ÉDUCATION MUSICALE À L'ÉCOLE : UNE PROGRESSION DES AQUISITIONS

		Cycle 1		Cycle 2			Cycle 3		
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
DÉVELOPPER LA SENSIBILITÉ RYTHMIQUE	***Vivre le rythme de façon globale.***	Apprendre des comptines et des chansons / Vivre des rondes et jeux dansés. Atelier 71 : *Rondes et jeux chantés*					Apprendre des chansons / Pratiquer les danses traditionnelles et les danses du monde. Atelier 70 : *Jeu de mains et d'hier*		
	Vivre la pulsation de différentes musiques avec son corps.	Mouvements spontanés et libres sur des musiques au tempo et au caractère variés.		Musiques vécues en déplacements variés (marches, courses, sautillés, balancés…), à adapter selon la pulsation, le tempo et le caractère.					
	Frapper la pulsation en écoutant une musique ou en chantant une chanson.	Frappés spontanés sur tout support (table, banc, bloc de motricité, boîte, seau, bidon, mains).		En musique : avec les pieds, sur ses cuisses, avec ses mains (différents gestes) / sur des corps sonores ou petites percussions. Atelier 72: *Pul-sons*			En chantant une chanson : dans ses mains (différentes positions) / sur des percussions instrumentales. Atelier 72 : *Pul-sons*		
	Frapper le rythme des comptines et chansons *(sur le corps puis avec des instruments).*			Frapper le rythme en disant la comptine ou en chantant la chanson (rythmes de plus en plus complexes). Atelier 64 : *Verbalisons*			Frapper le rythme d'une chanson sans la chanter (intérioriser). Atelier 28 : *Ce que les chansons*		
	Parler en rythme.	Des comptines et des textes de chansons (parlé-rythmé).					Des textes de chanson / Des textes libres mis en rythme.		
	Vivre des variations du tempo sur des extraits choisis, dans des chansons, dans des jeux musicaux.		Oppositions rapide / lent.		Oppositions de tempi, accélérations. Atelier 36 : *Chanson de gestes*		Oppositions, accélérations, décélérations. Atelier 61 : *Le galérien*		
	Reproduire et inventer des petites formules rythmiques que l'on peut mettre en boucle *: motifs libres à marquer corporellement (gestes et mouvements qui marquent les chocs, les durées, la dynamique) et vocalement (onomatopées, mots, expressions associés aux gestes).*	En imitation des propositions de l'enseignant et en même temps que lui / avec le corps sonorisé par la voix. Atelier 44 : *Singe-moi*		En imitation du modèle donné par l'enseignant ou inventé par un enfant et en alternance avec lui (question-réponse) / avec la voix et le corps ou avec des petits instruments. Atelier 62 : *Le perroquet*			Les formules proposées (corporelles et vocales ou instrumentales) s'enchaînent et s'inscrivent dans une pulsation marquée par : - l'enseignant (mains, tambourin, djembe…) ; - la boîte à rythme d'un clavier électrique ; - une musique rythmique enregistrée (ex : techno, percussions africaines). Atelier 81 : *Création libre*		
	Accompagner des chansons avec des ostinatos rythmiques parlés puis frappés *(courtes formules répétitives extraites de la comptine ou de la chanson).*			Ostinato parlé ou frappé. Ateliers 63 et 59 : *L'Austin à Toto* et *Au fur et en mesure*		Ostinato frappé, parlé ou chanté. Ateliers 67 et 68 : *Le galérien* et *Clin d'oreille*			
	Produire en groupe des polyrythmies simples pour accompagner des chansons.			2 ostinatos rythmiques simples			Superpositions d'ostinatos et boucles rythmiques (jusqu'à 4). Ateliers 69 et 53 : *Métisses sons* et *La pulsion des pulsations*		

