de textes, les bruits.
- Imaginer et produire de nouveaux sons pour illustrer cet extrait.
- Choisir une musique adaptée, selon l'effet recherché (tragique, comique...).
- Visionner l'extrait sans le son pour que les élèves placent leur bruit au moment opportun.

ETAPE 2 : DÉVELOPPER DES CAPACITÉS EXPRESSIVES, IMAGINATIVES ET ARTISTIQUES

- Découvrir « The Typewriter », une pièce musicale du compositeur américain Leroy Anderson (1908-1975) datant de 1950.
- Elle a été interprétée avec talent par le percussionniste comique Alfredo Anaya à Madrid en 2011, à l'occasion du concert « Voces para la Paz » et par l'acteur et comique américain Jerry Lewis dans un de ses sketches.
 - **Écouter une première fois pour s'imprégner de l'œuvre sans l'image**
 - Exprimer ses impressions, son ressenti.
 - Émettre des hypothèses (Quel instrument fait la mélodie ?).
 - Repérer des éléments musicaux.

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE : JE SUIS CAPABLE DE

- Écouter attentivement.
 - **Regarder sans le son**
 - Observer l'attitude, les gestes, le rythme du personnage.
 - Quel est le rôle de la machine à écrire ? (rythme ? pulsation ?).
- Reproduire une cellule rythmique avec le corps ou un objet.
 - **Écouter une 2^e fois avec l'image**
 - Déccrire l'organisation des gestes par rapport à la musique.
 - Définir le rôle des bruits par rapport aux instruments de l'orchestre.
 - Reproduire le rythme.
 - Imaginer la ponctuation.
 - Sur cette musique, utiliser des onomatopées (tacatac, clap, pif, bzouinnnnnggg, bzz, fffttt, pschitt, bizzz...) pour reproduire le rythme vocalement et des sons choisis (ding pour la clochette, zim zoum pour le violon...).
 - Schématiser, coder l'organisation musicale pour la mémorisation.
- Donner la pulsation d'un morceau de musique.
- Tenir ma place dans un ensemble.
- Faire varier l'intensité d'un son produit
- Adapter la pulsation au tempo d'une musique
- Reproduire et inventer un rythme à l'aide d'onomatopées.
- Tenir ma place dans un ensemble.
- M'exprimer avec le corps.
- Connaître deux acteurs célèbres du cinéma muet.

ETAPE 3 : CRÉER UNE « MACHINE INFERNALE »

- Commencer par 2, 3 puis plusieurs élèves ensemble.
- Chaque élève représente une pièce de la machine.
- L'élève n°1 entre en piste et commence à faire son bruit (avec la bouche, le corps ou un objet sonore) associé à un geste qu'il reproduit obstinément (ce sera un ostinato mélodique, rythmique, ou les deux).

NB : Il est plus facile de marquer la pulsation par un son distinct et garder le tempo.

- L'élève n°2 vient se placer à côté en introduisant son geste et son bruit dont le rythme doit être congruent au rythme du premier.
- Chacun va au fur et à mesure entrer en contact rythmique avec les autres pour constituer la machine infernale.
- Puis chacun sort : le dernier quitte le premier, le premier est le dernier à partir.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

- **Les arts de la rue : le Carnaval (musiques, bruits)**
- **Le cinéma burlesque (sans paroles) : le comique de répétition, la musique**
 - Faire écouter la musique sans montrer les extraits (20 sec).
 - Faire des hypothèses sur le ressenti (rythme lent ou rapide, atmosphère calme, poursuite, danse, action...)
 - Montrer les extraits sans le son et débattre des hypothèses.

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

RESSOURCES

Catalogue national Ecole et Cinéma : Le site « Images » propose des extraits de films libres de droits en classe : <http://site-image.eu/index.php?page=film&id=74&partie=decoupage>.

CONNAISSANCES

Charlot est le personnage de vagabond interprété par Charlie Chaplin qui joua dans sa carrière plus de 80 films.. Cet acteur, réalisateur et scénariste, né le 16 avril 1889 et mort le 25 décembre 1977, devint une icône du cinéma muet.

Charlot porte une moustache en trapèze et des cheveux noirs frisés. Sa démarche en canard est associée à son pantalon flottant, ses chaussures trop grandes et sa canne en bambou. Il porte une redingote noire étriquée sur un veston boutonné et un chapeau melon trop petit. Son allure lui vaut la réputation de « vagabond » misérable, roué, asocial, têtu, révolté et sentimental.

