



LITTÉRATURE ET ÉDUCATION MUSICALE

Le son au service
de la compréhension

LE SON AU SERVICE DE LA COMPRÉHENSION



Recherche d'activités en éducation musicale permettant d'aider à la compréhension de l'album.

Ce n'est pas un travail par thème. C'est un travail en interdisciplinarité : les disciplines viennent se nourrir les unes des autres.

En quoi sonoriser un album aide à la compréhension ?

- Choix des sons → demande de s'intéresser au caractère des personnages
- Agencement des sons → demande de s'intéresser à la structure du récit
- Manière d'interpréter les sons → demande de s'intéresser à l'atmosphère du récit, au non dit

DANS LES PROGRAMMES...

Cycle 1

Agir, s'exprimer, comprendre à travers les activités artistiques

- Vivre et exprimer des émotions, formuler des choix.
- Univers sonores
Jouer avec sa voix : exploration ludique (chuchotements, cris, respirations, bruits, imitations d'animaux ou d'éléments sonores de la vie quotidienne, jeux de hauteur...)

Cycle 2

Éducation musicale

Explorer et imaginer

- Imaginer des représentations graphiques de la musique
- Inventer une organisation simple à partir d'éléments sonores.

Échanger et partager

- Exprimer ses émotions, ses sentiments, ses préférences.
- Écouter et respecter l'avis des autres et l'expression de leur sensibilité.

Cycle 3

Éducation musicale

Explorer, imaginer et créer

- Imaginer l'organisation de différents éléments sonores
- Faire des propositions personnelles de création, d'invention et d'interprétation.

Échanger, partager et argumenter

- Argumenter un jugement sur une musique
- Écouter et respecter le point de vue des autres et l'expression de leur sensibilité.

FORME DE LA PRODUCTION :

- FICHER SON (MP3, WAV, ETC.)
- FICHER VIDÉO (MP4, AVI, ETC.)

Comment enregistrer ?

- ▶ Enregistreur numérique (type Zoom)
- ▶ Dictaphone
- ▶ Téléphone portable
- ▶ Tablette
- ▶ Ordinateur
- ▶ ...



DES OUTILS NUMÉRIQUES

SON



IMAGE (et son)



Movie Maker
(Windows)



iMovie
(Mac)

DES OUTILS NUMÉRIQUES



Audacity Fichier Edition Affichage Transport Pistes Générer Effets Analyse Fenêtre Aide 44 % Mer. 10:16

Tati mon oncle extrait 01

Core A... Micro intégré 1 (Mono)... Sortie intégrée

-15 15 30 45 1:00 1:15 1:30 1:45 2:00 2:15

× Tati mon o
Stéréo, 44100Hz
32 bits flottant
Muet Solo
G D

Projet à : 44100 Incément : Off Début de la sélection 00 h 00 m 00.000 s Fin 00 h 00 m 00.000 s Durée Position audio : 00 h 00 m 00.000 s

DES OUTILS NUMÉRIQUES

Movie Maker (Windows)



A screenshot of the Windows Movie Maker application interface. The window title is "Movie Maker" and the active tab is "Outils vidéo". The ribbon includes "Accueil", "Animations", "Effets visuels", "Projet", "Affichage", and "Edition". The "Edition" ribbon contains several groups of tools: "Coller" (with a "Presser-papier..." dropdown), "Ajouter des vidéos et des photos", "Ajouter de la musique", "Vidéo par webcam", "Enregistrer une narration", and "Instantané". There are also buttons for "Titre", "Légende", and "Générique". The "Montages automatiques" group includes "Faire pivoter vers la gauche", "Faire pivoter vers la droite", and "Supprimer". The "Montage" group includes "Sélectionner tout". The "Partager" group includes "Enregistrer le film" and "Se connecter". The main workspace is divided into a preview window on the left and a timeline on the right. The preview window shows a man in a workshop with a timer at 00:19,57/02:56,76 and playback controls. The timeline shows three video clips on a black background. The status bar at the bottom left says "Élément 1 sur 1" and the bottom right has zoom controls.

DES OUTILS NUMÉRIQUES

Movie Maker (Windows)



| Les PLUS | Les MOINS |
|--|---|
| <ul style="list-style-type: none">- Interface claire et intuitive- Idéal pour les débutants- Dimension ludique des filtres et animations | <ul style="list-style-type: none">- Très peu paramétrable- Export trop balisé- Pas d'améliorations depuis 2012. |

Movie Maker interface showing the 'Outils vidéo' (Video Tools) ribbon with various editing options like 'Ajouter des vidéos', 'Ajouter de la musique', 'Vidéo par webcam', 'Enregistrer une narration', 'Instantané', 'Généraliser', 'Faire pivoter vers la gauche', 'Supprimer', 'Faire pivoter vers la droite', 'Sélectionner tout', 'Enregistrer', and 'Se connecter'.