ÉDUCATION MUSICALE À L'ÉCOLE : UNE PROGRESSION DES AQUISITIONS

		Cycle 1		Cycle 2			Cycle 3		
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
DÉVELOPPER LA SENSIBILITÉ MÉLODIQUE	***De façon globale : mémoriser, reconnaître, interpréter des comptines, des chansons variées, des formules mélodiques.***	Chanter avec l'enseignant.	Chanter de façon de plus en plus autonome. Commencer à chanter avec un accompagnement instrumental comportant un guide chant.		Chanter sans soutien de l'enseignant ni d'un enregistrement. Apprendre à chanter avec un accompagnement instrumental, sans guide chant.		Mémoriser et interpréter de façon autonome des chansons variées. Inventer des motifs mélodiques.		
	Vivre la hauteur des sons avec son corps, sur des extraits musicaux choisis *(expression corporelle).*	Exprimer des contrastes de hauteurs (graves / aigus). Atelier 31 : *Dis-moi un son* version danse		Exprimer des contrastes de hauteurs, des montées et descentes sonores. Atelier 14 : *Le charmeur de serpent*			Exprimer des montées et descentes sonores, des sons tenus sur une hauteur fixe, suivre avec sa main le dessin mélodique d'une chanson. Atelier 17 : *Mélodessinons*		
	Jouer avec sa voix dans les hauteurs *(jeux vocaux, petites vocalises).*	Voix aiguë, voix grave, sirènes et fusées libres (accompagner avec le corps).			Sons aigus, sons graves. Sirènes à reproduire : sons qui montent / sons qui descendent / sons qui ondulent.		Sons long tenus sur une même hauteur, dans les graves, les médiums, les aigus. Combinaisons de sons qui montent, descendent (sirènes), restent en place (sons tenus).		
	Coder un dessin mélodique *(l'enseignant utilise des extraits sonores adaptés ou improvise avec une flûte à coulisse) – on dessine d'abord dans l'espace vertical (la main dans l'air), puis sur un espace horizontal (la feuille).* ***Décoder un dessin mélodique avec la voix.***			Écouter et dessiner des sons aigus, des sons graves, des sirènes montantes ou descendantes. Atelier 30 : *Dessine-moi un son*		Coder et décoder des profils mélodiques. Atelier 17 : *Mélodessinons*		Reconnaître la partition d'une chanson simple à son profil mélodique. Atelier 19 : *À ma portée*	
	Chanter des chansons à différentes hauteurs.			Chanter des chansons pour « monter et descendre sur l'échelle des sons » (petites vocalises).			S'adapter à la note de départ donnée pour commencer un chant. Pratiquer des vocalises.		
	Classer des sons par hauteur *(avec des lames sonores, des cloches, des récipients de verre plus ou moins remplis d'eau...).*			Classer des sons du grave à l'aigu, de l'aigu au grave. Ateliers 15 et 16 : *Chroma oui chroma nion* et *À la hauteur*			Retrouver une mélodie simple par tâtonnement sur un instrument mélodique (balafon, xylophone, lames sonores, boomwhackers, petit clavier...).		

ÉDUCATION MUSICALE À L'ÉCOLE : UNE PROGRESSION DES AQUISITIONS

		Cycle 1		Cycle 2			Cycle 3		
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
DÉVELOPPER LA SENSIBILITÉ AUX PARAMÈTRES DES SONS ET L'INVENTIVITÉ SONORE	***Explorer le monde sonore environnant*** *prendre conscience des sons, les caractériser (fort, doux, chaud, piquant, caressant, long, court, tremblant, saccadé…), les différencier, les imiter (personnages, animaux, bruit des éléments naturels, des objets…).*	Explorer dans un environnement proche et familier. Atelier 9 : *Terre à sons* (sans l'aspect concours)		Explorer dans un environnement de plus en plus lointain. Ateliers 9, 55 et 82 : *Terre à sons, Au cours du temps* et *Album sonore*					
	Vivre des variations sonores en écoutant des extraits sonores choisis : ***- vivre avec le corps*** *(expression corporelle) ;* ***- décrire avec les mots en utilisant un lexique de plus en plus précis*** *(expression orale).*	Un seul paramètre mis en jeu par opposition : - intensité (fort/faible) - timbre (différents timbres). Atelier 25 et 40 : *La jungle* et *Gym-sonic*		1 à 2 paramètres mis en jeu, seuls ou par opposition : - intensité (fort/faible) - durée (long/court) - timbre (différencier les sources). Atelier 22 et 31 : *Soupe sons* et *Dis-moi un son*			Plusieurs paramètres mis en jeu successivement : - intensité (fort/faible/crescendo/decrescendo) - durée - espace (mobilité des sons) - densité (espacement des sons). Atelier 31 et 22 : *Dis-moi un son* et *Soupe sons*		
	Interpréter, varier des comptines ou chansons en jouant avec les différents paramètres du son.	Paramètres d'intensité et de timbre.		Paramètres d'intensité, de timbre et de durée.			Paramètres d'intensité, de timbre, de durée, d'espace, de densité (par la superposition de voix).		
	Jouer avec sa voix, son timbre, explorer ses possibilités sonores *(jeux vocaux).*	Imiter des sons écoutés ou mémorisés. Atelier 31 : *Dis-moi un son*		Imiter et inventer : paysages sonores imaginés, liés à des histoires ou des images. Atelier 79 : *Paysage sonore*			Inventer et improviser vocalement pour illustrer, évoquer, enrichir. Atelier 47 : *L'usine à sons*		
	Découvrir et manipuler des corps sonores et des instruments *: produire des sons (objets sonores) et les faire varier en fonction de consignes.*	Produire et écouter des sons longs et courts, prendre conscience des différents timbres, de leur forme sonore ; jouer en faisant varier le paramètre d'intensité (consignes, visuelles, sonores ou d'espace). Ateliers 12, 46 et 39 : *Le nin-nin disparu, Ki ouï-je ?* et *Au fur et en mesure*		Découvrir la relation entre timbre et matériau : classement et reconnaissance de timbres et d'instruments ; produire, faire varier les sons (timbre, intensité) en respectant des consignes (visuelles, sonores, d'espace, gestuelles). Ateliers 11, 33 et 43 : *Cache-tympan*, *La boussole majeure* et *Cercle musique magique*		Découvrir la relation entre geste instrumental et son produit : faire varier le timbre, l'intensité, la durée ; maîtriser son geste en fonction de son intention ou de la consigne. Ateliers 11, 27 et 36 : *Cache-tympan*, *La main sonne* et *Chanson de gestes*		Jouer sur des instruments simples, maîtriser le geste instrumental ; faire correspondre geste, son produit et intention musicale. Ateliers 13, 42 et 80 : *Pianissimôme, Dialogue de sons* et *3 dimensions*	
	Musicaliser une histoire avec des objets, la voix, des instruments.	Les enfants participent aux choix sonores ; pour jouer, ils sont guidés par l'histoire racontée par l'enseignant. Atelier 37 : *Le mime m'amuse*		Les enfants font des propositions, choisissent le son le plus adapté parmi plusieurs choix sonores ; pour jouer, ils sont guidés par un codage, la direction gestuelle de l'enseignant, ou l'histoire (déroulement musical mémorisé) Atelier 54 : *Images séquentielles sonores*			Les élèves travaillent par groupe et font leurs propres choix de sonorisation ; ils jouent en suivant le fil de l'histoire (déroulement musical mémorisé). Atelier 79 : *Paysage sonore*		

