Composer une petite musique avec un début et une fin en CE2

CE2 | Difficulté ★★★ | 35 min | Objectif : Composer une courte musique | Fiche élève

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Imaginer des organisations simples ; créer des sons et maîtriser leur succession

Nino te résume l'essentiel

- Une composition sonore raconte une petite histoire avec des sons.
- Commence par une introduction, joue tes idées sonores, puis termine par une coda.
- Nino te souffle ceci : prépare l'ordre des sons avant de les jouer.

La leçon

Une petite musique inventée

Tu peux inventer une petite musique avec ta voix, ton corps ou des objets de la classe. Cette musique s'appelle une composition sonore. Tu choisis les sons. Tu choisis aussi leur ordre. Par exemple, tu peux taper doucement dans tes mains, secouer une trousse, puis chanter « la la ». Chaque son devient une partie de ton idée. Ta musique n'a pas besoin d'être longue. Elle peut durer le temps de compter lentement jusqu'à vingt. Le plus important est d'entendre un début, un milieu et une fin. Imagine que tu racontes une promenade. Tu ouvres la porte. Tu marches. Puis tu rentres à la maison. Les sons peuvent raconter ce petit voyage sans utiliser de mots.

Les mots utiles

Une introduction est le début de la musique. Elle prépare les oreilles. Une idée musicale est une petite suite de sons que tu peux refaire. Une coda est la fin de la musique. Elle montre clairement que tout est terminé.

Commence avec une introduction

L'introduction est le premier moment de ta composition. Elle donne envie d'écouter la suite. Elle peut être calme, mystérieuse, rapide ou joyeuse. Choisis peu de sons pour ce début. Ainsi, les auditeurs comprennent que la musique commence. Par exemple, frotte doucement tes mains trois fois. Tu peux aussi faire sonner une clochette une seule fois. Tu peux chuchoter « chhh » comme le vent. Une introduction ne doit pas forcément être longue. Trois ou quatre sons peuvent suffire. Après l'introduction, fais une petite pause. Cette pause aide les oreilles à remarquer que la partie principale va arriver.

Choisis des sons simples

- Tape dans tes mains pour faire un son clair et facile à entendre.
- Frappe doucement sur tes cuisses pour produire un son plus grave.
- Claques des doigts si tu y arrives, ou frotte tes mains si ce son est trop difficile.
- Secoue un crayon dans une boîte fermée seulement si ton adulte ou ton enseignant l'autorise.
- Utilise ta voix pour faire « hou », « chhh » ou une petite mélodie.
- Garde un volume agréable. Tu dois entendre les autres musiciens.

Invente deux idées sonores

Après l'introduction, joue deux idées musicales. Appelle-les idée A et idée B. L'idée A peut être calme. L'idée B peut être plus vive. Elles doivent être assez différentes pour que les auditeurs les reconnaissent. Par exemple, l'idée A peut être : tape deux fois sur les cuisses, puis fais « chhh ». L'idée B peut être : frappe trois fois dans tes mains, puis chante « la ». Rejoue chaque idée de la même façon. Si tu changes tous les sons à chaque fois, personne ne peut reconnaître ton idée. Tu peux faire A puis B. Tu peux aussi faire A, B, puis A encore une fois. Dans une courte composition, choisis un ordre simple. Cela t'aide à jouer sans te perdre.

Un exemple de parcours sonore

Moment	Ce que tu fais	Ce que l'on entend
Introduction	Frotte tes mains trois fois.	Un début doux.
Idée A	Tape deux fois sur tes cuisses et fais « chhh ».	Le vent qui avance.
Idée B	Frappe trois fois dans tes mains et chante « la ».	Une arrivée joyeuse.
Coda	Frappe une fois dans tes mains, puis reste immobile.	Une fin nette.

