



Improviser avec sa voix ou des instruments en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2

Difficulté ★★★

30 min

Objectif : Improviser avec sa voix ou des instruments

Fiche complète + corrigé

Compétence visée (programme) : Explorer, imaginer, improviser à partir d'éléments sonores



Nino te résume l'essentiel

- ▶ Improviser, c'est inventer une petite musique au moment où tu la joues.
- ▶ Tu peux changer la hauteur, la durée, le volume et le timbre des sons.
- ▶ Nino te conseille d'écouter les autres pour créer ensemble.

La leçon

Inventer sans tout préparer

Improviser, c'est créer des sons sans suivre une chanson écrite note par note. Tu peux préparer une idée simple. Puis tu choisis les sons au moment de jouer. Tu peux utiliser ta voix. Tu peux aussi utiliser un instrument de la classe. Un tambourin, des claves ou une petite cloche peuvent servir. Tu peux même faire de la musique avec des sons du corps. Tape dans tes mains. Claque doucement des doigts. Frappe tes mains sur tes cuisses. Une improvisation est souvent courte. Elle peut durer le temps de compter lentement jusqu'à huit. Elle peut raconter une petite idée. Imagine la pluie qui commence. Imagine un robot qui avance. Imagine un chat qui se cache. Il n'existe pas une seule bonne réponse. Ton idée est réussie si tu écoutes, si tu respectes la consigne et si tu fais des choix de sons.

Le mot à retenir

Improviser, c'est inventer une courte suite de sons pendant que tu la joues. Tu peux recommencer avec une autre idée. La nouvelle suite peut être différente.

Écoute les quatre détails du son

Pour inventer, tu peux jouer avec les détails d'un son. Ces détails s'appellent les paramètres du son. D'abord, écoute si le son est aigu ou grave. Un son aigu ressemble souvent à une petite cloche. Un son grave ressemble souvent à un grand tambour. Ensuite, écoute la durée. Un son peut être court, comme « tic ». Il peut être long, comme « mmmmm ». Pense aussi au volume. Tu peux produire un son doux ou un son fort. Enfin, écoute le timbre. Le timbre est la couleur du son. Une voix, une cloche et un tambour ne sonnent pas pareil, même s'ils jouent au même moment. Tu n'as pas besoin de changer tous les détails à la fois. Choisis-en un ou deux. Ton idée sera plus facile à entendre.

Des idées pour transformer un son

Détail du son	Ce que tu peux faire	Exemple
La hauteur	Choisis aigu ou grave.	Fais une voix de souris, puis une voix d'ours.
La durée	Fais un son court ou long.	Dis « hop », puis tiens « hooooop ».

Le volume	Joue doucement ou plus fort.	Tape une fois doucement, puis une fois plus fort.
Le timbre	Change de voix ou d'instrument.	Chuchote « chut », puis joue une cloche.

■ Prépare un tout petit chemin sonore

Même quand tu improvises, un petit plan peut t'aider. Commence par choisir une image ou une action. Par exemple, choisis « la balle rebondit ». Décide ensuite de trois moments. Au début, la balle tombe. Au milieu, elle rebondit plusieurs fois. À la fin, elle s'arrête. Cherche un son pour chaque moment. Tu peux faire « boum », puis « toc toc toc », puis un silence. Le silence fait aussi partie de la musique. Il permet d'écouter le son suivant. Tu peux dessiner ton idée avec des signes simples. Un gros rond peut montrer un son fort. Un petit rond peut montrer un son doux. Un trait long peut montrer un son qui dure. Ces signes ne sont pas des notes de musique. Ils t'aident seulement à te souvenir de ton projet.

■ Ta méthode en cinq actions

- Choisis une image simple, comme un train, la pluie ou un monstre gentil.
- Choisis ta source de sons : voix, mains, instrument ou objet sonore autorisé.
- Décide de deux détails à changer, par exemple grave et aigu, ou court et long.
- Joue une courte suite de sons en gardant ton image dans la tête.
- Écoute la fin, puis arrête-toi ensemble si tu joues avec un camarade.

■ Le tuyau de Nino

Nino le renard commence souvent par un silence. Il écoute la classe. Puis il lance un son simple. Un bon premier son donne envie de trouver le suivant.

■ Ta voix est un instrument

Ta voix peut produire beaucoup de sons. Tu peux dire des syllabes comme « ta », « boum », « chh » ou « la ». Tu peux souffler doucement. Tu peux fredonner bouche fermée. Tu peux parler avec une voix grave pour imiter un géant. Tu peux prendre une voix aiguë pour imiter un oiseau. Tu peux aussi alterner une syllabe courte et une syllabe longue. Essaie « pa, pa, paaa ». Pour que les autres comprennent ton idée, garde le même type de son pendant un petit moment. Si tu imites la pluie, commence par des doigts qui frottent doucement. Ajoute ensuite des petites tapes de mains. Termine par un grand silence. Ne cherche pas à faire beaucoup de sons. Trois sons bien choisis peuvent raconter une histoire.