<http://www.ina.fr/video/CAA77016368/charlie-chaplin-video.html>

« Les temps modernes » ; « La machine à manger ».

CARACTÉRISTIQUES DES FILMS MUETS

NOIR et BLANC, BANDE SON (musiques et bruitages éventuels) PAS de PAROLES, CARTONS de texte (intertitres pour préciser certains lieux, moments ou événements).

La séance de cinéma de l'époque comportait un musicien qui jouait en direct, parfois un bonimenteur racontait le film.

Les temps modernes : comédie dramatique américaine de Charlie Chaplin, sortie en 1936.

Le film est une satire du travail à la chaîne et un réquisitoire contre le chômage et les conditions de vie d'une grande partie de la population occidentale lors de la crise de 1929 (ou Grande Dépression). Cette période de l'Histoire qui s'étend de 1929 jusqu'à la Seconde Guerre mondiale se traduit par un ralentissement de la croissance économique et une forte augmentation du chômage dans les pays industrialisés.

La machine à manger : Chaplin invente une machine à manger permettant aux ouvriers de manger sans arrêter leur travail. L'ouvrier qui va la tester est Charlot. Commence alors un jeu d'opposition entre le fonctionnement idéal de la machine et la réalité : entre silence / bruit, régularité / anarchie, ouvrier sanglé / hommes en costume, visage / objets.

Buster Keaton, de son nom complet Joseph Frank Keaton Junior, est un acteur, réalisateur, scénariste et producteur américain, né le 4 octobre 1895 à Piqua (Kansas) et mort le 1er février 1966 à Hollywood (Californie) ; « Buster » est un surnom générique (« pote ») signifiant aussi « casse-cou ». Humoriste célèbre pour son flegme, il fut entre autres surnommé « l'homme qui ne rit jamais » par contraste avec Charlie Chaplin.

Mime Marceau, héritier de Debureau : Les Debureau (père et fils) sont des mimes célèbres du XIXème siècle. Ils se produisent à Paris, dans une petite salle, aux Funambules. Jean-Baptiste Debureau, le père, invente le personnage d'un Pierrot dont le Mime Marceau s'inspirera fortement.

Marcel Marceau, dit le mime Marceau, est un acteur et mime français, né Marcel Mangel le 22 mars 1923 à Strasbourg et mort le 22 septembre 2007 à Cahors. Il a connu une célébrité internationale avec son personnage silencieux de Bip, créé en 1947. Son art du mime et pantomime ou plutôt du « mimodrame » consiste à donner forme à ses pensées (tragiques) au travers des gestes (expressions du visage, mimiques, mouvements, attitudes corporels) à l'exception de la parole. « La parole n'est pas nécessaire pour exprimer ce qu'on a sur le cœur ».

Bip est un personnage naïf qui se fait souvent tromper. A travers lui, le mime Marceau va explorer et mettre en lumière le côté tragique de la vie et la société moderne.

Le Mime Marceau devient au fil des années un des artistes français les plus connus dans le monde, notamment grâce à ses tournées aux Etats-Unis. Il y crée une révolution théâtrale dans les années 50, avec en particulier son mouvement de « la marche contre le vent » que Mickaël Jackson popularisera dans les années 80 avec son Moonwalk.

Prolongement : Arts du spectacle Vivant (théâtre, danse).

Source Eduscol, liste d'œuvres (oct 2009) en Histoire des arts.

http://media.eduscol.education.fr/file/Programmes/59/4/HistoireArts_Liste_oeuvres_114594.pdf

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 1 - LES LANGAGES POUR PENSER ET COMMUNIQUER

- Comprendre, s'exprimer en utilisant la langue française à l'oral et à l'écrit.
- Comprendre, s'exprimer en utilisant les langages des arts et du corps.

DOMAINE 2 - LES MÉTHODES ET OUTILS POUR APPRENDRE

- Utiliser des outils numériques pour échanger et communiquer.
- Mobiliser des compétences et des outils pour coopérer et réaliser des projets.

