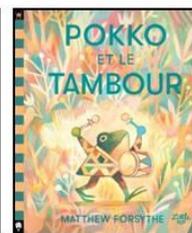


10/ Histoire de référence : Pokko et le tambour de Matthew Forsythe

Proposition pédagogique : Et je monte le son !



Analyse de l'ouvrage :

Quelle erreur ! Les parents de Pokko regrette très rapidement d'avoir offert à leur petite grenouille un tambour ! Impossible de s'entendre dans cette maison avec tout ce bruit. Pakko est finalement conduit à jouer de son instrument dehors, tout seul. Mais très rapidement, il est rejoint par un raton-laveur banjoïste, un lapin trompettiste, un loup danseur... qui mange le pauvre lapin !

Références culturelles :

Batucada : The sound of the favelas, percussions brésiliennes

Rej, Meute (fanfare)

Te Deum, Marc-Antoine Charpentier (contraste fort et doux)

Un américain à Paris, George Gershwin (contraste d'intensité)

Tokka, Agnes Obel (intensité douce)

Le lac des cygnes : Scène final acte IV, Piotr Tchaïkovski (intensité forte)

The Phantom Menace, John Williams (fortes variations d'intensité du doux au très fort)

Propositions pédagogiques :

Dans cet album, Pokko joue fort ! Et avec tous ses nouveaux amis, le volume est encore plus puissant ! C'est une accumulation, un procédé d'écriture qui consiste à empiler peu à peu des éléments musicaux, ce qui rend le son plus fort. Amuse-toi donc avec ces propositions de jeux pour varier la puissance du son !

- Le trésor : Développer sa capacité d'écoute pour percevoir des nuances

Un élève ferme les yeux. L'enseignant ou un élève cache un objet dans la classe (identifié par tous comme le trésor). On propose à l'élève de le retrouver. Pour le guider, on tape sur un objet, plus on tape fort et plus il en est proche, s'il s'en éloigne, on tape moins fort. On peut faire de même en faisant varier le volume d'une musique avec un poste CD.

- Le chef d'orchestre : Ecouter et associer le geste en fonction de la hauteur

L'enseignant choisit un instrument et fera varier l'intensité des sons (on peut faire aussi varier le volume de n'importe quelle chanson avec un lecteur CD). Quand le son sera fort, les élèves ouvriront grand les bras, et quand le son sera faible, ils les refermeront (si le son est très faible, ils poseront le doigt sur leur bouche).

Faire de même avec une écoute d'une musique avec des nuances.

- Jeu d'imitation : Reproduire une production sonore

Un meneur (élève ou enseignant) propose un son (en tapant, soufflant, frottant, secouant, chantant, parlant...). Un élève ou un groupe reprend le même son. On poursuit l'exercice en faisant des nuances (plus grave, plus aigu).

- Produire du son avec des nuances

D'abord avec le corps, demander aux élèves de trouver des moyens de faire des sons forts (taper des mains, taper du pied...) et faibles (frotter les mains, tapoter avec ses doigts) ...

La même consigne peut être donnée mais avec des instruments sur lesquels il faudra taper, frotter, gratter, secouer, plus ou moins fort.

En reprenant les gestes du jeu « le chef d'orchestre », les élèves devront « jouer » plus ou moins fort, en fonction de ce que proposera le meneur (élève ou enseignant).