DES OUTILS NUMÉRIQUES

iMovie (Mac)



Masquer Importer Créer Partager Bibliothèque Cinéma Améliorer Ajuster

BIBLIOTHÈQUES

- Photothèque iPhoto
- Tous les événements
- Tous les projets
- Bibliothèque iMovie
 - 2014
 - 20-08-2014

Transitions

- Rotation intérieure
- Rotation extérieure
- Cercle ouvert
- Cercle fermé
- Portail
- Échange
- Cube
- Mosaïque
- Balayage à gauche
- Balayage à droite
- Balayage en haut
- Balayage en bas
- Glisser à gauche
- Glisser à droite
- Puzzle gauche
- Puzzle droite

Il y a bien longtemps, dans une rédaction lointaine, très lointaine...

Test — 4min 49s

0,0 s 2,3 s 3,2 s 12,9 s

9,6 s - Il y a bi...
Élaguer ou étendre le titre

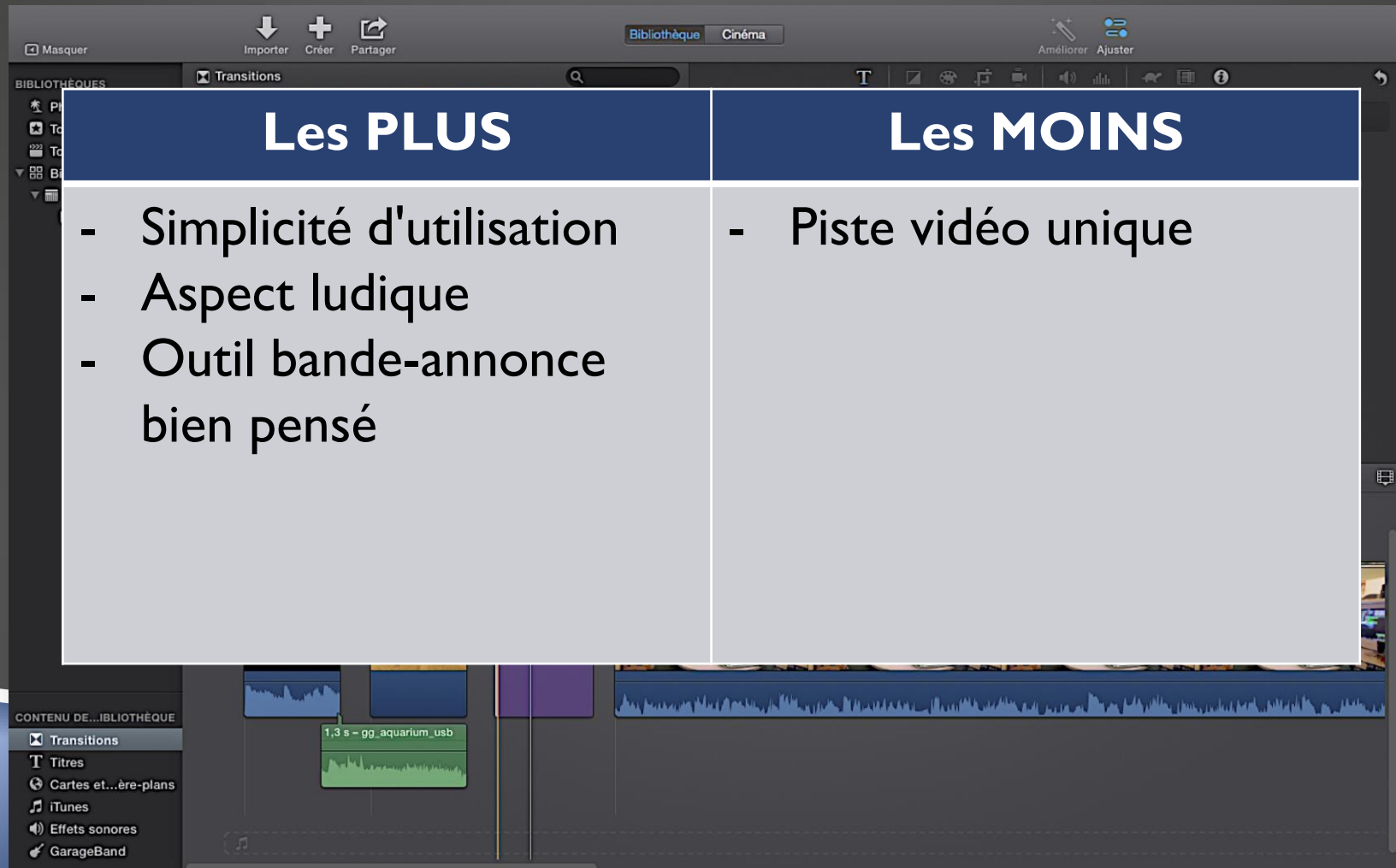
1,3 s - gg_aquarium_usb

CONTENU DE...IBLIOTHÈQUE

- Transitions
- Titres
- Cartes et...ère-plans
- iTunes
- Effets sonores
- GarageBand

DES OUTILS NUMÉRIQUES

iMovie (Mac)



