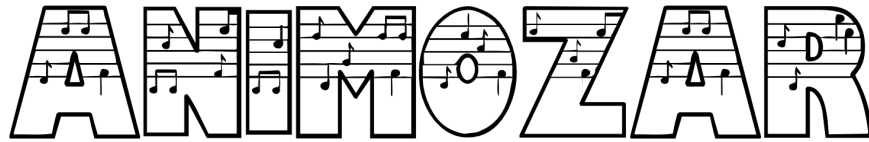


Cahier d'éveil musical



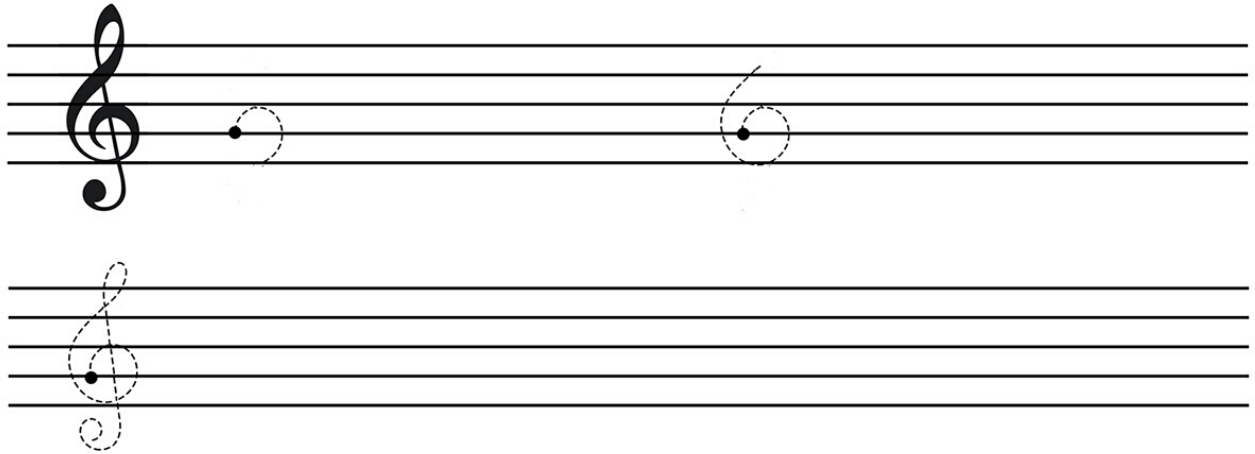
Retrouvez dans ce fichier, les activités imprimables **du premier chapitre** du cahier d'éveil musical d'Animozar. N'hésitez pas à aller sur le site pour compléter les cours, écouter les sons, réaliser les jeux et les quiz.

Vous pouvez également adhérer au club Animozar pour 10€ (paiement unique) pour accéder à l'ensemble des contenus !

La clé de Sol, le Do médium

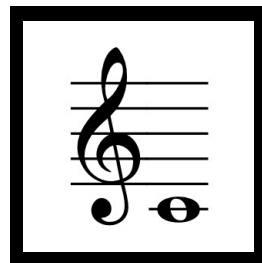
La clé de Sol

Dessine des clés de Sol en suivant les pointillées. Puis entraîne-toi sur le reste de la portée ! Attention, le début de la clé doit toujours toucher la deuxième ligne en partant du bas car elle correspond au Sol.

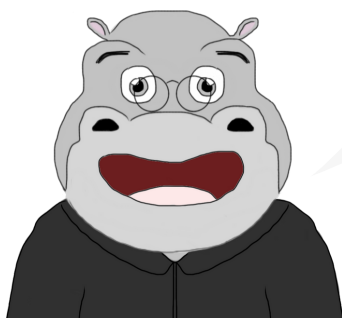
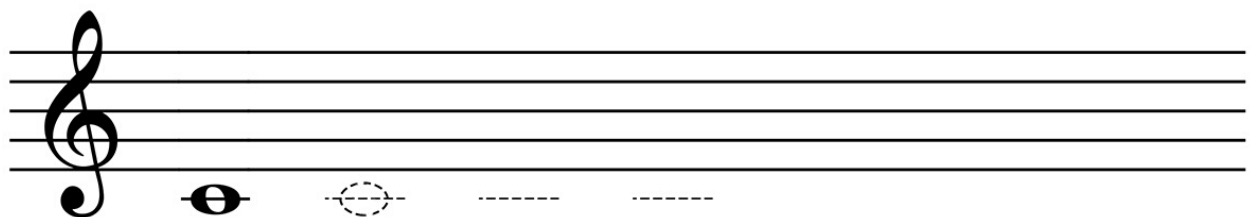