DOMAINE 3 - LA FORMATION DE LA PERSONNE ET DU CITOYEN

- Acquérir un sens des responsabilités, de l'engagement et de l'initiative.
 - Coopérer et faire preuve de responsabilité vis-à-vis d'autrui.
 - Savoir prendre des initiatives, entreprendre et mettre en œuvre des projets, après avoir évalué les conséquences de son action.

DOMAINE 5 - LES REPRÉSENTATIONS DU MONDE ET L'ACTIVITÉ HUMAINE

- **Organisation et représentation du monde**
 - Exprimer à l'écrit et à l'oral ce qu'on ressent face à une œuvre littéraire ou artistique ; étayer ses propres analyses et jugements qu'on porte sur l'œuvre ; formuler des hypothèses sur ses significations et en proposer une interprétation en s'appuyant notamment sur des aspects formels et esthétiques.
- **Invention, élaboration et production**
 - Mobiliser son imagination et sa créativité au service d'un projet personnel ou collectif.
 - Développer son jugement, son goût, sa sensibilité, ses émotions esthétiques.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016 :

ARTS PLASTIQUES

- **Expérimenter, produire, créer**
 - Choisir, organiser et mobiliser des gestes, des outils et des matériaux en fonction des effets qu'ils produisent.
 - Intégrer l'usage des outils informatiques de travail de l'image et de recherche d'information, au service de la pratique plastique.

- **Mettre en œuvre un projet artistique**
 - Identifier et assumer sa part de responsabilité dans un processus coopératif de création.
- **S'exprimer, analyser sa pratique, celle de ses pairs**
 - Décrire et interroger à l'aide d'un vocabulaire spécifique ses productions plastiques, celles de ses pairs et des oeuvres d'art étudiées en classe.
 - Justifier des choix pour rendre compte du cheminement qui conduit de l'intention à la réalisation.
 - Formuler une expression juste de ses émotions, en prenant appui sur ses propres réalisations plastiques, celles des autres élèves et des oeuvres d'art.

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU :

- **Fabriquer, représenter, mener un projet**
- **S'exprimer sur son travail**
- **Français - Lire**
 - Comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter.
- **Arts plastiques**
 - Fabriquer, représenter, mener un projet et s'exprimer sur son travail ou sur une oeuvre.
- **La représentation plastique et les dispositifs de présentation :**
 - Connaître les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations.
 - Prendre en compte le spectateur, l'effet recherché.

ETAPE 1 : S'INTÉRESSER À UN LANGAGE OU UN MESSAGE PAR LA FAÇON DONT IL EST COMMUNIQUÉ

- Rechercher des pictogrammes, dessins autour de la thématique du son (bruit, silence).
- Rechercher ou prendre des photos évoquant le bruit, le silence.
 - Décrire et comparer des images en utilisant un lexique approprié.
 - Décoder et analyser les pictogrammes.
 - Créer des pictogrammes.

ETAPE 2 : PRODUIRE DES IMAGES QUI PORTENT UN SENS ET QUI PROVOQUENT UN EFFET

- Décrire et interroger une œuvre d'art « le cri » de Munch.
- Regarder le tableau de Munch.
- Ecrire ce que l'on ressent, argumenter.
- Imaginer ce qui a pu provoquer cet état.
- Mimer l'attitude du personnage.
- Prendre des photos des élèves mimant des réactions en lien avec le bruit (se boucher les oreilles, mettre le doigt ou la main sur la bouche, langage des signes).
- Faire le lien avec les pictogrammes.
- Imaginer des pictogrammes ou dessins qui pourraient convenir sur une affiche-conseil autour du bruit.

ETAPE 3 : UTILISER LE DESSIN DANS SA FONCTION D'ILLUSTRATION

- Tracer sur une feuille un bruit écouté : bruit de la ville, de la campagne, de la mer... (voir le vocabulaire des onomatopées sur la clé USB).
- Transcrire son intensité, la variation de sa hauteur, sa durée (continue, discontinue, brève, longue...).
- Choisir différents matériaux (gouache, craie, feutres...) sur différents supports.
- Associer une couleur à un bruit.

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Je suis capable d'inventer et réaliser une affiche sur un bruit ou qui évoque un son (pour le réfectoire, les couloirs, la classe, fond d'une affiche pour une invitation...).

INTERDISCIPLINARITE

LECTURE ET COMPREHENSION DE L'ECRIT :

- Lire et comprendre des textes, des documents et des images et les interpréter
- Identifier la portée des informations contenues dans le ou les documents : singulières (exemple, expérience, illustration) ou générales (caractéristiques, propriétés).