The screenshot shows the iMovie application window. At the top, there are menu items: 'Masquer', 'Importer', 'Créer', 'Partager', 'Bibliothèque', 'Cinéma', 'Améliorer', and 'Ajuster'. Below the menu is a toolbar with various editing tools. The main workspace is divided into two columns by a vertical line. The left column is titled 'Les PLUS' and the right column is titled 'Les MOINS'. Below these titles are lists of pros and cons. At the bottom of the window, there is a 'CONTENU DE...IBLIOTHÈQUE' sidebar with options like 'Transitions', 'Titres', 'Cartes et...ère-plans', 'iTunes', 'Effets sonores', and 'GarageBand'. The main workspace shows a video track with a blue waveform and an audio track with a green waveform labeled '1,3 s - gg_aquarium_usb'.

| Les PLUS | Les MOINS |
|--|--|
| <ul style="list-style-type: none">- Simplicité d'utilisation- Aspect ludique- Outil bande-annonce bien pensé | <ul style="list-style-type: none">- Piste vidéo unique |

DES OUTILS

Petits instruments

Percussions,
Appeaux,
Bâton de pluie,
Flûte à coulisse,
Kazoo,
Sanza,
Etc.



Le sacs à sons



DES OUTILS

LE SAC À SONS

Multiples objets sonores destinés ou non à faire de la musique :

- ▶ objets de la vie quotidienne,
- ▶ petits instruments présents dans la classe ou l'école, ou encore amenés par les élèves.

Exploration et verbalisation de l'utilisation qui est faite de ces objets : comment peut-on produire un son avec cet objet ?

→ *gratter, frotter, frapper, tapoter, caresser, froisser, déchirer, faire rouler, secouer, faire tomber, pincer, renverser, souffler, déformer, etc.*

Quelles sont les caractéristiques de ces sons ? (cf. paramètres du son)

Bouteille en plastique

Bouteille en verre

Boîte en métal

Papier de soie

Papier

Papier à bulles

Papier d'aluminium

Emballage en plastique souple

Film plastique

Peigne

Brosse

Râpe

Coquille Saint Jacques et autres coquillages

Tubes de carton

Récipients contenant diverses graines (lentilles, riz, haricot, maïs, etc.), pâtes alimentaires de différentes tailles, perles...

Tube en métal, en carton, en plastiques

Élastiques

Ficelle

Fil métallique

Balle et ballon

Trousseau de clés

Etc.



LES 4 PARAMÈTRES DU SON

1. Hauteur : grave / aigu
2. Intensité : fort / faible
3. Durée : long / court
4. Timbre : ce qui fait que le son d'une flûte est différent de celui d'un tambourin.

DES OUTILS

libertivi

Banque
de sons

Sound Fishing

<http://www.libertivi.com>

<http://www.sound-fishing.net>



LE SON AU SERVICE DE LA COMPRÉHENSION

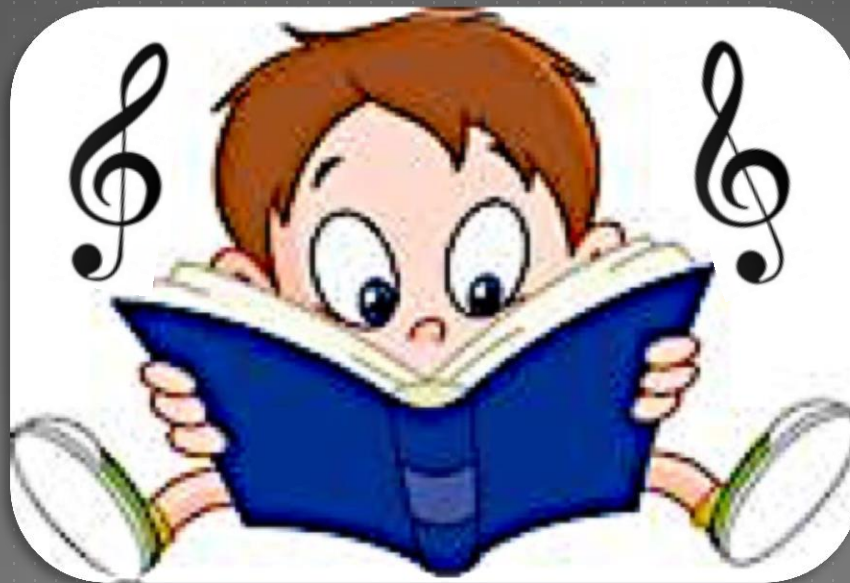
Des exemples d'exploitation à partir des livres du prix
Renard'eau 2016/2017

TYPOLOGIE DE SONORISATION PROPOSÉE

- Lire l'histoire, la dire avec une ambiance sonore
- Évocation sonore globale de l'album
- Raconter l'histoire uniquement avec des sons de manière linéaire (évocation)
- Évoquer de manière sonore tout ou partie du récit en s'appuyant sur une organisation
- Transformation d'images sonores
- Mettre l'écrit en son ou en musique