Le Do médium

Voici la première note : Le Do !

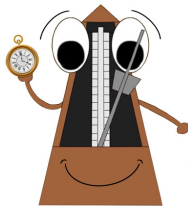


Dessine des Do en suivant l'exemple.



« Il existe 7 clés différentes et 8 Do. Aujourd'hui, nous nous intéressons à la clé de Sol et au Do médium. La portée est constituée de 5 lignes. Un petit trait traverse le Do; ce trait correspond à une ligne supplémentaire située en dessous des 5 lignes de la portée. »

La noire, la blanche

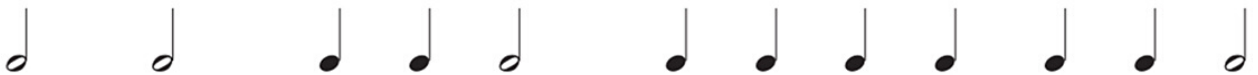


La  (noire) dure 1 temps.

La  (blanche) dure 2 temps.

Un peu de lecture

Quand c'est une noire, dis « ta », quand c'est une blanche, dis « ta-a ».



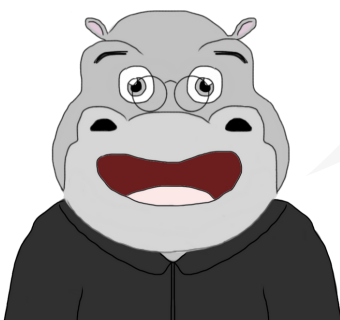
La pulsation

Noter les pulsations dans un morceau peut s'avérer très utile ! 1 pulsation pour la noire, 2 pour la blanche. Nous avons mis les premières pulsations, à toi de terminer ! L'espace entre les notes ne change rien à leur durée.



Un peu d'écriture

Recopie ces rythmes. Dessine tout d'abord la note puis ajoute la petite tige que l'on appelle « hampe ». Si c'est vers le haut la hampe est à droite, si c'est vers le bas la hampe est à gauche. On choisit d'écrire vers le haut ou vers le bas pour que la partition soit jolie mais cela ne fait aucune différence quand on lit ou quand on joue.