REPRESENTATION PLASTIQUE ET DISPOSITIFS DE PRESENTATIONS

- Connaître les différentes catégories d'images, leurs procédés de fabrication, leurs transformations.
- Prendre en compte le spectateur, l'effet recherché.

PRINCIPE GENERAL

Il s'agit d'imaginer une représentation plastique pour communiquer un message de prévention.

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

- Représenter les expressions suivantes : un bruit qui circule, un bruit qui court, un bruit de couloir, un bruit qui meurt, un bruit qui s'envole, un bruit qui monte, des bruits qui se mêlent, un bruit qui se répand, faire courir un bruit...
- Illustrer un proverbe (voir les expressions et proverbes dans les fiches de maîtrise de la langue et citations ci-dessous).
- Imaginer et dessiner un mur anti-bruit original (voir murs anti-bruit sur clé usb).

BOÎTE À OUTILS pour l'enseignant

VOCABULAIRE

CITATIONS SUR LE SILENCE

« La parole est d'argent, le silence est d'or » Le Talmud.

« Le silence est la sieste du bruit » José Arthur.

« Le silence est un ami qui ne trahit jamais » Confucius.

« Le silence est le plus beau bijou d'une femme, mais elle le porte rarement » Proverbe anglais.

« Le silence a parfois la même douceur que l'eau quand elle défatigue » Bernard Noël.

« Sois le plus souvent silencieux, ne dis que ce qui est nécessaire, et en peu de mots » Epictète.

« Dans la colère, rien ne convient mieux que le silence » Sapho.

« **Le cri** » de **Munch** est un tableau expressionniste de l'artiste norvégien Edvard Munch peint entre 1893 et 1917. Cette œuvre, symbolisant l'homme moderne emporté par une crise d'angoisse existentielle est souvent considérée comme l'œuvre la plus importante de l'artiste. « Je ne peindrai plus d'intérieurs et les gens en train de lire, et les femmes à leur tricot. Je peindrai des êtres qui respirent, sentent, souffrent et aiment » avait déclaré Munch, marqué par la mort de sa mère et de sa sœur alors qu'il était très jeune.

« Le Cri » met en scène un personnage squelettique en proie à l'épouvante. Seul, abandonné par ses semblables (ombres fantomatiques à l'arrière plan du tableau).

Il ressent l'hostilité des grandes forces de la nature. Les effets graphiques et les couleurs violentes renforcent le tragique de l'atmosphère.

Pictogramme : c'est une représentation graphique schématique, un dessin figuratif stylisé ayant une fonction de signe. Il a été utilisé dans l'art rupestre.

PICTOGRAMMES LIBRES DE DROITS

http://catedu.es/arasaac/buscar.php?s=bruit&idiomasearch=8&Buscar=Rechercher&buscar_por=1&pictogramas_color=1&pictogramas_byn=1&fotografia=1&videos_lse=1&lse_color=1

Matériel : matériaux plastiques, outils et matériel pour dessiner, illustrer, peindre..., feuilles de dimensions différentes, appareil à photos numérique.

Source Eduscol, liste d'œuvres (oct 2009) : http://media.eduscol.education.fr/file/Programmes/59/4/HistoireArts_Liste_oeuvres_114594.pdf