LIRE L'HISTOIRE, LA DIRE AVEC UNE AMBIANCE SONORE



RENARD'EAU CYCLE 2

Un lion à Paris

Béatrice Alemagna



1. Imaginer ambiance sonore pour chaque double page → chercher dans le texte et l'illustration.
2. Lire le texte avec en fond l'ambiance sonore ainsi imaginée.
3. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons



RENARD'EAU CYCLE 3

Le loup de la 135^{ème} rue

Rébecca Dautremer et Arthur Leboeuf

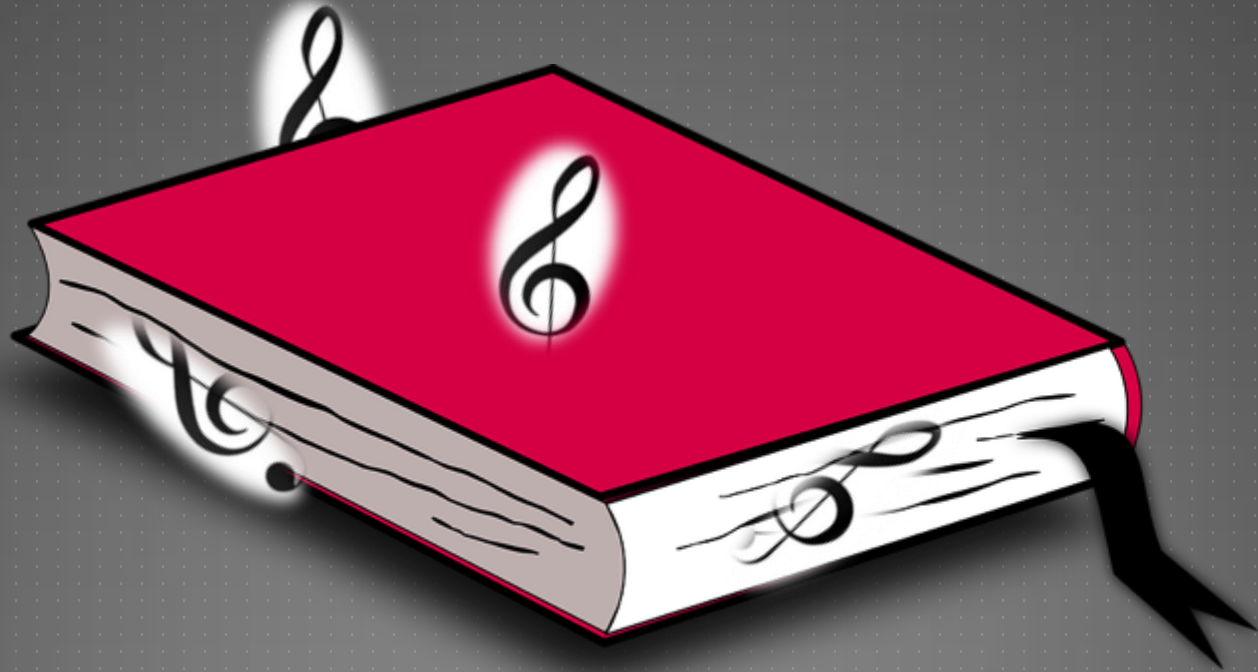


1. Écouter des extraits musicaux : du jazz (New York), du Gospel (Harlem), une comédie musicale (Broadway), punk rock (Manhattan)...
2. Production : comment pourriez-vous illustrer de manière sonore cet album ?
3. Lire tout ou partie de l'histoire avec ce fond sonore.
4. Faire un enregistrement.

Mots clés : codage, quartier



ÉVOCATION SONORE GLOBALE DE L'ALBUM



RENARD'EAU CYCLE 2

Un jour en ville

Julien Roux



1. Chercher dans l'album tous les éléments que l'on peut traduire en sons.
2. Chercher comment produire ces sons.
3. Imaginer une organisation : coder pour garder l'organisation en mémoire.
4. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, évocation de la ville, ambiance sonore, codage



RENARD'EAU CYCLE 2

Regarde en haut

Jin-Ho Jung



1. Dans le livre, chercher tous les sons que Suji peut entendre de son balcon : faire une liste.
2. Chercher comment représenter ces sons.
3. Chercher une organisation : coder pour garder l'organisation en mémoire.
4. Terminer cette organisation par l'ensemble des élèves qui crient : « Eh Oh ! On regarde en haut ! ».
5. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, codage



RENARD'EAU CYCLE 3

L'immeuble qui avait le vertige

Coline Pierré



1. Trouver une ou plusieurs manières de représenter tous les sons évoqués à la page 23 : « Dans ses oreilles, Hannah percevait... ».
2. Imaginer une organisation : coder pour garder l'organisation en mémoire.
3. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, codage



