

*Créations musicales*

Une idée vaut mille  
images



ÉDITIONS  
**MARIE  
FRANCE**

Audray Bouchard

# Table des matières

<b>Présentation</b>	.....	p.1
<b>Les compétences</b>	.....	p.2
<b>Atelier 1</b>	Étui de crayon .....	p.3
	Activité 1 : Une chaise? .....	p.4
	Activité 2 : L'étui de crayon.....	p.5
	Création : Étui de crayon .....	p.6-7
	Feuille d'évaluation.....	p.8
	Commentaires.....	p.9
<b>Atelier 2</b>	Le temps d'une exposition.....	p.10
	Activité 1 : Qui était Moussorgski?.....	p.11
	Feuille d'écoute .....	p.12
	Activité 2 : Le temps d'une exposition .....	p.13-15
	Feuille d'évaluation d'équipe .....	p.16
	Commentaires .....	p.17
<b>Atelier 3</b>	Ma première composition.....	p.18
	Activité 1 : Cours sur le rythme.....	p.19-21
	Activité 2 : Cours sur le nom des notes .....	p.22-25
	Activité 3 : Ma première composition .....	p.26-27
	Commentaires.....	p.28
<b>Atelier 4</b>	Être bruiteur .....	p.29
	Activité 1 : Qu'est-ce qu'un bruiteur? .....	p.30
	Activité 2 : Acteur ou bruiteur?.....	p.31-33
	Commentaires.....	p.34
<b>Atelier 5</b>	Mon premier cours de musique.....	p.35
	Activité 1 : Retour en arrière! .....	p.36-38
	Commentaires.....	p.39
<b>Atelier 6</b>	Mon histoire sonorisée .....	p.40
	Activité 1 : Mon histoire sonorisée .....	p.41-48
	Commentaires .....	p.46

# Présentation



En lien avec la réforme, ce document a pour but d'aider les enseignants en musique ou les éducateurs à former et structurer un atelier sur la création musicale. Plusieurs idées et outils pédagogiques constituent la totalité du livre : activités créatives pour différents niveaux scolaires, fiches d'évaluation, commentaires constructifs, etc.

J'espère que ces activités vous serviront à faire découvrir le monde extraordinaire de la musique aux jeunes ou qu'elles susciteront en vous de nouvelles idées créatrices, car ***Une idée vaut mille images.***

Audray Bouchard  
Enseignante en musique

# Les compétences



La formation en musique suppose le développement de trois compétences complémentaires et interdépendantes : **Inventer**, **Interpréter** et **Apprécier**.

## **COMPÉTENCE 1 • INVENTER DES PIÈCES VOCALES OU INSTRUMENTALES**

Inventer des pièces vocales ou instrumentales permet à l'élève de développer sa créativité par l'action simultanée de l'imagination créatrice, de la pensée divergente et de la pensée convergente, tout en se familiarisant progressivement avec le langage, les règles et les outils propres à la discipline.

## **COMPÉTENCE 2 • INTERPRÉTER DES PIÈCES MUSICALES**

Interpréter des pièces musicales, c'est exprimer et communiquer des idées, des sentiments, des émotions ou des sensations – les siens propres ou ceux des autres – en ayant recours au langage, aux règles et aux outils propres à la discipline.

L'interprétation de pièces musicales variées initie l'élève au monde de la création et de l'expression, lui fait découvrir divers compositeurs, enrichit son bagage culturel et lui permet de s'ouvrir à la diversité des productions artistiques d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs. En partageant son expérience d'interprétation, il rend compte de ses façons de faire et peut mieux intégrer ses apprentissages et les réinvestir dans l'interprétation d'autres pièces musicales.

## **COMPÉTENCE 3 • APPRÉCIER DES OEUVRES MUSICALES, SES RÉALISATIONS ET CELLES DE SES CAMARADES**

Apprécier une œuvre musicale, c'est être attentif à ses réactions émotives ou esthétiques face à cette œuvre et à son interprétation, et porter sur elle un jugement critique et esthétique à partir de nos réactions personnelles et de critères déterminés.