LES SYSTÈMES NATURELS ET SYSTÈMES TECHNIQUES

CONSTRUCTION D'UNE ÉCHELLE DU SON : DU BRUIT AUX NUISANCES

RÉFÉRENCE AU SOCLE COMMUN DE CONNAISSANCES, DE COMPÉTENCES ET DE CULTURE

DOMAINE 4 - LES SYSTÈMES NATURELS ET LES SYSTÈMES TECHNIQUES

- **Conception, création et réalisation**
 - Mettre en œuvre observation, imagination, créativité, sens de l'esthétique et de la qualité, talent et habileté manuelle, sens pratique, et solliciter les savoirs et compétences scientifiques, technologiques et artistiques pertinents.
- **Démarche scientifique**
 - Savoir mener une démarche d'investigation.
 - Décrire et questionner ses observations ; prélever, organiser et traiter l'information utile ; formuler des hypothèses, les tester et les éprouver ; manipuler, explorer plusieurs pistes, procéder par essais et erreurs ; modéliser pour représenter une situation ; analyser, argumenter, mener différents types de raisonnements (par analogie, déduction logique...) ; rendre compte de sa démarche.
 - Exploiter et communiquer les résultats de mesures ou de recherches en utilisant les langages scientifiques à bon escient.
- **Responsabilité individuelles et collectives :**
 - Connaître l'importance d'un comportement responsable vis-à-vis de l'environnement et de la santé et comprendre ses responsabilités individuelle et collective.
 - Savoir que la santé repose notamment sur des fonctions biologiques coordonnées, susceptibles d'être perturbées par des facteurs physiques et sociaux de l'environnement et que certains de ces facteurs de risques dépendent de conduites sociales et de choix personnels.
 - Observer les règles élémentaires de sécurité liées aux techniques rencontrées dans la vie quotidienne.

RÉFÉRENCE AUX PROGRAMMES DE 2016

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- **Adopter un comportement éthique et responsable**
 - Relier des connaissances acquises en sciences et technologie à des questions de santé, de sécurité et d'environnement.
 - Mettre en œuvre une action responsable et citoyenne, individuellement ou collectivement, en et hors milieu scolaire, et en témoigner.

- **S'approprier des outils et des méthodes**
 - Choisir ou utiliser le matériel adapté pour mener une observation, effectuer une mesure ou réaliser une expérience.
 - Faire le lien entre la mesure réalisée et l'outil utilisé.
- **Mobiliser des outils numériques**
 - Communiquer des résultats.
 - Traiter des données.
 - Simuler des phénomènes.

MATHEMATIQUES

- **Représenter**
 - Utiliser des outils pour représenter un problème : dessins, schémas, diagrammes, graphiques...
- **Chercher**
 - Prélever et organiser les informations nécessaires à la résolution de problèmes à partir de supports variés : textes, tableaux, diagrammes, graphiques, dessins, schémas, etc.
- **Communiquer**
 - Utiliser progressivement un vocabulaire adéquat et/ou des notations adaptées pour décrire une situation, exposer une argumentation.
 - Utiliser le lexique, les unités, les instruments de mesures spécifiques des grandeurs (comparaison directe ou indirecte, ou recours à la mesure des décibels).

COMPETENCES ET CONNAISSANCES MISES EN JEU

SCIENCES ET TECHNOLOGIES

- Apprendre à chercher des informations dont on interroge l'origine et la pertinence.
- Apprécier un son en fonction de son intensité.
- Connaître la mesure d'intensité du bruit : décibels.
- Découvrir globalement l'organe de l'ouïe.

INTERDISCIPLINARITÉ

MATHÉMATIQUES

- Classer, présenter, trier, ordonner des résultats...
- Investir et utiliser de nouveaux instruments de mesure : le sonomètre.

LECTURE ET COMPRÉHENSION DE L'ÉCRIT

- Utiliser différentes sources documentaires pour mener une observation et/ou une investigation.
- Justifier une réponse en sciences, argumenter, communiquer ses recherches et ses résultats à l'écrit.
- Synthétiser et restituer des informations.
- Produire un document composite (texte – son – image).

ENSEIGNEMENT MORAL ET CIVIQUE

- Reconnaître et nommer des objets et des situations pouvant présenter un risque auditif.
- Principe général : Proposition d'expériences autour de la vitesse de propagation et de l'amortissement du son. Utilisation d'un sonomètre.
- Objectif : Comprendre que le son ne se propage pas de la même façon selon le milieu.

- **Ce qu'il faut savoir**

Pour toute analyse d'un signal sonore il y a toujours une source (S) et un récepteur (R).

Pour mesurer le son nous utiliserons un sonomètre (SM) qui mesure les sons en décibels (dB). Le son est une variation de pression.

ETAPE 1 : EXPÉRIENCES

- **Expérience 1 : Est-ce que le son se propage à la même vitesse que la lumière ?**

- Demander à un voisin de l'école de se placer à un endroit dont on aura évalué avec précision la distance. (environ 400 à 600 m).
- Les élèves lui demandent par téléphone d'allumer la lumière : observations, conclusion.
- Les élèves lui demandent par téléphone de produire un son (cloche, corne...) d'un geste bien visible des élèves : Observations, conclusion.

On peut leur demander de calculer la vitesse de propagation.

Variables : jour de grand vent, jour de pluie...