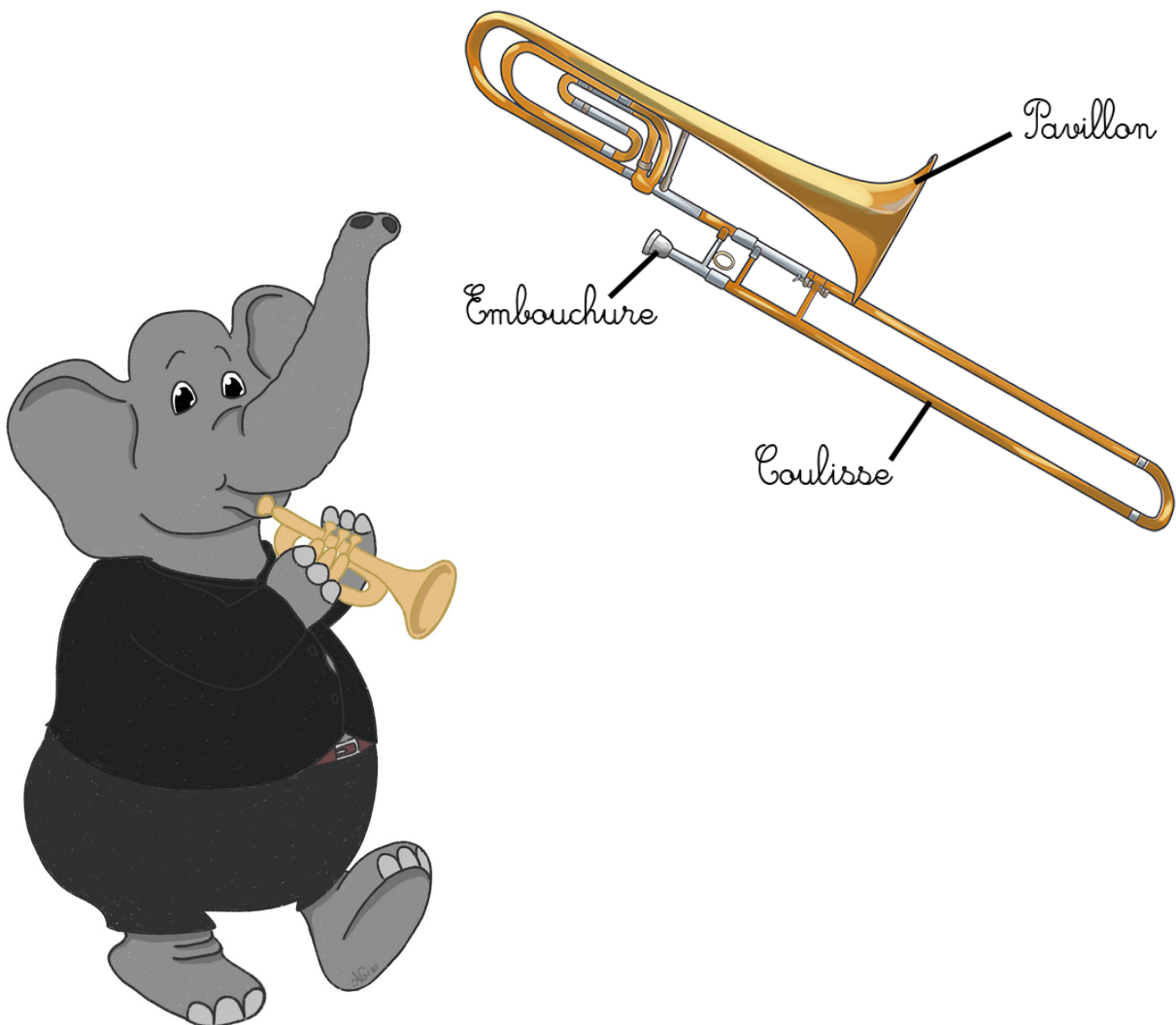
« Invente une petite chanson avec des noires et des blanches. Tu peux même donner un titre. A toi de jouer... »

La trompette, le trombone

La trompette et le trombone sont des instruments à vent (on souffle dedans pour faire de la musique) de la famille des cuivres.

La trompette est plus petite donc plus aiguë. Elle est munie de pistons que l'on actionne pour modifier la longueur des tuyaux pour produire différentes notes de musique. On peut utiliser des sourdines que l'on place dans le pavillon pour modifier la sonorité. Le trombone est plus gros, donc plus grave. Pour jouer de cet instrument, on utilise une coulisse.

Ces deux instruments sont basés sur le même principe : on modifie les notes de musique en jouant sur la longueur du tuyau (pistons pour la trompette, coulisse pour le trombone) et par la manière de souffler dans l'embouchure.