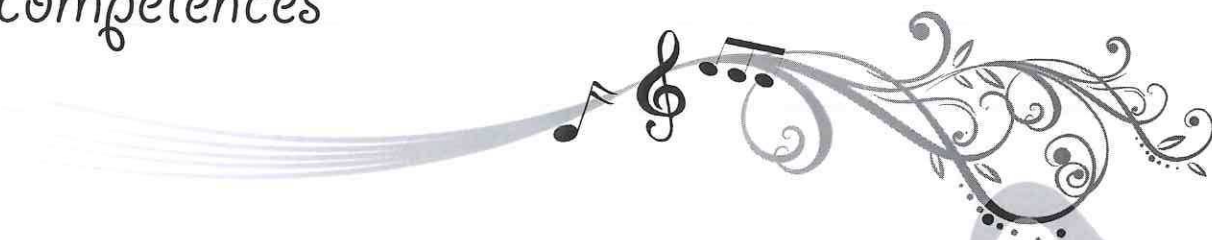
*Les précisions concernant les compétences sont tirées du site du MELS.*

---

\* Pour de plus amples informations, veuillez vous rendre à l'adresse suivante :

[http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfvj/dp/programme\\_de\\_formation/primaire/pdf/prform2001/prform2001-084.pdf](http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfvj/dp/programme_de_formation/primaire/pdf/prform2001/prform2001-084.pdf)

# Les compétences



La formation en musique suppose le développement de trois compétences complémentaires et interdépendantes : **Inventer**, **Interpréter** et **Apprécier**.

## **COMPÉTENCE 1 • INVENTER DES PIÈCES VOCALES OU INSTRUMENTALES**

Inventer des pièces vocales ou instrumentales permet à l'élève de développer sa créativité par l'action simultanée de l'imagination créatrice, de la pensée divergente et de la pensée convergente, tout en se familiarisant progressivement avec le langage, les règles et les outils propres à la discipline.

## **COMPÉTENCE 2 • INTERPRÉTER DES PIÈCES MUSICALES**

Interpréter des pièces musicales, c'est exprimer et communiquer des idées, des sentiments, des émotions ou des sensations – les siens propres ou ceux des autres – en ayant recours au langage, aux règles et aux outils propres à la discipline.

L'interprétation de pièces musicales variées initie l'élève au monde de la création et de l'expression, lui fait découvrir divers compositeurs, enrichit son bagage culturel et lui permet de s'ouvrir à la diversité des productions artistiques d'hier et d'aujourd'hui, d'ici et d'ailleurs. En partageant son expérience d'interprétation, il rend compte de ses façons de faire et peut mieux intégrer ses apprentissages et les réinvestir dans l'interprétation d'autres pièces musicales.

## **COMPÉTENCE 3 • APPRÉCIER DES OEUVRES MUSICALES, SES RÉALISATIONS ET CELLES DE SES CAMARADES**

Apprécier une œuvre musicale, c'est être attentif à ses réactions émotives ou esthétiques face à cette œuvre et à son interprétation, et porter sur elle un jugement critique et esthétique à partir de nos réactions personnelles et de critères déterminés.

*Les précisions concernant les compétences sont tirées du site du MELS.*

---

\* Pour de plus amples informations, veuillez vous rendre à l'adresse suivante :

[http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfj/dp/programme\\_de\\_formation/primaire/pdf/prform2001/prform2001-084.pdf](http://www.mels.gouv.qc.ca/dgfj/dp/programme_de_formation/primaire/pdf/prform2001/prform2001-084.pdf)

## Atelier 4



### Être bruiteur

---

**Cycle :** 2<sup>e</sup> et 3<sup>e</sup> cycle

**Durée de l'activité :** 2 à 3 périodes (1 période = 60 min)

**Intention pédagogique :** Amener les enfants à développer leur synchronisation ainsi que leur ouïe.

**Compétences disciplinaires :** Interpréter et apprécier

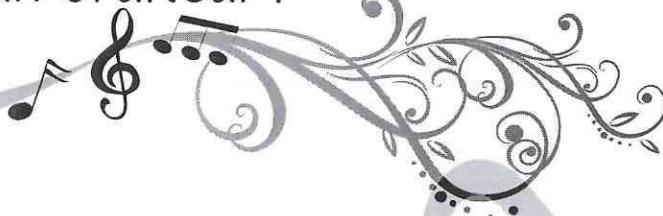
**Savoirs essentiels :** Techniques de jeu (souffler, gratter, secouer, frapper), les nuances.

**Critères d'évaluation :** Utilisation pertinente et variée des moyens sonores et des éléments techniques en lien avec les éléments visuels, ainsi que la synchronisation.