- **Expérience 2 : Est-ce que le son se propage de la même façon dans l'air que dans l'eau ?**

- Mettre au point un codage morse simple avec les élèves. Puis commencer l'expérience, remplir d'eau une très grande bassine.
- Ensuite un élève A pose son oreille dans l'eau, l'élève B à l'aide d'une petite pointe (type capuchon de stylo) réalise un code morse sur la paroi de la bassine. Un élève C se trouve à côté de l'élève B, les yeux bandés par exemple. Les élèves A et C doivent tenter de décoder le messages de l'élève B.

Attention : Le signal doit être suffisamment faible pour que l'élève C ne l'entende pas. A et C doivent être à égal distance de B.

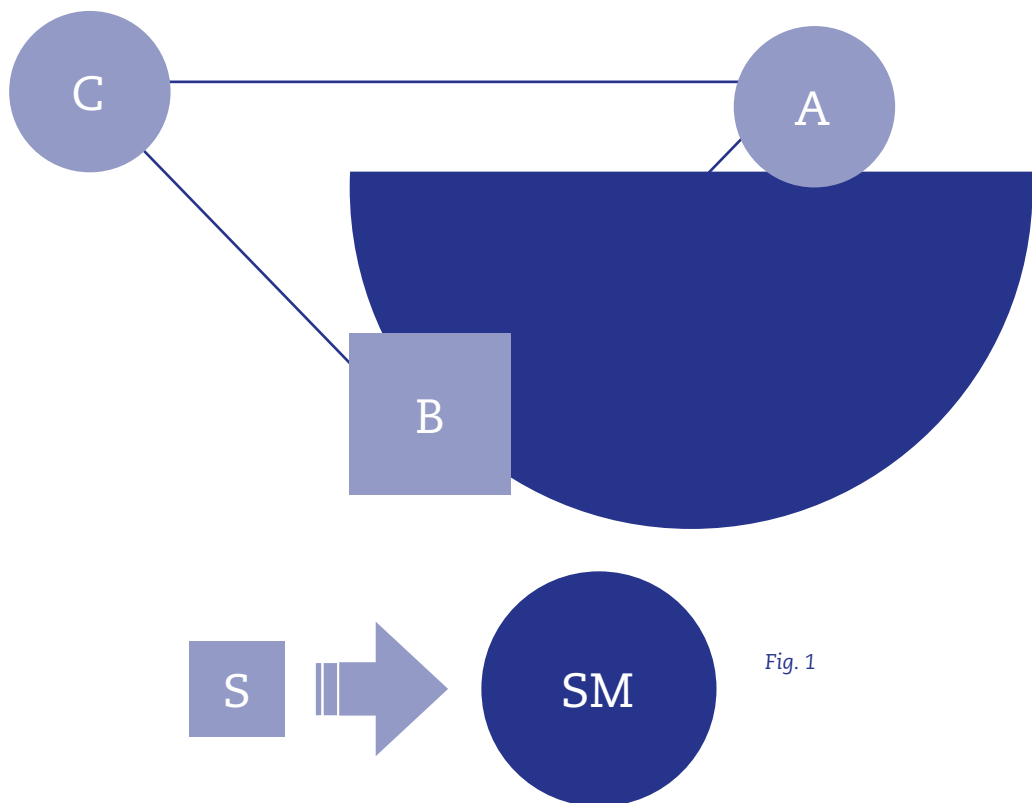
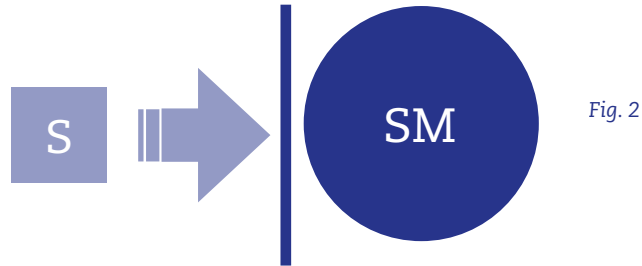


Fig. 1

- **Expérience 3 : Que se passe-t-il si on a un obstacle entre la source et le récepteur ?**
 - On place la source (un bruit d'intensité constante de type bourdonnement (voir banque de sons) à une distance fixe du récepteur (le sonomètre) et on mesure son intensité sonore en dB (fig1).



