

MA PREMIÈRE ÉCOLE DE MUSIQUE

**Joue de la musique et deviens
un véritable compositeur !**

De nombreuses mélodies à jouer sur le clavier pédagogique pour apprendre les notes de musique en s'amusant.

De plus, avec son clavier coloré, le puzzle-console permet aux enfants de composer de premières mélodies simples.

ASSEMBLONS LE PUZZLE-CONSOLE ET DÉCOUVRONS LE CLAVIER PÉDAGOGIQUE

Tout d'abord, les enfants assemblent le puzzle-console sur lequel une scène du célèbre conte des frères Grimm "Les musiciens de Brême" est illustrée (lis l'histoire au dos).

Un contexte amusant et utile pour que les enfants se familiarisent avec la musique. Une fois le puzzle assemblé,

allumons le clavier et insérons-le dans l'espace prévu à cet effet. Faisons remarquer aux enfants que chaque touche correspond à une couleur, et que celle-ci indique une note de musique bien précise. Laissons les enfants appuyer sur toutes les touches pour qu'ils entendent les sons correspondants. Chaque note a un nom et les huit notes du clavier représentent une gamme de sons : DO-RÉ-MI-FA-SOL-LA-SI-DO.

JOUONS LES MÉLODIES

Une fois que les enfants se seront familiarisés avec la gamme de sons, invitons-les à jouer librement sur le clavier. Dans un deuxième temps, on pourra leur montrer les partitions et leur expliquer que chacune d'elle est composée d'une séquence de points colorés qui correspond à une mélodie donnée. Les enfants choisissent ensuite une des fiches et la déposent sur l'emplacement correspondant du puzzle puis ils s'amusent à reproduire la séquence de notes qui composent la mélodie en question. Ils peuvent ainsi reproduire toutes les mélodies, de la plus simple (numéro 1) à la plus complexe (numéro 8).

COMPOSONS

Une fois que les enfants ont appris à lire les notes et à jouer les mélodies, il sera possible de proposer l'étape suivante : la composition. Prenons les jetons/notes qui correspondent aux huit couleurs du clavier et plaçons-les sur la surface de jeu, à côté du puzzle. Expliquons aux enfants qu'ils peuvent copier les séquences des mélodies proposées dans le jeu en déposant les jetons dans le bon ordre, c'est-à-dire en respectant l'ordre des notes imprimées sur les pièces-partitions, sur la grande partition graphique. Une fois qu'ils se seront bien familiarisés avec les notes, ils pourront laisser libre cours à leur créativité et composer des séquences de notes pour inventer des mélodies uniques et originales !

LES MUSICIENS DE BRÊME

Les personnages de cette fable sont quatre animaux : un chat, un chien, un âne et un coq. Las d'être maltraités par leurs propriétaires, ils décident un jour de s'échapper. En route, ils se rencontrent et décident d'aller tous ensemble à Brême pour former une fanfare et devenir

de grands musiciens. Au bout d'un certain temps, ils arrivent devant une maison dans laquelle des brigands sont en train de faire la fête autour d'une table bien achalandée. Affamés, les animaux décident de faire peur aux brigands pour leur voler leur repas : ils forment une tour informe en montant les uns sur les autres et se mettent à crier de manière inquiétante. Les brigands prennent peur et s'échappent. Les musiciens mangent copieusement et passent la nuit dans la maison. Pendant la nuit, l'un des brigands tente de pénétrer dans la maison mais les animaux réagissent pour se défendre : le chat le griffe, le chien le mord, l'âne lui donne un coup de patte et le coq se met à hurler sur le toit. Le brigand s'échappe à nouveau et avertit les autres du danger. Terrorisés, les brigands finissent par tous s'éloigner de la maison. Les musiciens décident alors de s'y installer plutôt que d'aller à Brême.