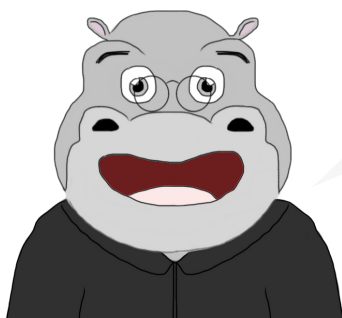
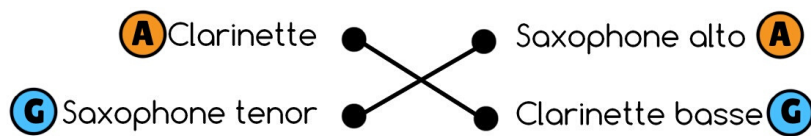
Le grave et l'aigu. Les instruments à vents

La musique, ce sont des notes de différentes hauteurs. Plus l'instrument est gros, plus il joue des sons graves. Plus il est petit, plus il réalise des sons aigus. Le piano, qui a 88 touches, peut jouer à peu près toutes les notes, de la plus grave à la plus aiguë.

Le jeu

Relie les instruments entre eux en indiquant à chaque fois lequel est le plus aigu (signe **A**) et le plus grave (signe **G**).

Exemple :

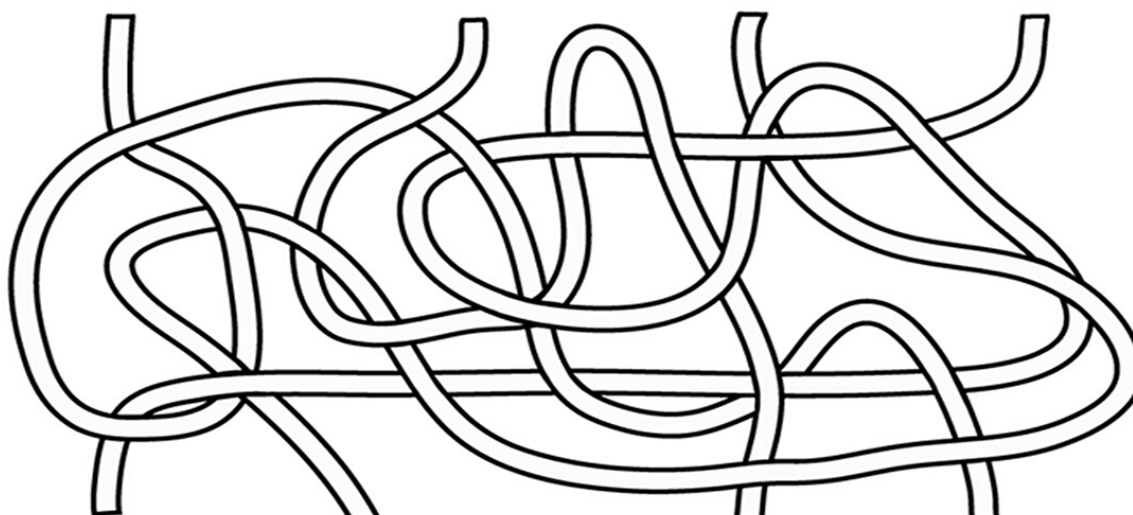
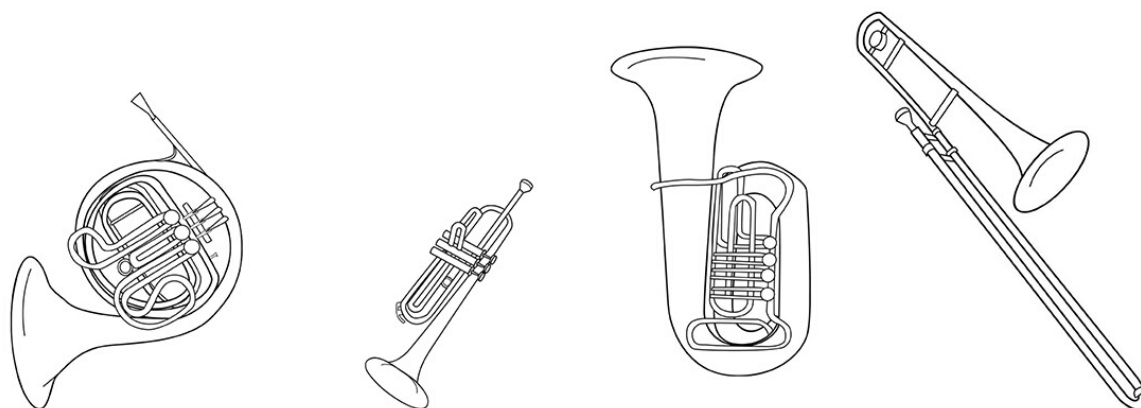