- On garde le même montage (même source, même récepteur et même distance) mais on place à mi chemin une paroi en bois ou en carton épais, puis on mesure l'intensité sonore.



- **Expérience 4 : Comment atténuer le bruit dans la classe quand la source est à l'extérieur ? quand la source est à l'intérieur ?**
 - Mettre une source sonore constante du même type que pour l'expérience 1 à l'extérieur de la classe, mettre le sonomètre dans une position fixe à l'intérieur. Prendre la mesure de l'intensité de cette source sonore (exp 1).
 - Émettre des hypothèses pour atténuer le bruit et les vérifier par la mesure.

Attention : Pour la deuxième expérience mettre la source et le récepteur dans la classe et émettre les hypothèses qui seront vérifiées (exp 2).



- **Autres expériences possibles autour de : Qu'est-ce l'écho ?**
 - Comment peux-tu entendre le petit bruit que je fais sur la table quand tu es loin de moi ?

ETAPE 2 : RÉALISATION D'UNE ÉCHELLE DU SON

- Recherche documentaire sur des échelles du son (ou échelle d'audition / échelle de décibels).
- Observation et comparaison.
- Prise de mesure de l'intensité des bruits environnants de l'élève (école, ville, campagne...).
- Réalisation d'une frise du son par binôme (avec insertion ou non d'images et de sons). Comparaison des frises réalisées.

EVALUATION

(voir le livret de l'élève)

CRITÈRES DE RÉUSSITE :

- Je connais des valeurs de référence dans la mesure du bruit. (nombre de décibels de certains appareils et dans certains lieux).
- Je sais comment le son arrive à mes oreilles (le son se propage grâce à l'air qui nous entoure).
- Je connais le seuil de tolérance au bruit et le seuil de mise en danger.
- Je sais ce que désigne le «volume» (c'est le niveau d'intensité du bruit).
- Je sais qualifier un niveau sonore de 3 façons :
 - Le niveau de parole (fort faible...).
 - L'impression sonore (dépend de la durée et du moment).
 - L'intensité sonore, exprimée en décibels (db).

ACTIVITÉS COMPLÉMENTAIRES

- **Mathématiques**
 - Si l'on compte le nombre de secondes entre l'éclair et le tonnerre, on peut estimer la distance à l'orage en kilomètres en divisant ce nombre par 3.
 - L'éclair atteint nos yeux instantanément (à 300 000 000 m/s !).
 - Le son du tonnerre parcourt 1 km toutes les 3 secondes.
 - Ex. Si je compte 12 secondes, l'orage se trouve à $12/3 = 4$ km.
- **Connaissance du corps humain : L'appareil auditif**
 - A partir des vidéos de l'émission « c'est pas sorcier » : « le son en concert » et « le bruit » → prendre des notes, schématiser l'appareil auditif.
- **Technologie : Fabrication d'un téléphone**

BOITE A OUTILS pour l'enseignant

MATERIEL

- Sonomètre, porte-voix, cornet, mégaphone, dictaphone.

DOCUMENTATION

- **Exemples d'échelles d'audition (voir Clé USB)**
- EXTRAIT du document d'accompagnement Série ST2S - sciences physiques et chimiques (...).

SONS ET ULTRASONS [...]

- **Quelques informations sur l'intensité sonore**

Une intensité sonore de l'ordre de 10^{-2} W/m² à 1 000 Hz correspond approximativement à la perception d'un son émis par une personne qui nous parle à voix normale dans l'oreille à l'aide d'un tube de carton court.

L'oreille peut percevoir des intensités sonores allant de 10^{-12} W/m² à 1 W/m² (ce qui correspond au seuil de douleur).

La valeur la plus basse est prise comme référence.

L'intensité sonore de référence I_0 est égale à 10^{-12} W/m² à 1 000 Hz.

- **Le bel (et son sous-multiple le décibel : 1 dB = 0,1 B) est une unité sans dimension exprimant le rapport de deux grandeurs de même dimension**

À chaque fois que l'intensité sonore est multipliée par 10, le niveau sonore (ou acoustique) augmente de 10 dB, ce qui permet de caractériser l'énergie sonore perçue par l'oreille humaine. Quand un son passe de 100 dB à 110 dB, le niveau sonore n'augmente que de 10 dB pourtant l'intensité sonore est multipliée par 10.

