MISSION 6E · ÉDUCATION MUSICALE · PERCEPTION-ET-PRODUCTION · P4

Explorer, imaginer et créer avec les sons en CM2 : leçon, exercices et évaluation

Mission 6e

CM2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Explorer, imaginer et créer avec les sons | Fiche élève

Prénom : .....

Date : .....

Compétence visée (programme) : Explorer les sons de la voix et de l'environnement ; imaginer des utilisations musicales ; créer des organisations dans le temps d'un ensemble de sons sélectionnés

Nova te résume l'essentiel

- Nova te rappelle qu'un son peut devenir musical quand tu le choisis, l'écoutes et l'organises avec intention.
- Pour créer une séquence sonore, choisis quelques sons, décide de leur ordre, de leur durée et des silences.
- Écoute ton essai, puis change un détail à la fois pour rendre ton idée plus claire et plus expressive.

La leçon

Écoute les sons comme un explorateur

Autour de toi, les sons sont nombreux : une porte qui grince, des pas dans un couloir, une feuille que l'on froisse, un robinet, un oiseau, un crayon qui tape doucement sur une table. Ta voix produit aussi des sons variés : tu peux parler, chuchoter, souffler, fredonner, claquer la langue ou prononcer une syllabe. Explorer les sons, c'est les écouter avec attention et découvrir leurs différences. Tu ne cherches pas seulement à reconnaître la source d'un son ; tu observes aussi ce que ce son te fait imaginer.Un même objet peut produire plusieurs sons. Avec une feuille de papier, tu peux frotter, plier, déchirer très lentement, tapoter ou agiter. Chaque geste donne un résultat différent. De la même façon, ta voix change si tu prononces « ch », « ouh », « tic » ou « ha » ; elle change aussi si tu parles plus haut, plus grave, plus fort ou moins fort. Prends le temps de comparer. Un son bref peut ressembler à une goutte qui tombe ; un son long peut évoquer le vent ou un train qui s'éloigne.Quand tu écoutes, reste silencieux quelques instants. Le silence t'aide à remarquer les sons discrets. Il fait aussi partie de la musique : il permet de respirer, d'attendre et de mettre certains sons en valeur. Nova te donne une mission : écoute d'abord, choisis ensuite. Une bonne création sonore commence par des oreilles attentives.

Les mots utiles pour parler d'un son

La source sonore est ce qui produit le son : une voix, un objet, un instrument ou un élément de l'environnement. La hauteur indique si le son est aigu ou grave. L'intensité indique s'il est fort ou doux. La durée indique s'il est bref ou long. Le timbre est la couleur particulière d'un son : une même note chantée ne sonne pas pareil avec une voix, une flûte ou une casserole. Le silence est une absence volontaire de son dans une organisation musicale. Utilise ces mots pour expliquer tes choix avec précision.

Compare les caractéristiques des sons

Ce que tu écoutes	Les mots possibles	Exemple de geste ou de son

La hauteur	aigu, grave	Chante « ouh » très haut, puis très bas.
L'intensité	fort, doux	Tape une fois fort, puis une fois doucement dans tes mains.
La durée	bref, long	Dis « tic », puis fais durer « ssssss ».
Le timbre	clair, rugueux, soufflé, métallique	Compare le froissement du papier et le tintement d'une cuillère.
Le rythme	régulier, irrégulier, rapide, lent	Frappe quatre pulsations égales, puis invente un rythme varié.

Choisis et prépare ta réserve de sons

- Commence par une idée. Tu peux vouloir évoquer un orage, une cour de récréation, une machine étrange, une promenade nocturne ou un animal imaginaire. Ton idée te guide, mais elle ne t'empêche pas de chercher des sons surprenants.
- Sélectionne peu de sons. Choisis par exemple trois ou quatre sons différents. Avec trop de sons, il devient difficile d'entendre ton organisation. Avec quelques sons bien choisis, ton intention est plus facile à comprendre.
- Teste chaque son. Essaie de le produire plusieurs fois. Vérifie si tu peux le refaire de façon semblable. Si le son est trop difficile à reproduire, simplifie ton geste ou choisis-en un autre.
- Donne un signe à chaque son. Tu peux écrire « P » pour les paumes frappées, « S » pour un souffle, « F » pour une feuille froissée et un trait long pour un son qui dure. Ces signes forment une petite partition personnelle.
- Respecte les personnes et le matériel. Produis des sons sans crier, sans abîmer les objets et sans déranger les autres groupes. Un son doux et maîtrisé peut être aussi intéressant qu'un son puissant.
- Garde des contrastes. Pour que l'écoute reste vivante, associe par exemple un son bref et un son long, un son doux et un son plus fort, ou un rythme régulier et un rythme irrégulier. Le contraste aide l'auditeur à repérer les changements.