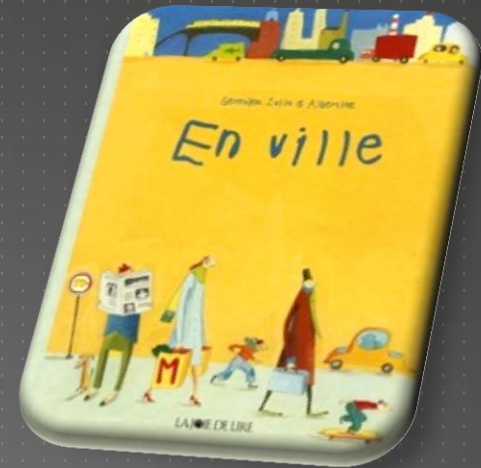
RACONTER L'HISTOIRE UNIQUEMENT
AVEC DES SONS DE MANIÈRE LINÉAIRE
(ÉVOCACTION)



PETIT RENARD'EAU

En ville

Germano Zullo et Albertine



1. Sonoriser le parcours de certains personnages :
 - ▶ La petite fille et le crocodile tenu en laisse
 - ▶ La souris avec sa valise rouge
 - ▶ Le bagagiste
 - ▶ Le magicien et son assistante
 - ▶ ...
2. Faire un enregistrement.

Mos clés : jouer avec sa voix



PETIT RENARD'EAU

Ourson et la ville

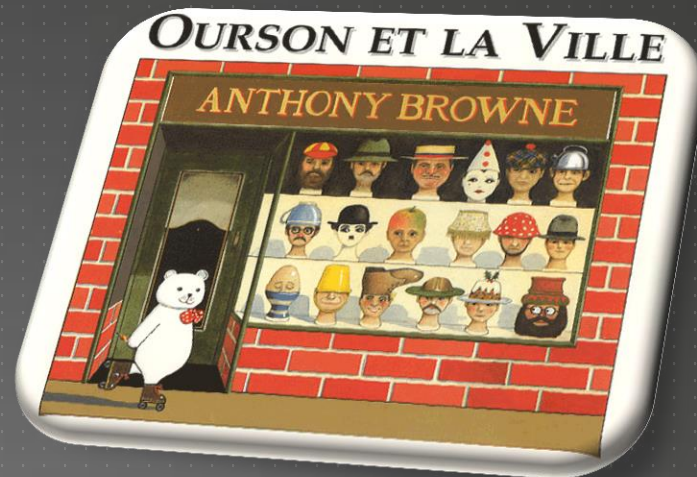
Anthony Browne

Petit Elliot dans la grande ville

Mike Curato

1. Choisir un élément de chaque illustration.
2. Illustrer chaque page de manière sonore.
3. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons



RENARD'EAU CYCLE I

Une journée à Pékin

Su Hsin-Yu



Raconter l'histoire en sons

1. Chercher un son pour illustrer chaque page ou double page.
2. Miaulement de chat (rythme le changement de page).
3. Au moment du passage à la Chine ancienne, mettre en fond une musique traditionnelle chinoise.
4. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons



RENARD'EAU CYCLE 2

Rendez-vous à quatre heures et demie

Claire Franek

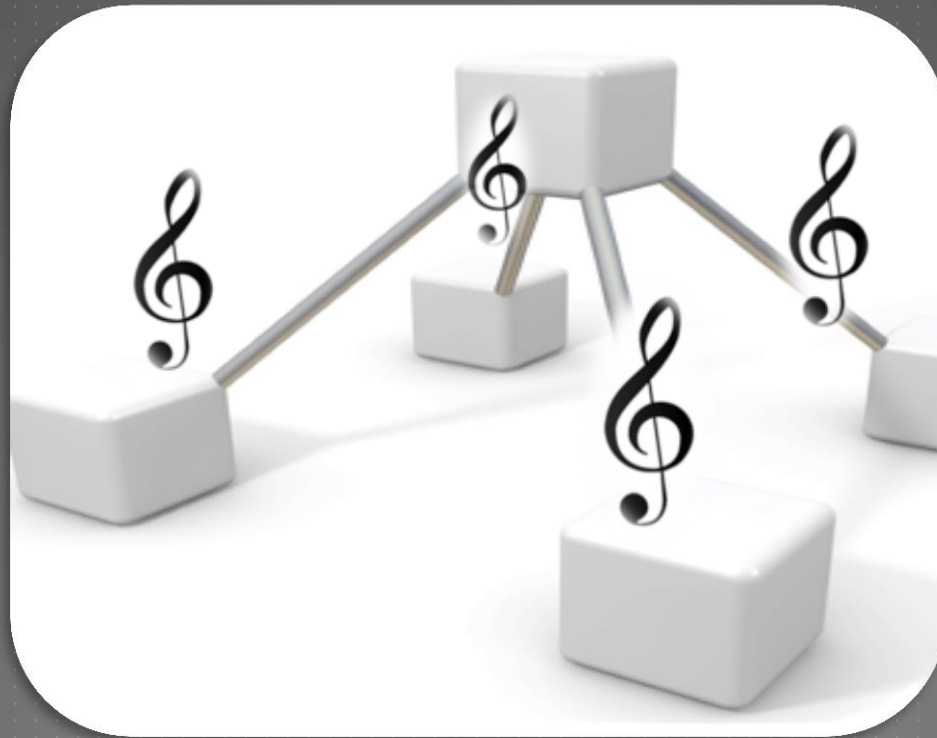


1. Chercher un son caractéristique de chaque période suivant l'annonce de l'heure.
2. Production sonore : en arrière plan, on entend en continu le « tic-tac » de l'horloge. Un élève annonce la première heure. Le son trouvé ensuite est produit. Un élève annonce l'heure suivante ; le son suivant est produit, etc. À la fin, après l'annonce de 16h30, les élèves crient (sortie de l'école).
3. Coder pour garder cette organisation en mémoire.
4. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, plan sonore , codage