En tant que grandeur absolue, le niveau sonore prend pour référence (valeur 0 dB) le niveau associé à l'intensité de référence $I_0 = 10^{-12}$ W/m².

Exemples : L'intensité sonore, citée plus haut, de 10^{-2} W/m² correspond à 1010 fois 10^{-12} W/m² ; son niveau sonore est donc de 10 B, soit 100 dB. Le seuil de douleur correspond à une intensité cent (10²) fois plus forte et donc à un niveau plus élevé de 2 B (20 dB), soit 120 dB. Pour des grandeurs énergétiques P (puissance, intensité énergétique...), l'écart en décibel entre P1 et P2 s'exprime par x (en dB) = 10 lg(P1/P2). Le niveau sonore est défini par L (en dB) = 10 lg(I/I₀).

Le décibel permet de caractériser l'énergie sonore reçue par un récepteur sonore. Il suffit de dire que le décibel peut se mesurer avec un sonomètre. À partir de certaines valeurs il y a danger pour l'audition. (...).

DEFINITIONS

Acoustique : Science relative aux sons et à leur propagation.

Bruit : Ensemble de sons sans harmonie. On parle de bruit lorsqu'un ensemble de sons est perçu comme gênant. Il s'agit donc d'une notion subjective : le même son peut être jugé utile, agréable ou gênant selon la personne qui l'entend et le moment où elle l'entend. Mais, lorsque le niveau sonore est très élevé, tous les sons sont perçus comme gênants et peuvent même être dangereux. (source : INRS).

Décibel : Unité servant à définir une échelle d'intensité sonore.

Onde : Tout phénomène vibratoire ou mouvement à la surface de l'eau qui se propage. Prenant l'exemple d'une pierre qui tombe dans l'eau, créant des petites vagues ondulant en cercles qui s'éloignent. Cela permet de visualiser et de comparer avec le son qui se propage dans l'air jusqu'à nos oreilles. Ex : Dans une pièce ou un espace vide d'air, le son ne peut pas se propager. Dans l'espace où l'air est absent, les fusées ne font pas de bruit (il n'y a pas de son).

Onde acoustique : Phénomène vibratoire relatif au son.

Sensation auditive : sensation de l'ouïe à l'audition.

Sonomètre : Appareil destiné à mesurer les niveaux d'intensité sonores.

RESSOURCES

DOCUMENTAIRES

CAP-SCIENCES → Espace pédagogique → Dossiers pédagogiques → Bruit et musique : http://www.cap-sciences.net/pageseditos,53,left_F9681009.html

L'OBSERVATOIRE DU BRUIT (agir contre le bruit) / échelles d'intensité : <http://eduscol.education.fr/svt/actualites/actualites/article/un-site-lobservatoire-du-bruit.html>

TDC N°1046 - 15 décembre 2012 - https://www.reseau-canope.fr/tdc/fileadmin/docs/tdc_1046_son/sommaire.pdf et <https://www.reseau-canope.fr/tdc/tous-les-numeros/le-son/sur-la-toile.html>

LES PETITS CITOYENS : <http://www.lespetitscitoyens.com> : « son » ami ou ennemi (pathologies, dangers) : Moteur de recherche → taper « bruit » → textes : « l'ouïe » « la semaine du son » « l'importance de bien écouter » « la musique peut rendre sourd ».

NOS OREILLES ON Y TIENT : L'oreille et le principe d'audition / échelle de décibels / troubles auditifs : <http://www.nosoreilles-onytient.org/>

Anatomie de l'oreille : voir le document dans la mallette

VIDEOS

• LE SITE TV

- « Les bruits dans la ville » : anatomie de l'oreille.
- « Les bruits » : indiens gênés par le bruit des ondes.
- « Quand le bruit rend malade » : les décibels.
- « Tintamarre et bouche-cousue » : le monde du silence rencontre le monde des bruits.

• « C'EST PAS SORCIER » :

- « **Les coulisses d'un concert, faites parler les décibels** » : Mots clés : qu'est-ce qu'un son / propagation / microphone amplificateur / L'larsens / sonorisation / concert.
- « **Le bruit** » : Mots clés : environnement et nuisances sonores / effets du bruit / studio de répétition / discothèque / perception des sons / fonctionnement de l'oreille et du tympan / fréquence / dangers liés au bruit / contre-bruit / langage des signes / murs.

