

DANS L'HERBE MOUILLÉE

Traditionnel

D A D A

Dans l'her - be mouil - lée Qu'as-tu ren - con -

F#min D F#min Bmin

6

tré? U - ne pe - tit' sou - ris Ha - bil - lée de

F#min Bmin F#min Bmin

10

gris Un pe - tit es es es Un pe - tit car car

F#min Bmin F#min Bmin A

14

car Un pe - tit got got got Un pe - tit es - car - got!

Dans l'herbe mouillée
 Qu'as-tu rencontré ?
 Une petite souris
 Habillée de gris
 Un petit es es es
 Un petit car car car
 Un petit got got got
 Un petit escargot !

INSTRUMENTATION :

Voix d'enfants
Voix adulte transformée
Célesta
Bruitage : gouttes d'eau



N° 1 chant

N° 15 B.O.

Activités d'écoute

Cette comptine chantée s'adresse aux plus petits.

La mélodie est doublée par un célesta, instrument de la famille des percussions, muni d'un clavier, hybride entre le glockenspiel et le piano. Ses marteaux sont actionnés par les touches du clavier qui frappent des lames métalliques. Le son obtenu est d'une grande pureté; les notes graves sonnent un peu comme des cloches, dans les aigus le son devient très cristallin.

On peut retrouver cet instrument dans des œuvres du répertoire « classique » :

- « Laideronnette impératrices des pagodes (Ma Mère l'Oye) de Maurice Ravel
- « Danse de la fée dragée » (ballet Casse-Noisette) de Camille Saint-Saëns
- « L'aquarium » (Le Carnaval des animaux) de Camille Saint-Saëns
- « Musique pour cordes, percussion et célesta » de Béla Bartok.

Dans notre enregistrement,
le célesta est synthétique (programmé par ordinateur).

Lors de la reprise de la comptine, les syllabes du mot escargot sont remplacées par des sons de shakers ou maracas (es es es), des cymbales de doigts (car car car) et un wood block (got got got).

Activités vocales

On procédera à l'apprentissage du texte en voix parlée :

- jouer avec sa voix: « grosse voix / voix grave », « petite voix / voix aiguë », scander les paroles (comme un robot) ...
- jouer sur l'intensité: chuchoter, murmurer, crier, dire le texte en crescendo ou decrescendo ...
- varier le tempo lent, rapide, accélérer...
- proposer 2 paramètres simultanément.

Activités de création

Trouver d'autres façons de matérialiser les syllabes (es car got) avec des percussions corporelles (frappés de mains, claqués des doigts, claquements de langue...) ou avec les petites percussions de la classe.

Inventer de nouvelles paroles en respectant la structure rythmique de la comptine. Ne pas hésiter à travailler en frappant dans les mains le rythme pour bien mettre en évidence le nombre de syllabes des mots. Trouver des noms d'animaux comportant 3 syllabes (éléphant, dromadair(e), coccinell(e)...).

Créer d'autres univers sonores pour accompagner la comptine en cherchant d'autres bruitages que les gouttes d'eau entendues dans notre enregistrement.