Organise les sons dans le temps

Une suite de sons placés au hasard n'est pas encore une séquence sonore organisée. Pour organiser, décide quand chaque son arrive, combien de temps il dure et ce qui vient après. Tu peux imaginer ta création comme une petite histoire sans paroles : un début attire l'attention, un milieu développe une idée, une fin s'arrête clairement ou disparaît peu à peu.Prépare d'abord une frise. Trace une ligne de gauche à droite : elle représente le temps qui passe. Place tes signes dans l'ordre où ils seront entendus. Un signe rapproché du suivant indique que les sons se succèdent rapidement. Un espace vide peut indiquer un silence. Un trait plus long peut montrer qu'un son doit durer. Tu n'as pas besoin d'écrire une partition compliquée : l'important est que toi et ton groupe compreniez les signes.Décide aussi si les sons seront produits l'un après l'autre ou en même temps. Quand deux sons sont joués ensemble, leur rencontre peut créer une ambiance plus riche. Par exemple, un souffle long peut accompagner de petits tapotements réguliers. Mais si trop de sons arrivent ensemble, l'auditeur peut ne plus distinguer l'idée principale. Écoute et ajuste.Répéter un son ou un rythme peut donner un repère. Par exemple, tu peux frapper deux fois dans les mains au début de chaque partie. Tu peux aussi faire évoluer ce repère : d'abord lent et doux, puis plus rapide et plus fort. Cette transformation donne l'impression que la séquence avance. Nova dit : « Un ordre clair aide ton imagination à voyager. »

Exemple : imaginer une pluie qui devient orage

Choisis quatre sons : frotter les doigts, tapoter un doigt sur la table, frapper doucement dans les mains et souffler. Commence par quatre frottements de doigts espacés : ce sont les premières gouttes. Ajoute ensuite des tapotements réguliers, de plus en plus rapprochés. Fais entendre deux frappes dans les mains pour représenter le tonnerre, puis prolonge un souffle pour le vent. Termine par des tapotements de plus

en plus doux et laisse un silence final. Ici, l'ordre, la répétition, l'augmentation de l'intensité et le silence final permettent de comprendre l'idée.

Répète, écoute et améliore

Après un premier essai, ne cherche pas à tout changer. Écoute ta séquence comme si tu étais un spectateur. Pose-toi des questions simples : entend-on bien le début ? Les sons sont-ils assez différents ? Les silences sont-ils respectés ? La fin est-elle nette ? Ton idée évoque-t-elle ce que tu voulais faire entendre ? Si tu travailles avec d'autres élèves, chacun doit savoir à quel moment il commence et s'arrête.Améliore un détail à la fois. Tu peux raccourcir un son trop long, ajouter un silence, ralentir un rythme, enlever un bruit inutile ou rendre un son plus doux. Si une idée ne fonctionne pas, ce n'est pas un échec : c'est une information utile pour la suite. Les musiciens essaient, écoutent, corrigent et recommencent souvent.Lors de la présentation, installe-toi calmement et regarde le signe de départ. Produis les sons avec attention. Les auditeurs écoutent sans parler jusqu'à la fin. Ensuite, formule un retour précis : « J'ai entendu un rythme régulier au début » ou « Le silence après les frappes rendait le son suivant plus surprenant ». Évite les jugements vagues comme « c'était bien » ; explique ce que tu as réellement entendu.Tu peux défendre ton choix avec une phrase complète : « J'ai choisi des sons brefs et rapprochés pour évoquer des pas pressés. » Voilà une proposition personnelle claire. Nova prépare déjà ton entrée en 6e : savoir écouter, oser proposer et améliorer une création sont de vraies forces.

Exemples résolus

Construire une séquence sur le thème du train

Énoncé. Crée une séquence de six actions sonores qui évoque un train qui démarre.

1. Choisis trois sons : taper deux doigts sur la table, souffler et frapper dans les mains.
2. Place quatre tapotements réguliers et espacés pour évoquer le train immobile qui commence à bouger.
3. Rapproche progressivement les tapotements pour donner l'impression que le train accélère.
4. Ajoute un souffle long après les tapotements pour évoquer la vapeur.
5. Termine par une frappe dans les mains suivie d'un silence net.

Résultat : Une organisation possible est : tap, tap, tap, tap-tap-tap-tap, souffle long, frappe, silence.