Range les parties dans le bon ordre

Pour composer, écris ou dessine ton parcours avant de jouer. Tu peux utiliser des mots courts. Tu peux aussi faire des signes. Par exemple, dessine une main pour les claquements. Dessine une bouche pour la voix. Dessine deux traits pour deux frappes. Lis ensuite ton parcours de gauche à droite. Ton ordre peut être : introduction, A, B, coda. Il peut aussi être : introduction, A, B, A, coda. Ces deux ordres fonctionnent pour une courte musique, car ils commencent par une préparation et finissent clairement. Garde les mêmes gestes quand tu répètes une idée. Compte dans ta tête si cela t'aide. Tu peux compter « un, deux » avant de commencer avec ton groupe.

Une musique sur le thème du goûter

Introduction : fais « miam » très doucement. Idée A : tape une fois dans tes mains et mime une bouchée. Idée B : fais deux petits sons avec ta langue et chante « humm ». Coda : dis « fini » doucement, puis ne fais plus aucun son. Ici, le silence final fait partie de la coda.

Termine avec une coda

La coda est le dernier moment de ta musique. Elle dit aux auditeurs : « La musique est finie. » Sans coda, les autres peuvent se demander s'ils doivent encore écouter ou applaudir. Fais une coda différente de tes idées A et B. Tu peux ralentir. Tu peux faire un dernier son plus long. Tu peux aussi passer d'un son fort à un silence. Par exemple, après tes idées, frappe une fois dans tes mains et reste immobile. Tu peux faire « chhh » de moins en moins fort, puis t'arrêter. Si tu joues avec des camarades, regardez-vous pour terminer ensemble. Le silence après la coda est important. Ne recommence pas à parler tout de suite.

Attention piège !

Ne mélange pas tous les sons sans ordre. Une musique peut être joyeuse et garder un ordre. Prépare toujours ton introduction, tes idées et ta coda. Si vous jouez à plusieurs, écoute les autres. Ne joue pas plus fort pour couvrir leurs sons.

Prépare ta composition pas à pas

- Choisis un petit thème : la pluie, la récréation, le chat ou le goûter.
- Trouve une introduction avec un ou plusieurs sons.
- Invente l'idée A avec deux ou trois gestes ou sons.
- Invente l'idée B, différente de l'idée A.

- Décide si tu rejoues l'idée A après l'idée B.
- Crée une coda courte qui finit vraiment la musique.
- Dessine ou écris l'ordre de tes parties.
- Répète une fois seul, puis joue avec ton groupe.

Joue ensemble et écoute

Dans un groupe, chacun peut avoir un rôle. Un camarade peut jouer l'introduction. Un autre peut faire l'idée A. Un troisième peut faire l'idée B. Vous pouvez tous faire la coda ensemble. Décidez qui donne le départ. Cette personne peut lever la main. Regardez-la avant de jouer. Écoutez aussi les silences. Un silence n'est pas un oubli. C'est un moment choisi où personne ne produit de son. Après votre essai, dites ce que vous avez entendu. Par exemple : « J'ai bien reconnu la fin car nous nous sommes tous arrêtés. » Puis améliorez un détail. Vous pouvez faire l'introduction plus douce ou la coda plus lente. Une composition devient plus claire quand chaque partie est facile à reconnaître.

Le tuyau de Nino

Je dessine mon chemin sonore avec quatre cases : début, A, B, fin. Avant de jouer, je suis les cases avec mon doigt. Ainsi, je sais toujours où je vais, comme sur un chemin dans la forêt.

Exemples résolus

Composer la musique de la pluie

Énoncé. Crée une courte composition sur le thème de la pluie avec une introduction, deux idées et une coda.

1. Étape 1 : choisis une introduction douce. Frotte tes mains deux fois pour faire entendre les premières gouttes.
2. Étape 2 : invente l'idée A. Tapote doucement tes doigts sur la table trois fois.
3. Étape 3 : invente l'idée B. Frappe une fois dans tes mains pour représenter le tonnerre.
4. Étape 4 : termine avec une coda. Frotte tes mains de moins en moins fort, puis garde le silence.

Résultat : Ordre choisi : frottements, tapotements, claquement, frottements doux et silence.

Remettre une composition en ordre

Énoncé. Voici quatre parties : coda = un son de clochette puis silence ; idée B = trois claquements de mains ; introduction = un long « hou » ; idée A = deux frappes sur les cuisses. Range-les.