# Activité 1 : Qu'est-ce qu'un bruiteur?

Durée : 30 min



## Élément déclencheur

- 1- Posez la question simplement. D'après toi, qu'est-ce que le métier de bruiteur? Sans rien valider, laissez-les s'exprimer.
- 2- Les films d'animation aiment bien les bonus. Trouvez-en un parlant du métier de bruiteur et faites-leur écouter. Si cela est impossible, montrez-leur un exemple de votre cru. Ils trouveront ça très amusant.
- 3- Lorsqu'ils ont compris ce qu'est le métier de bruiteur, demandez à un élève de marcher dans la classe et à un autre élève de reproduire le son de ses pas, et ce, en même temps qu'il marche. Ils doivent être parfaitement synchronisés. Attention! Pour les jeunes, ce n'est pas si simple. Faites quelques petits jeux pour travailler la synchronisation.
- 4- Il est maintenant temps de faire travailler leur ouïe. En utilisant le même exemple d'une personne qui marche, posez-leur la question : Et si c'était une femme qui marchait ou une personne âgée? Le son serait bien évidemment différent, mais comment serait-il? Discutez de la pertinence des sons avec vos élèves. Pour un bruiteur, c'est primordial! Une botte, des souliers à talons aiguilles, une espadrille, pour un bruiteur, chaque soulier a son propre son, alors imaginez-vous tout le reste!



## Activité 2 : Acteur ou Bruiteur?

Durée : 2 à 3 périodes



**But :** En équipes de 3 ou 4 personnes, les jeunes devront monter un mime en y incluant les éléments sonores appropriés.

### Démarche

- 1- Avant de faire les équipes, il est très important d'expliquer toutes les consignes et d'en laisser des traces au tableau.
- 2- Vos explications devront comprendre les éléments suivants :
  - La formation d'équipes de 3 ou 4;
  - Le montage d'un mime (petite scène sans paroles) d'environ 30 secondes;
  - Chaque équipe décidera qui seront ses bruiteurs et qui seront ses acteurs;
  - Les bruiteurs devront trouver tous les bruits reliés aux mouvements des acteurs et pratiquer la synchronisation;
  - Il est important de mentionner que tous les bruits correspondent avec le mouvement;
  - Le temps alloué : environ 1 période et demie;
  - Ils seront évalués sur la pertinence des bruits et la synchronisation.
- 3- Lorsque tout le monde a compris les consignes, faites les équipes et donnez leur 30 secondes pour que chaque personne de chaque équipe se choisisse une responsabilité (le silence, secrétaire, instruments, conflits). Vous devrez sans doute leur expliquer ces rôles (voir la page 6 pour plus de détails).
- 4- Après 30 secondes, fermez les lumières. En 3 secondes, vous devriez avoir le silence par l'intermédiaire des responsables du silence. C'est le bon moment pour vérifier qui ils sont en leur faisant lever la main. Faites-le pour chaque responsabilité; vos élèves sauront ainsi que vous prenez les responsabilités au sérieux.





- 5- Demandez maintenant aux secrétaires de venir chercher la feuille *Acteurs et bruiteurs, je laisse mes traces* (page 33).
- 6- Expliquez à la classe qu'avant de s'occuper des bruits, ils devront créer un mime original et écrire leur scénario sur leur feuille. 20 à 30 minutes seront nécessaires. Mettez-les tout de suite au travail.
- 7- Pendant tout ce temps, n'oubliez pas de faire le tour plusieurs fois et d'aller voir et discuter d'idées avec toutes les équipes.
- 8- Avant d'autoriser l'accès à la seconde étape, c'est-à-dire le bruitage, assurez-vous personnellement que l'équipe a terminé en entier la première étape.
- 9- S'il y a trop de bruit dans la classe ou si vous avez besoin de clarifier certains points, vous pouvez utiliser le système de lumières pour rétablir l'ordre.
- 10- Après plusieurs minutes de pratique, c'est maintenant l'heure des présentations. Ramassez les feuilles qui vous aideront pour les évaluations.



Nom : \_\_\_\_\_



## *Acteurs et bruiteurs, je laisse mes traces*

### 1- Ma responsabilité :

- a) Silence : \_\_\_\_\_ c) Instruments : \_\_\_\_\_  
b) Secrétaire : \_\_\_\_\_ d) Conflits : \_\_\_\_\_

### 2- Notre scénario :

Début :

---

---

---

Milieu :

---

---

---

---

Fin :

---

---

### 3- Mes actions et mes bruits :

Mes actions (ce qui doit être mis en bruit)	Mes bruits (instruments ou objets utilisés)	Qui joue?
Ex. : Porte qui s'ouvre et se ferme	Porte de la classe	Audray



**Mes commentaires...**

Lined area for writing comments, consisting of 15 horizontal lines.

**Mes changements...**

Lined area for writing changes, consisting of 15 horizontal lines.