■ Joue avec un instrument ou avec un camarade

Avec un instrument, commence par le tenir correctement. Attends le signal avant de jouer. Essaie d'abord un son. Puis essaie le même son plus doux, plus fort, plus court ou plus long. Si tu joues avec un camarade, vous devez vous laisser de la place. L'un peut faire une question sonore. L'autre peut faire une réponse sonore. Par exemple, le premier joue « toc toc ». Le second répond « tooc ». Vous pouvez aussi vous relayer. Pendant que l'un joue, l'autre écoute. Puis vous échangez. Vous pouvez choisir un geste pour annoncer le début. Vous pouvez lever la main pour annoncer la fin. Jouer ensemble ne veut pas dire jouer tous en même temps. Parfois, un seul son et une écoute attentive créent une belle musique.

■ Attention piège !

Ne joue pas sans écouter les autres. Si tout le monde joue fort et en même temps, les idées se mélangent. Attends ton tour. Fais des sons maîtrisés. Arrête-toi dès que le signal est donné.

■ Change une seule chose à la fois

Pour apprendre à improviser, transforme une seule chose. Fais trois frappes dans les mains. Recommence en les faisant plus doucement. Tu as changé le volume. Recommence avec une dernière frappe longue sur tes cuisses. Tu as changé la durée. Tu peux aussi garder le même rythme et changer seulement la voix. Dis «

boum boum » avec une voix grave. Puis dis « boum boum » avec une voix aiguë. Quand tu sais entendre ce qui change, tu peux faire des improvisations plus riches. Mais garde une consigne simple. Si la consigne est « faire une pluie douce », évite les sons très forts. Si la consigne est « faire un train qui démarre », tu peux commencer doucement et accélérer peu à peu. Tes choix doivent aider les autres à imaginer la même scène.

■ Des départs pour tes créations

- Un réveil qui sonne, puis une maison qui s'anime.
- Des pas dans la neige, puis un grand silence.
- Un ballon qui roule, rebondit et s'arrête.
- Une fusée qui attend, décolle et disparaît.
- Un goûter : un emballage qui craque, une pomme croquée, puis le calme.

■ Après avoir joué, raconte ton choix

Après ton improvisation, prends un court moment pour réfléchir. Tu peux dire : « J'ai choisi des sons courts pour les gouttes de pluie. » Tu peux aussi dire : « J'ai fait un son grave avec le tambour pour montrer le géant. » Cette phrase aide les autres à comprendre ton idée. Écoute aussi les remarques gentilles et précises. Un camarade peut dire : « J'ai reconnu le train grâce aux sons qui devenaient plus rapides. » Tu peux essayer une nouvelle fois. Tu peux garder ce qui marche. Tu peux changer ce qui ne ressemble pas encore à ton image. Improviser demande de l'imagination, mais aussi de l'écoute. Nino aime chercher, essayer, recommencer et découvrir des sons nouveaux avec toi.

■ Exemples résolus

La pluie arrive

Énoncé. Invente une courte suite avec la voix et les mains pour faire entendre une pluie qui devient plus forte.

1. Commence par frotter doucement tes doigts pour faire une pluie légère.
2. Ajoute de petites tapes sur les cuisses pour montrer plus de gouttes.
3. Tape une fois dans les mains pour faire un coup de tonnerre.
4. Termine par un silence.

Résultat : Tu peux produire une suite qui commence doucement, devient plus forte, puis s'arrête : tu as surtout changé le volume.

Le robot avance

Énoncé. Crée une courte improvisation avec deux sons : un son court et un son long.

1. Choisis « tic » pour le pas court du robot.
2. Choisis « bzzz » pour le moteur qui dure.
3. Joue « tic, tic, bzzz ».
4. Répète la suite une fois et termine par le silence.

Résultat : La suite « tic, tic, bzzz » fait entendre des sons courts puis un son long.

Question et réponse

Énoncé. Avec un camarade, invente un échange de quatre sons avec des claves ou des mains.

1. Le premier joueur fait deux sons courts : « toc toc ».
2. Le second joueur écoute jusqu'à la fin.
3. Le second répond avec un son long suivi d'un son court : « toooc toc ».
4. Les deux joueurs s'arrêtent après la réponse.