ÉVOQUER DE MANIÈRE SONORE TOUT OU PARTIE DU RÉCIT EN S'APPUYANT SUR UNE ORGANISATION



RENARD'EAU CYCLE I

En route pour la Tour Eiffel

Iris de Moüy



1. Pour chaque personnage, trouver un son qui puisse le représenter.
2. Chercher comment organiser ces sons pour représenter l'accumulation des personnages au fur et à mesure que l'histoire avance.
3. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, accumulation



RENARD'EAU CYCLE I

Peau de banane

Lilli L'Arronge



1. Recherche d'onomatopées et cris pour les différents évènements qui se produisent.
2. Raconter l'histoire uniquement avec ces sons qui s'enchaînent, se superposent, augmentent.
3. Pour l'enregistrement, utiliser l'album comme une partition, un « conducteur » pour indiquer à chaque élève quel son il doit produire et quand (apposer une photo des enfants sur la page où ils doivent intervenir).

Mots clés : jouer avec sa voix, accumulation, crescendo



RENARD'EAU CYCLE I

Safari dans le lavabo

Guillaume Guéraud



1. Imaginer pour chaque demi page une ambiance sonore.
2. Raconter l'histoire uniquement avec ces sons qui s'enchaînent, s'accumulent, se superposent, augmentent (crescendo).
3. Pour l'enregistrement utiliser l'album comme une partition, un « conducteur » pour indiquer à chaque élève quels sons il doit produire et quand (apposer une photo des enfants sur la page où ils doivent intervenir).

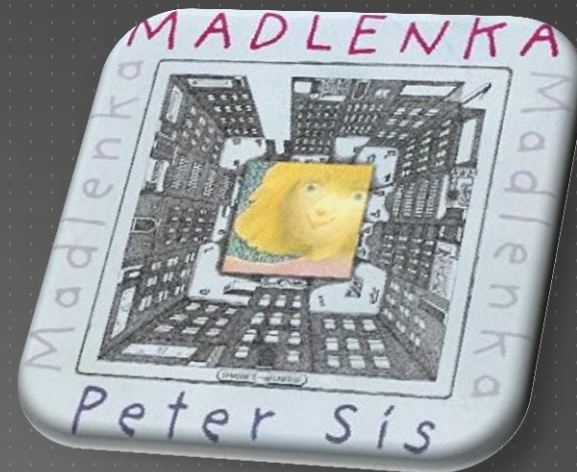
Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, accumulation



RENARD'EAU CYCLE 2

Madlenka

Peter Sis



1. Chercher dans l'album un ou plusieurs sons qui peuvent représenter chaque pays évoqué (illustration, texte).
2. Chercher alors comment représenter New York de manière sonore.
3. Produire ces sons dans l'ordre de l'histoire en commençant et en finissant par New York.
4. Coder pour garder l'organisation en mémoire.
5. Faire un enregistrement.

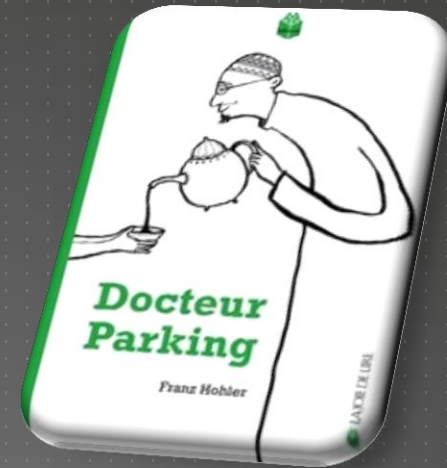
Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, accumulation, codage



RENARD'EAU CYCLE 3

Docteur Parking

Franz Hohler



1. Rechercher dans le livre des rumeurs dites sur le Dr Parking, ou en inventer.
2. À partir de la phrase de la page 41 : « [...] ils entendirent quelqu'un répéter une phrase aussi bête que « les mouches ça pique » sur tous les tons » ; qu'est ce que veut dire « sur tous les tons » ? → un ton : une note...
3. Choisir une note par phrase, la dire en bourdon sur cette note.
4. Chaque élève « chante » sa phrase en variant l'intensité pour donner l'impression de la rumeur qui enfle et puis qui diminue. (paramètres du son ; cluster)
5. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, tonalité (do, ré mi, fa...), intensité, paramètres du son, bourdon, cluster



RENARD'EAU CYCLE 3

Sauf que

Anne Vantal



1. Mettre en paroles les pensées de Valentin où il y a des nombres (ostinato parlé, rythmique).
2. Tous ces sons sont mixés pour traduire le malaise interne du garçon : imaginer une organisation ; coder pour garder l'organisation en mémoire.
3. Faire un enregistrement.