Améliorer une idée sonore

Énoncé. Une élève veut évoquer une forêt la nuit. Elle fait trois sons très forts sans pause. Améliore sa proposition.

1. Repère le problème : trois sons très forts et sans silence donnent peu de contrastes.
2. Conserve un son fort seulement pour un événement surprenant, par exemple une branche qui craque.
3. Ajoute un souffle doux et long pour le vent.
4. Ajoute de petits frottements irréguliers pour les feuilles.
5. Place des silences entre les sons pour créer une ambiance calme et mystérieuse.

Résultat : Une proposition possible est : souffle doux long, silence, frottement bref, silence, frottement bref, frappe plus forte, silence final.

Mes exercices

1 Reconnais les sources sonores ★☆☆

Indique la source sonore de chaque son.

1. Un chuchotement. .....
2. Le froissement d'une feuille. .....
3. Le chant d'un merle. .....

2 Choisis le bon mot ★☆☆

Associe chaque description au mot qui convient : durée, intensité, hauteur ou timbre.

1. Un son très aigu ou très grave. .....
2. Un son fort ou doux. .....
3. Un son qui dure longtemps ou très peu de temps. .....
4. La couleur particulière d'une voix ou d'un objet sonore. .....

3 Remets les sons en ordre ★☆☆

Range ces actions dans l'ordre pour évoquer une pluie qui augmente.

1. Actions à ordonner : frappes fortes dans les mains ; frottements de doigts espacés ; tapotements réguliers ; silence final. .....

4 Écoute les affirmations ★★☆

Écris vrai ou faux pour chaque affirmation.

1. Un silence peut faire partie d'une séquence sonore. .....
2. Pour créer une séquence, il faut faire tous les sons très fort. .....
3. Répéter un rythme peut aider l'auditeur à repérer une idée. .....
4. Une séquence sonore organisée n'a pas besoin de début ni de fin. .....

5 Dessine ta frise sonore ★★☆

Dans le cadre, trace une frise de six moments pour représenter : deux claquements de mains, un silence, un souffle long, trois tapotements rapides et un silence final. Utilise tes propres signes et écris une légende.

1. Prévois une ligne du temps de gauche à droite et place les six moments dans l'ordre demandé. .....

6 Fais évoluer un rythme ★★☆

Complète chaque proposition pour transformer le rythme donné.

1. Pour faire entendre une accélération après « tap, tap, tap », ajoute des tapotements... .....
2. Pour faire entendre une disparition après un son fort, ajoute... .....

7 Imagine un paysage sonore ★★★

Écris une séquence sonore de cinq à huit actions pour évoquer un lieu de ton choix. Indique au moins un silence et justifie un de tes choix.

Choisis un lieu, des sons et leur ordre.

8 Conseiller un groupe ★★★

Lis la proposition puis écris deux améliorations possibles en les justifiant.

Un groupe produit un froissement de papier, une frappe forte sur la table, un souffle et des tapotements, tous en même temps pendant longtemps.

Évaluation

Réponds avec soin, puis crée une courte organisation sonore lisible.

Barème : 20 points

1. Explique ce qu'est une source sonore et donne un exemple. ..... / 3
2. Associe chaque mot à sa définition : hauteur, intensité, durée. Définitions : fort ou doux ; aigu ou grave ; bref ou long. ..... / 3
3. Écris une suite de quatre actions sonores qui commence doucement et devient plus forte. ..... / 3
4. Trace une frise de cinq moments pour représenter : souffle long, silence, deux claquements, froissement bref, silence final. Ajoute une légende. ..... / 4
5. Explique l'intérêt d'un silence dans une séquence sonore. ..... / 3
6. Imagine une séquence de six actions pour évoquer un événement de ton choix. Indique un début, une transformation et une fin. ..... / 4

Les astuces de Nova

La règle des trois oreilles
Nova te conseille : écoute avant de créer, écoute pendant l'essai, puis écoute après. Tes oreilles t'aident à choisir.

Le silence est un signe
Nova te souffle un secret : dessine aussi les silences sur ta frise. Un espace vide peut rendre un son très important.

Un changement à la fois
Si ta création ne te plaît pas, Nova te propose de modifier un seul détail : la durée, le volume, l'ordre ou le silence.

Pour aller plus loin sur exercices-cm2.fr

- **Toutes les fiches d'Éducation musicale CM2** · /education-musicale/
- **Écouter, décrire et comparer des œuvres musicales en CM2** · /education-musicale/perception-et-production/ecoute-musicale-cm2/
- **Jeux et sports collectifs en CM2** · /eps/champ4-affrontement/jeux-collectifs-cm2/