Résultat : Les deux musiciens ont improvisé en se relayant : l'un pose une question sonore et l'autre répond.

Les tuyaux de Nino



Le tuyau de Nino : deux sons suffisent

Choisis un son court et un son long. Alterne-les. Tu obtiens déjà une petite idée musicale.



Le tuyau de Nino : pense à une image

Garde une image dans ta tête, comme la pluie ou un train. Tes sons seront plus faciles à inventer.



Le tuyau de Nino : écoute avant de répondre

Quand un camarade joue, attends la fin. Ta réponse sera plus juste et plus claire.

Erreurs fréquentes

Erreur à éviter	Pourquoi	Le bon réflexe
Je fais beaucoup de sons différents très vite.	Les autres ont du mal à reconnaître ton idée.	Choisis deux ou trois sons seulement et répète-les avec une petite transformation.
Je joue pendant qu'un camarade joue déjà.	Sa réponse sonore ne peut plus être entendue.	Écoute jusqu'à la fin de son son, puis joue à ton tour.
Je joue toujours fort.	Tu ne montres pas les différences de volume.	Commence doucement et choisis un moment précis pour jouer plus fort.

Mes exercices

1 Les détails du son ★★★

Associe chaque mot à la bonne explication.

1. Aigu
2. Long
3. Doux

2 Vrai ou faux ? ★★★

Coche vrai ou faux.

1. Improviser, c'est inventer une suite de sons pendant que tu joues.
2. Le silence ne sert jamais en musique.
3. Tu peux utiliser ta voix pour improviser.

3 Transforme les sons ★★★

Complète chaque phrase avec le mot qui convient : aigu, grave, court ou long.

1. Le son « tic » est un son _____.
2. Le son « mmmmm » est un son _____.
3. Une voix d'ours peut être _____.

4 Le bon choix sonore ★★★

Choisis la meilleure idée pour chaque scène.

1. Pour imiter une souris, choisis surtout une voix...
2. Pour montrer une balle qui s'arrête, termine par...
3. Pour faire une pluie qui commence, joue d'abord...

5 Dessine ton chemin sonore ★★★

Dessine dans le cadre trois signes pour une suite : un son doux, un son fort et un silence. Explique tes signes.

1. Produis ta représentation sonore.

6 Réponds en musique ★★★

Écris une réponse sonore différente pour chaque question.

Question sonore : « toc toc ». Écris une réponse avec un son long.

Question sonore : « mmmm ». Écris une réponse avec deux sons courts.

7 Le train démarre ★★★

Invente une courte suite de quatre sons pour faire entendre un train qui démarre. Écris tes sons et explique ton choix.

Écris ta suite sonore.

8 Création à deux ★★★

Prépare une improvisation à deux avec un début, une réponse et une fin silencieuse.

1. Écris ce que joue le premier élève, ce que joue le second élève et comment vous terminez.

Évaluation

Réponds aux questions, puis invente une courte idée sonore.

Barème : 20 points

1. Explique avec tes mots ce que veut dire improviser. / 3
2. Écris un mot pour un son qui dure : court ou long. / 2
3. Écris un mot pour une voix qui ressemble à celle d'un ours : aiguë ou grave. / 2
4. Cite deux façons de changer un son. / 4
5. Écris une suite de trois sons pour imiter la pluie. Utilise au moins un son doux. / 4
6. Explique pourquoi il faut écouter un camarade avant de jouer sa réponse. / 3
7. Écris une façon de terminer une improvisation à deux. / 2

Quiz de révision

1. Improviser, c'est...

- A) inventer des sons pendant que l'on joue B) rester silencieux tout le temps
C) copier une chanson sans changement D) jouer toujours très fort

2. Quel son est le plus long ?

- A) tic B) hop C) mmmm D) clac

3. Quel son peut faire penser à une petite cloche ?

- A) un son aigu B) un son grave C) un silence D) un son très long seulement

4. Pour faire entendre un arrêt, tu peux choisir...

- A) un silence B) de jouer sans arrêt C) de parler plus vite D) de changer de place

5. Quel détail changes-tu si tu joues plus doucement ?

- A) la durée B) le volume C) la hauteur D) le timbre seulement

6. Que fais-tu quand un camarade improvise ?

- A) Tu joues par-dessus lui. B) Tu écoutes sa fin. C) Tu quittes ta place. D) Tu caches ton instrument.

