

Cahier pédagogique – *La forêt enchantée*

Pour les enseignants du primaire (4 à 12 ans)

Instruments utilisés : voix, triangle, maracas, tambours

Basé sur le plan d'activité : *Sonorisation de contes*

1. Objectifs pédagogiques

- Développer l'écoute active et la concentration.
- Explorer les sons, les émotions et les ambiances à l'aide de quatre instruments simples.
- Encourager la coopération, la synchronisation et la créativité.
- Stimuler l'imaginaire à travers la sonorisation d'un conte d'Halloween.
- Aborder les thèmes de la paix, de la gestion des conflits et de la sagesse.

2. Déroulement de l'activité (Plan de cours)

1. Accueil avec flûte

- L'enseignant joue une courte improvisation à la flûte.
- Installer une ambiance mystérieuse et calme.

2. Présentation et explications

- Présenter l'activité : « *Aujourd'hui, nous allons sonoriser l'histoire **Le Défi de Théo**, version Halloween.* »
- Expliquer que les élèves utiliseront **seulement quatre instruments** : voix, triangle, maracas, tambours.

3. Règles et consignes

- Jouer seulement quand le chef d'orchestre le demande.
- Garder les instruments immobiles lorsqu'on n'en joue pas.
- Écouter les autres pour créer une ambiance harmonieuse.
- Manipuler les instruments avec soin.

4. Gestuelles du chef d'orchestre

- Main qui monte = plus fort.
- Main qui descend = plus doux.
- Main qui tourne = continuer.
- Geste en boucle, arrêt sec = arrêt.

5. Distribution des instruments

Instruments utilisés :

- **Voix** (sons, onomatopées, cris, murmures)
- **Triangle** (magie, transitions, apparitions)
- **Maracas** (tension, frisson, peur)
- **Tambours** (pas, émotions fortes, actions soudaines)

6. Manipulation des instruments

- **Voix** : murmurer, souffler, imiter des animaux, faire des sons expressifs.
- **Triangle** : tintement clair, étouffé, unique ou répété.
- **Maracas** : secouer doucement ou rapidement, créer des frissons.
- **Tambours** : frapper lentement, rapidement, fort ou doucement.

7. Pratique des nuances et tempi

- Nuances : très doux, doux, moyen, fort, très fort.
- Tempi : lent, moyen, rapide.
- Associer les nuances aux émotions du conte.



3. Moments sonores du conte (fidèles au texte, avec 4 instruments seulement)

1. Théo joue de la flûte

- **Son** : mélodie douce
- 2. **Disputes entre enfants**
- **Son** : tension
- **Instrument** : triangle (sons courts)

2. Mensonges des adultes

- **Son** : lourdeur
- **Instrument** : tambours

3. Mauvais sort de la sorcière

- **Son** : magie inquiétante
- **Instrument** : maracas

4. Le maire demande de l'aide

- **Son** : urgence
- **Instrument** : tambours

5. Toc toc toc chez Cléophas

- **Son** : trois coups
- **Instrument** : tambours (3 coups)

6. Potion magique

- **Son** : mystère
- **Instrument** : triangle

7. Voyage vers les esprits

- **Son** : transformation
- **Instrument** : triangle

8. Apparition des bélugas

- **Son** : eau
- **Instrument** : voix « splouch! »

9. Respiration des bélugas

- **Son** : FFFF + inspiration
- **Instrument** : voix

10. Retour à la clairière

- **Son** : magie
- **Instrument** : triangle

11. Apparition du chevreuil

- **Son** : frisson
- **Instrument** : maracas

12. Démon gigantesque

- **Son** : menace
- **Instrument** : tambours

13. Douceur du chevreuil

- **Son** : calme
- **Instrument** : maracas doux

14. Retour à la clairière

- **Son** : magie
- **Instrument** : triangle

15. Apparition du castor

- **Son** : gros plouf
- **Instrument** : tambours (1 coup)

16. Travail d'équipe du castor

- **Son** : rythme régulier
- **Instrument** : tambours doux

17. Fin du défi

- **Son** : magie
- **Instrument** : triangle

18. Retour au village

- **Son** : pas rapides
- **Instrument** : tambours

19. Grande réunion

- **Son** : ambiance
- **Instrument** : voix

20. Répétition des conseils

- Bélugas : respiration (voix)
- Chevreuil : douceur (maracas doux)
- Castor : travail d'équipe (tambours réguliers)

21. Célébration finale

- **Son** : fête
- **Instrument** : voix + tambours



4. Sonorisation complète du conte

- Lire l'histoire lentement.
- Faire jouer les élèves aux moments indiqués.
- Utiliser les gestes du chef d'orchestre pour guider l'intensité.



5. Danse finale

- Musique joyeuse.
- Les élèves dansent avec leur instrument.
- Mouvements inspirés : fantômes, animaux, magie.



6. Activités complémentaires

- **Dessin** : les trois animaux rencontrés.
- **Écriture** : inventer un autre esprit que Théo pourrait rencontrer.
- **Jeu théâtral** : rejouer la scène du chevreuil et du démon.



7. Discussion pédagogique

- Comment gérer les conflits pacifiquement?
- Qu'est-ce que la douceur?
- Pourquoi la respiration aide-t-elle à se calmer?
- Comment travailler en équipe comme les castors?



8. Conseils pour l'enseignant

- Encourager l'écoute active.
- Valoriser chaque participation.
- Garder un rythme lent pour permettre la sonorisation.
- Répéter les gestes du chef d'orchestre avant la lecture.
- Laisser place à la créativité.

Conclusion

Ce cahier pédagogique permet aux élèves de vivre une expérience immersive où musique, émotions, animaux et magie d'Halloween se rencontrent. Grâce à la sonorisation, les enfants développent leur écoute, leur créativité et leur capacité à comprendre la gestion pacifique des conflits.