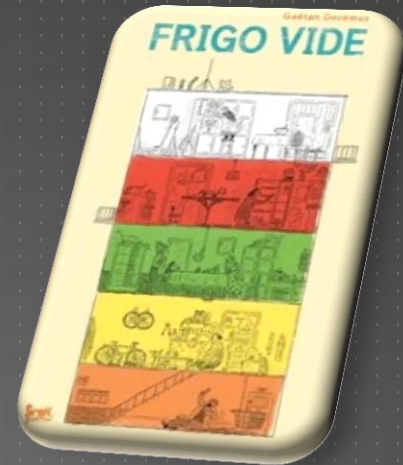
Mots clés : jouer avec sa voix, ostinato, codage



RENARD'EAU CYCLE 3

Frigo vide

Gaëtan Dorémus

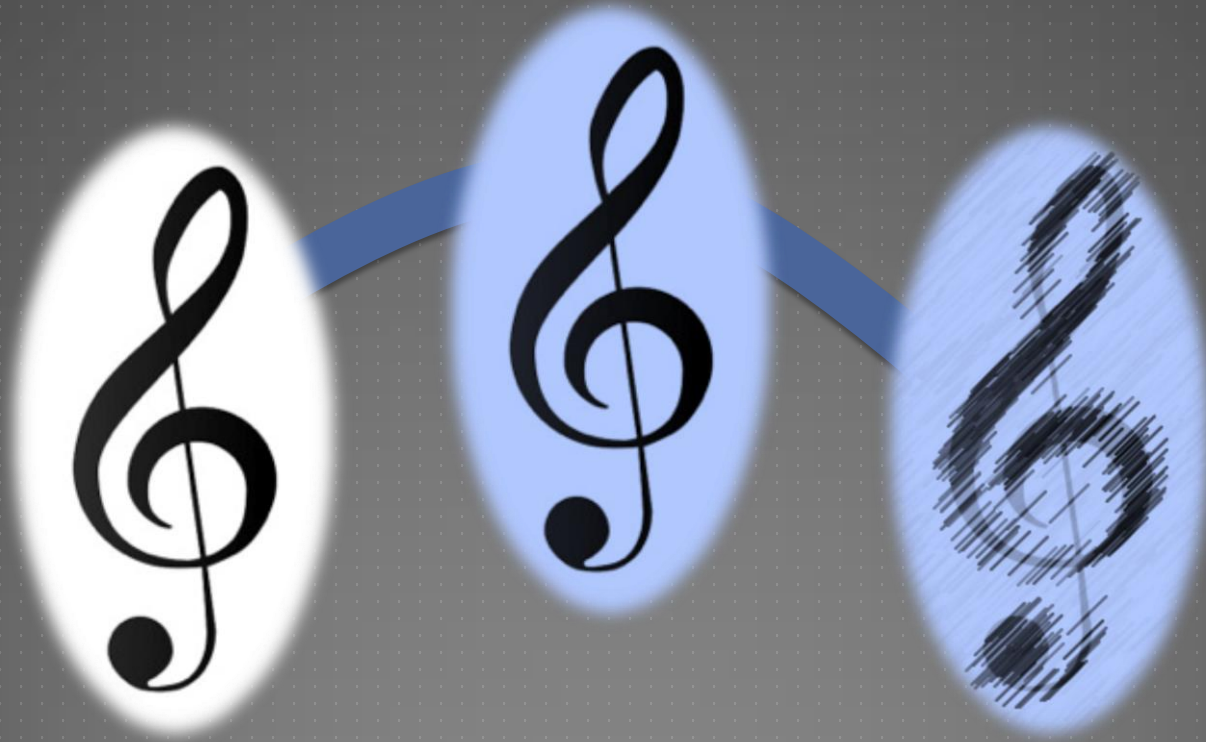


1. Pour chaque personnage, trouver un son et un rythme qui puisse le représenter.
2. Trouver une organisation de ces sons pour raconter l'histoire à partir du moment où Andrei monte au 1^{er} étage jusqu'au moment où tout le monde est rassemblé au dernier étage : coder pour garder l'organisation en mémoire.
3. Faire un enregistrement.

Mots clés : sac à sons, accumulation, codage



TRANSFORMATION D'IMAGES SONORES



RENARD'EAU CYCLE I

Le Jacquot de Monsieur Hulot

David Merveille



De la normalité à l'anormalité

1. Choisir une ou plusieurs doubles pages.
2. Imaginer l'univers sonore de la page (diptyque) → fond sonore, puis introduire des sons plus forts, plus étonnants pour traduire l'ouverture du triptyque (toujours avec le même fond sonore), puis revenir au fond sonore initial (« refermeture » du rabat).
3. Deux groupes :
 - ▶ un groupe produit le fond sonore « normal »,
 - ▶ un autre groupe produit les sons « anomaux » quand l'enseignant ouvre le triptyque.
4. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons



RENARD'EAU CYCLE 2

Le jardin voyageur

Peter Brown

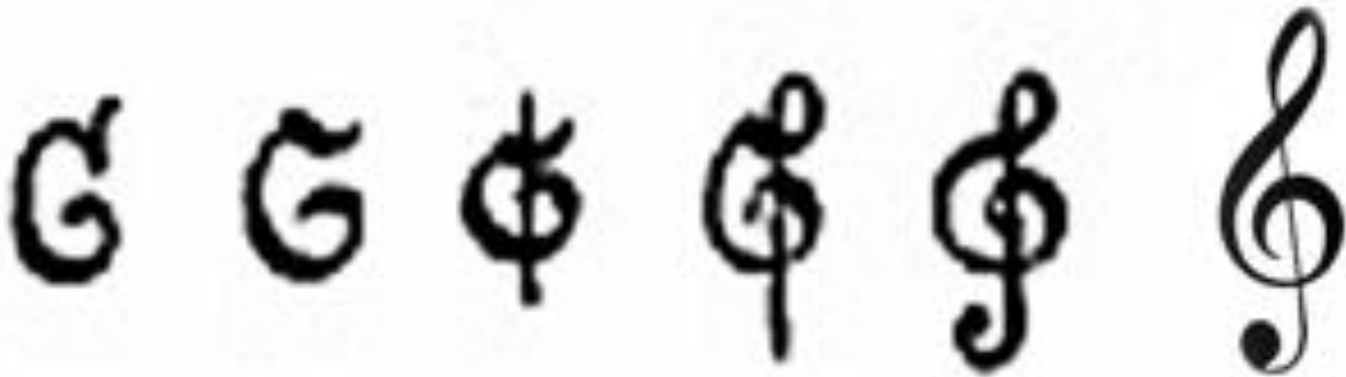


1. Partager la classe en deux groupes.
2. 1^{er} groupe : sonoriser la ville industrialisée (fumée, camion, voiture, usine...) → première double page.
3. 2nd groupe : sonoriser la ville végétalisée (oiseaux, moulin, arbres, vent...) → dernière double page.
4. Chaque élève choisit un son.
5. Production sonore : le 1^{er} groupe produit tous les sons de la ville industrialisée. Un par un les enfants se taisent et sont remplacés par un enfant du 2nd groupe. À la fin on n'entend plus que les sons de la ville « végétalisée ».
6. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix, sac à sons, « végétalisation sonore »



METTRE L'ÉCRIT EN SON OU EN MUSIQUE



PETIT RENARD'EAU

J'ai perdu ma maman

Amy Hest



1. Raconter l'histoire en utilisant uniquement les mots en couleurs :
 - ▶ *Bouhou ! Bouhou !* L'ourson pleure.
 - ▶ *Tout de suite ! Tout de suite !* L'ourson bondit, tape du pied et s'énerve.
 - ▶ *Ma-Maaaaaaaaaaaaaaaaaaaaan !* L'ourson appelle sa maman.
 - ▶ *Petit Ours !* La maman appelle son enfant.
 - ▶ *Bim ! Bam !* L'ourson saute dans les bras de sa maman.
 - ▶ *Vite ! Vite !* La fillette court rejoindre sa maman.
2. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix



PETIT RENARD'EAU

Quel bruit

Claude K Dubois et Pélagie



1. Chercher comment imiter les sons de l'album avec sa voix (onomatopées).
2. Produire ces sons dans l'ordre de l'histoire.
3. Faire un enregistrement.

Mots clés : jouer avec sa voix

*Sons à télécharger sur
le site du Prix Renard'eau*



RENARD'EAU CYCLE I

Les petits pains au nuage

Baek Hee-na et Kim Hyang-soo



Jouer avec les écrits en gras et en couleur (debout ; là ; voilà ; catastrophe ; pfft ; pfft ; nuage ; mais non ; là ; papa ; miaou ; pfft ; pardi ; encore un)

1. Trouvant différentes manières de dire ces mots (en variant les paramètres du son).
2. Faire un enregistrement regroupant toutes ces manières de dire ces mots, en suivant l'ordre de l'histoire.

Mots clés : jouer avec sa voix, paramètres du son



RENARD'EAU CYCLE 3

Le jouer de flûte de Hamelin

Kochka et Aline Bureau



1. Inventer une mélodie avec la voix pour les deux chansons :
 - ▶ chansons pour les rats,
 - ▶ chanson pour les enfants.
2. Jouer sur l'interprétation du chant (« musique qui charme », qui hypnotise → cf. *Aie confiance* dans *Le livre de la jungle*) / « belle musique » → joyeuse, enjouée → cf. musique de pierre dans *Pierre dans Pierre et le Loup*).
3. Faire un enregistrement

Mots clés : jouer avec sa voix, interprétation



À VOUS DE ~~JOUER~~ !

Sonoriser

Avez-vous des questions ?

En cas de besoin :

Jean-Charles Bussy

Comité Littérature 76

Conseiller Pédagogique en Éducation Musicale

j.charles.bussy@ac-rouen.fr