1. Étape 1 : place le long « hou » au début. C'est l'introduction.
2. Étape 2 : place les deux frappes sur les cuisses. C'est l'idée A.
3. Étape 3 : place les trois claquements. C'est l'idée B.
4. Étape 4 : place la clochette et le silence à la fin. C'est la coda.

Résultat : Ordre correct : introduction, idée A, idée B, coda.

Mes exercices

1 Les mots de la composition ★★★

Choisis le bon mot pour chaque phrase.

1. La partie qui prépare le début de la musique. .....
2. La partie qui montre clairement que la musique est terminée. .....
3. Une petite suite de sons que tu peux refaire. .....

2 Écoute les bonnes idées ★★★

Écris vrai ou faux.

1. La coda se place au début de la composition. .....
2. Une introduction peut être faite avec trois sons doux. .....
3. Le silence peut faire partie de la coda. .....

3 Le parcours de Lila ★★★

Range les parties dans l'ordre de la musique.

1. Coda : un long « chhh » puis silence. Introduction : deux frottements de mains. Idée B : trois claquements. Idée A : deux frappes sur les cuisses. .....

4 Les cases manquantes ★★★

Complète le chemin avec les mots introduction, idée A, idée B ou coda.

1. ____ : un son de triangle. Idée A : tape deux fois dans tes mains. Idée B : fais « hou ». ____ : frappe une fois dans tes mains puis reste silencieux. .....
2. Introduction : frotte tes mains. ____ : tape trois fois sur tes cuisses. Idée B : chante « la ». Coda : fais un dernier « la » très doux. .....

5 Dessine ton chemin sonore ★★★

Dessine quatre cases dans le cadre. Représente une introduction, une idée A, une idée B et une coda avec des signes simples.

1. Choisis par exemple une main pour taper, une bouche pour chanter et des traits pour montrer le nombre de sons. .....

6 Une fin bien claire ★★★

Choisis la meilleure coda.

1. Après l'idée B, quelle proposition est une coda claire ? A. Refaire l'introduction sans s'arrêter. B. Faire un son de clochette puis garder le silence. C. Commencer une nouvelle idée C. D. Parler avec son voisin. .....

7 La musique de la récréation ★★★

Écris une composition sur la récréation avec une introduction, une idée A, une idée B et une coda.

Utilise seulement la voix, les mains et les cuisses. Écris un son ou un geste dans chaque partie.

8 Aide Tom à améliorer sa musique ★★★

Explique ce que Tom doit ajouter pour que sa musique soit complète.

Tom joue seulement : idée A, idée B, idée A. Il s'arrête sans dernier son.

.....

.....

.....

Évaluation

Lis, complète et crée avec soin.

Barème : 20 points

1. Écris le nom de la partie qui commence une composition. ..... / 3
2. Écris le nom de la partie qui finit une composition. ..... / 3
3. Range dans l'ordre : coda, idée B, introduction, idée A. ..... / 3
4. Écris vrai ou faux : « Après une coda, je peux recommencer une nouvelle idée sans arrêt. » ..... / 2
5. Propose une introduction avec un ou deux sons. ..... / 3
6. Propose une coda avec un dernier son et du silence. ..... / 3
7. Écris un ordre complet avec introduction, idée A, idée B et coda. ..... / 3

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : les quatre cases
Dessine quatre cases : introduction, A, B, coda. Lis-les avec ton doigt avant de jouer.

Le tuyau de Nino : la fin silencieuse
Après ton dernier son, compte doucement jusqu'à trois dans ta tête. Tu laisseras une belle fin.

Le tuyau de Nino : deux idées différentes
Fais une idée douce et une idée vive. Tes auditeurs entendront mieux le changement.

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- **Toutes les fiches d'Éducation musicale CE2** · /arts-ce2/
- **Les nuances en musique au CE2** · /arts-ce2/ecouter-comparer-ce2/les-nuances-piano-forte-crescendo-decrescendo/
- **Le musicogramme et les codages de l'écoute en CE2** · /arts-ce2/explorer-et-imaginer-ce2/le-musicogramme-et-les-codages-de-l-ecoute/