« Les instruments cités ci-dessus sont tous des instruments à vent, c'est à dire des instruments dans lesquels il faut souffler pour produire un son. »

Jeu de labyrinthe : les cuivres

Le jeu :

Dans ce jeu, tu vas retrouver le nom de ces 4 instruments. Essaie de les nommer avant de les chercher dans ce labyrinthe :



1

2

3

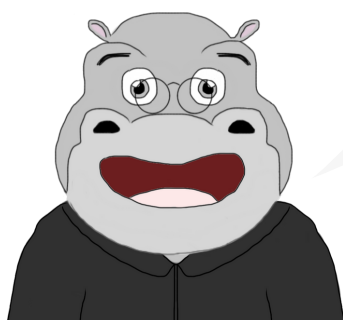
4

Trombone

Tuba

Trompette

Cor

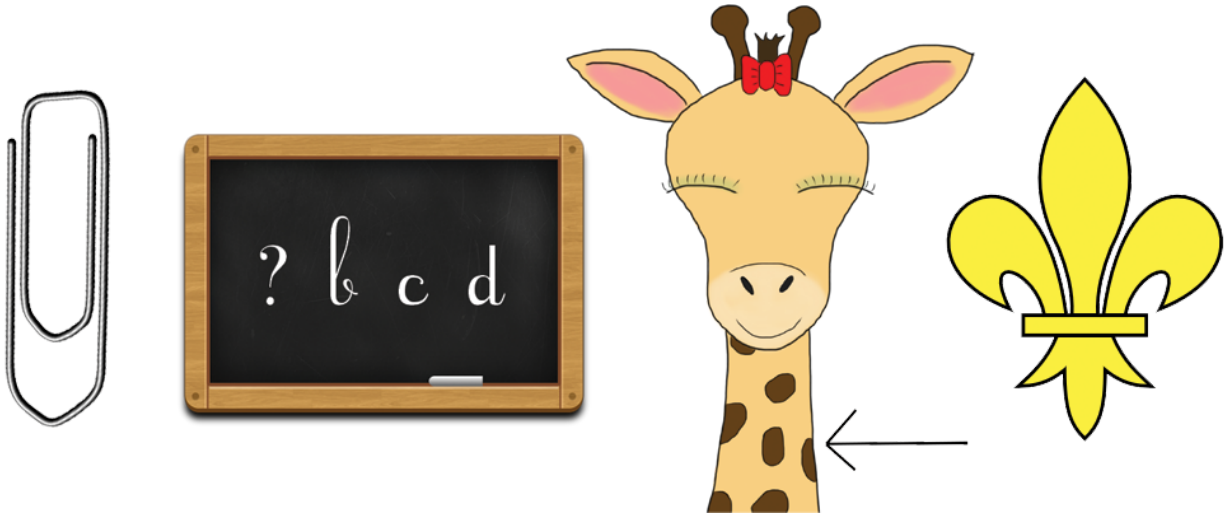


« Les cuivres sont des instruments à embouchure de la famille des vents. »

Rébus

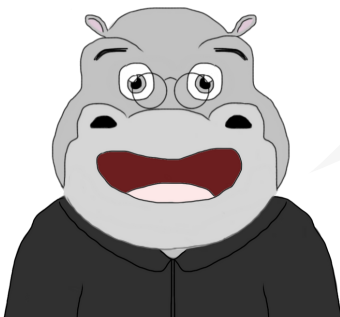
Le jeu :

Quel est cet instrument à vent de la famille des cuivres ?



Indices :

- Le premier objet sert à maintenir plusieurs feuilles ensemble
- La dernière image est un symbole royal mais aussi le nom d'une fleur



« Si tu ne connais pas le nom de ces images, n'hésite pas à te servir des indices ou demande à ton entourage de t'aider ! »