ÉDUCATION MUSICALE À L'ÉCOLE : UNE PROGRESSION DES AQUISITIONS

		Cycle 1		Cycle 2			Cycle 3		
		PS	MS	GS	CP	CE1	CE2	CM1	CM2
DÉVELOPPER LE SENS DE L'ORGANISATION SONORE ET LA CRÉATIVITE MUSICALE	***Jouer ou chanter en tenant compte d'une consigne d'organisation collective.***	Jouer ensemble : la même chose ou des choses différentes. Jouer chacun son tour : la même chose que les autres, des choses différentes. Jouer en tenant compte du signal de départ et d'arrêt : consignes sonores, visuelles, tactiles, spatiales Ateliers 38, 41, 48, 50 et 57 : *Le son des choses, Scène de manège, Résonne un peu, Le son des sauts* et *C'est fou l'art*		Jouer ensemble : la même chose ou des choses différentes. Jouer seul ou par section : successivement, en tuilage, en accumulation. Jouer en tenant compte de consignes sonores et visuelles (gestes du «chef d'orchestre» (en réaction directe) / «partition» : codage). Ateliers 35, 42, 51 et 56 : *Le chef d'orchestre, Dialogue de sons, C'est vague* et *Hommes notes*			Suivre : - un chef d'orchestre en réaction directe ou différée (soundpainting) ; - une «partition» en lecture directe ou mémorisée. Ateliers 35, 45, 51 et 52 : *Le chef d'orchestre, Le maître d'orchestre, C'est vague* et *Le cadavre exquis-son*		
	Ecouter des extraits sonores simples pour repérer comment les éléments qui les composent sont organisés dans le temps et l'espace *(un début, une fin, un développement au cours duquel les différents éléments se succèdent, se superposent, se répètent, surgissent, disparaissent…).*		Repérer des éléments bien différenciés : alternance, opposition, succession, couplet-refrain, élément répétitif. Atelier 54 : *Images séquentielles sonores*		Repérer des superpositions d'éléments : plans sonores, accumulations, trame-émergences. Atelier 51 : *C'est vague* (évolution)		Repérer un enchaînement plus subtil d'éléments : superpositions, retours irréguliers, variations d'un même élément… Ateliers 18 et 51 : *Son dessus dessous* et *C'est vague* (évolution)		
	Dessiner, inventer la « partition » d'un moment sonore.								
	Re-créer ou inventer, collectivement ou par petits groupes, une pièce sonore avec les moyens dont on dispose *(voix, corps sonores, petites percussions)*.			Ne retenir qu'une idée (jeu sur les paramètres ou principe de composition). Exemples : - succession répétée de quelques événements sonores différents ; - dialogue entre 2 timbres ; - opposition entre ordre et désordre ; - variations d'intensité ; - opposition soliste et groupe.		Faire une composition avec 2 idées (jeu sur les paramètres ou principe de composition). Trouver un début (introduction) et une fin (coda).		Créer par petits groupes : plusieurs idées musicales, plusieurs parties, une introduction, une coda.
	Improviser collectivement ou par petit groupe avec des petits instruments.	Improviser librement par petits groupes de 2 ou 3, en face à face : le jeu est d'abord libre et spontané ; il devient improvisation quand il y a écoute mutuelle. Atelier 74 : *À l'improviste*		Improviser librement par petits groupes (de 2 ou 3 à 1/2 classe) : les enfants peuvent commencer à ressentir que tel moment était intéressant et à le verbaliser. Atelier 75 : *Impro c'est dur !*			Improviser librement ou de manière dirigée (des consignes sont données qui doivent être prises en compte pendant le temps d'improvisation) ; les idées émergeant des improvisations peuvent servir de base à des créations collectives. Ateliers 75, 76, 77 et 78 : *Impro c'est dur !, Impro cédée, Impro des pros* et *Un prochain*		