

# Exploitation musicale

## Structure du chant

Trois fois la même strophe.

## Écoute et exploitation à partir des instruments

Jouer avec le potentiomètre de la chaîne stéréo pour faire varier l'intensité des sons et montrer que si le son est fort cela donne une impression de proximité et inversement que s'il est faible il s'installe une certaine distance.

Bruitage du vent.

Harpe (imitée par le synthétiseur) (CD2 page 58).

## Rythme

Frapper la pulsation (correspondant aux interventions de la « harpe »).

## Jeux

Faire chanter les enfants dans la salle de jeu en se rapprochant et en s'éloignant d'un repère.

### Production sonore

Imiter le bruit du vent avec sa voix et des objets divers : manipuler différents papiers, plastiques, feuilles d'arbre, utiliser le souffle (inspirer, expirer, avec ou sans objet)...

Réaliser des différences d'intensité (vent qui s'éloigne et disparaît). Comment faire plus ou moins fort (avec le geste, ou en étant plus ou moins nombreux) ?

# Prolongements

## Notion de temps

Faire comprendre aux enfants que le temps se décompose en 3 : avant (pas de vent), l'instant présent (le vent mugit), après (il s'éloigne et disparaît).

## Langage

Travailler la comparaison avec « comme » à travers la production de nouvelles expressions.

### Vocabulaire

Mugit.

## Arts Plastiques

Comment est représenté le vent dans la peinture et la bande dessinée ?

## Technologie

Réaliser des objets qui fonctionnent à la force du vent (moulins, arc à vent).

## Jeux de calque de texte (à la manière de ....)

Jouer avec les onomatopées : en retrouver dans les écrits (B.D., livres, affiches...) et les sonoriser avec la voix.