

## **Fiche théorique spécifique (on reprend des notions expliquées dans l'introduction théorique, mais en ciblant les effets attendus)**

### **Activités de type orchestre**

Il s'agit d'une des situations les plus délicates pour l'enseignant, non pas en termes de compétence musicale, mais plutôt en termes de posture pédagogique.

La complexité en est proportionnelle à la taille du groupe d'élèves qui est structuré en sous-groupes (chaque sous-groupe joue le même instrument ou réalise le même rythme/mélodie). Il existe différents types d'activités de type orchestre, souvent en fonction des instruments à disposition. Nous proposons trois types d'atelier avec des carillons, avec des boomwhackers (de tubes de taille différentes qui produisent une hauteur définie) et avec un *instrumentarium* varié (cloches à hauteurs définies, percussions). En cas de besoin, des instruments de musique peuvent facilement être réalisés en classe avec les élèves avec du matériel de recyclage.

Un atelier illustre aussi la possibilité d'utiliser une partition graphique simple, présentée sur un ordinateur ou imprimée sur une feuille. La partition est constituée de rectangles de couleur, chaque rangée d'élève est affectée à une ligne de la partition et/ou une couleur sur ladite partition.

Les autres ateliers illustrent d'autres possibilités sans partition écrite.

La situation d'orchestre allie de nombreux ingrédients : l'intégration audio-motrice, l'interaction et coordination interpersonnelle et, dans le cas de l'usage de la partition, la référence visuo-spatiale. Le tout accompagné par la synchronisation et l'entraînement rythmique, éléments centraux de toutes les activités proposées. Comme cela a été précisé dans le texte d'introduction générale de la mallette, la présentation d'un modèle écrit, sorte de partition simplifiée, de ce qui va être joué est un ingrédient probablement majeur, garant de l'efficacité du travail réalisé, du moins du point de vue de son action sur les circuits cérébraux impliqués dans les fonctions cognitives sous-jacentes aux apprentissages.

Il convient de rester vigilant quant à la bonne compréhension de la consigne par chacun des élèves. La progression se fait pas à pas, jusqu'à parvenir à une synchronie optimale, ce qui va prendre plusieurs séances.

Ces ateliers regroupent à peu près tous les bénéfices décrits pour les autres ateliers (pulsation, rythmes). Pour arriver à jouer « ensemble » les enfants vont devoir développer des capacités

d'anticipation, prédiction et adaptation. Pour savoir à quel moment précis il faut jouer une note les enfants vont devoir développer des capacités d'écoute et attentionnelle (pour savoir quand il faut jouer). Pour savoir ce qu'il faut jouer les enfants vont devoir développer des capacités de mémoire de travail. Pour ne pas jouer au mauvais moment les enfants vont devoir développer des capacités de contrôle et inhibition de leur action (car ils auront tendance à vouloir jouer tout le temps).

La pratique en sous-groupe jouant d'un même rythme/instrument va créer une situation de coopération : si un enfant est perdu ou distrait, il pourra se raccrocher à son camarade d'à côté. La pratique collective permettra de développer des compétences sociales car si chaque partie en soi n'a pas vraiment de sens, tous les instruments mis ensemble vont générer un vrai morceau de musique, c'est la magie de l'orchestre et l'éloge de la collectivité.

Pour finir, ces activités étant plus difficiles que les autres proposées, on se trompe souvent. L'enfant va donc apprendre à accepter qu'on peut se tromper (frustration), tout en s'amusant, mais que cela n'empêche pas qu'on puisse se corriger et finalement après un petit effort, réussir !

a supprimé: ¶