

Exploitation musicale

Structure du chant

Trois strophes. L'introduction jouée correspond à la phrase «ding dong...». On pourrait donc commencer l'apprentissage du chant par le refrain.

Écoute et exploitation à partir des instruments

Imiter les «ding dong» avec un carillon (sol / mi).
Violon (CD2 page 54), violoncelle (CD2 page 55).

Rythme

Frapper la pulsation en s'appuyant sur l'introduction (note du violoncelle).
Tenir la pulsation avec un triangle. Parler rythmé pour une meilleure articulation des syllabes.

Jeux

Production sonore

Chercher dans la classe comment sonnent les objets.
Les classer par rapport au son émis et à sa durée.

Jeux d'écoute

Invention de jeux d'onomatopées pour illustrer des objets ou des personnages (areu areu = bébé).

Prolongements

Notion de temps

Aujourd'hui et la durée du jour (la cloche sonne 24 fois/jour) ; ceci explique le «sonne, sonnera».

Ne travailler cette idée que dans le premier couplet.

Langage

Rapport entre les onomatopées et le sujet auquel elles se rapportent.
(ding dong = cloche ; la la la = enfants ; do do = nuit).

Us et coutumes :

Utilité de la cloche dans le village : donner l'heure, informer la population en cas de danger,...

Fabrication d'instruments :

Construire un porte-manteau sonore sur lequel seraient accrochés des objets en différentes matières que l'on ferait sonner.