7. Quelle suite contient un son court puis un son long ?

- A) mmmm, tic B) tic, mmmm C) mmmm, mmmm D) tic, tac

8. Quel choix aide à imiter un géant ?

- A) Une voix grave B) Une voix très aiguë C) Un tout petit chuchotement seulement
D) Un silence du début à la fin

9. Pour commencer une improvisation simple, Nino conseille de...

- A) choisir beaucoup de sons compliqués B) commencer par écouter puis faire un son simple
C) jouer le plus fort possible D) ne jamais faire de silence

Guide pour les parents

Invitez votre enfant à inventer des sons courts dans un moment calme. L'important est d'écouter et d'oser essayer.

- Choisissez une image simple, comme un animal, un véhicule ou la pluie, puis demandez quels sons peuvent la représenter.

- Proposez de changer un seul détail du son : plus doux, plus fort, plus court ou plus long.
- Faites un jeu de question et réponse : vous produisez deux sons, puis votre enfant invente deux sons différents.

Temps conseillé : ~10 min.

Questions fréquentes

Q. Faut-il connaître beaucoup de chansons pour improviser ?

R. Non. Tu peux partir d'un seul son, d'un rythme simple ou d'une image.

Q. Puis-je refaire le même son plusieurs fois ?

R. Oui. Répéter un son aide les autres à reconnaître ton idée.

Q. Que faire si je ne sais pas quel son choisir ?

R. Choisis une image simple. Demande-toi si elle est douce, forte, rapide, lente, aiguë ou grave.

Q. Est-ce que le silence compte dans la musique ?

R. Oui. Le silence laisse de la place aux sons et annonce parfois la fin.

Corrigé

Exercice 1 : Les détails du son

1. Un son qui ressemble souvent à une petite cloche. : *Aigu parle de la hauteur du son.*
2. Un son qui dure, comme « mmmmm ». : *Long parle de la durée du son.*
3. Un son produit avec peu de volume. : *Doux parle du volume du son.*

Exercice 2 : Vrai ou faux ?

1. Vrai. : *Tu crées une idée musicale au moment de jouer.*
2. Faux. : *Le silence peut séparer les sons ou terminer une idée.*
3. Vrai. : *La voix est un instrument.*

Exercice 3 : Transforme les sons

1. court : *Il ne dure pas longtemps.*
2. long : *Il dure.*
3. grave : *Elle est basse.*

Exercice 4 : Le bon choix sonore

1. aiguë : *Une petite souris peut être représentée par un son aigu.*
2. un silence : *Le silence fait entendre l'arrêt.*
3. doucement : *La pluie commence souvent par des sons légers dans cette création.*

Exercice 5 : Dessine ton chemin sonore

1. Réponse attendue : un signe pour un son doux, un signe différent pour un son fort et un signe pour le silence. Exemple accepté : petit rond, gros rond, trait vide. Justification modèle : « J'ai dessiné un petit rond pour le son doux, un gros rond pour le son fort et un trait vide pour le silence. » : *Tes signes doivent être faciles à comprendre.*

Exercice 6 : Réponds en musique

1. Réponse attendue : une réponse contenant un son long, par exemple « toooc ». Justification modèle : « Je choisis "toooc" car ce son dure longtemps. » : *Ta réponse doit être différente de la question.*
2. Réponse attendue : deux sons courts, par exemple « tic tic ». Justification modèle : « Je choisis "tic tic" car chaque son est court. » : *Les deux sons doivent être brefs.*

Exercice 7 : Le train démarre

1. Réponse attendue : quatre sons cohérents avec un train qui démarre, par exemple « tch, tch, tch, chhhh ». Justification modèle : « J'ai choisi des sons qui se répètent puis un son long pour montrer que le train part. » : *Ta suite peut être différente si elle fait penser au démarrage.*

Exercice 8 : Création à deux

1. Réponse attendue : une proposition avec un premier son, une réponse différente et un silence final. Exemple : « Élève 1 : toc toc ; élève 2 : toooc ; fin : silence. » Justification modèle : « Nous terminons par un silence pour montrer que notre musique est finie. » : *Les deux élèves doivent se relayer.*

Évaluation : corrigé

1. Improviser, c'est inventer une courte suite de sons pendant que l'on joue. / 3
2. long / 2
3. grave / 2
4. Réponse attendue : deux éléments parmi la hauteur, la durée, le volume et le timbre. Exemple : « Je peux changer le volume et la durée. » / 4
5. Réponse attendue : une suite cohérente avec la pluie, par exemple « fff, tic tic, clap ». Justification modèle : « Je commence doucement pour montrer les premières gouttes. » / 4
6. Phrase modèle : « Il faut écouter le camarade pour attendre la fin de son idée et répondre avec un son différent. » / 3
7. Réponse attendue : terminer par un silence ou par un geste décidé ensemble. / 2

Quiz : réponses

1. A) inventer des sons pendant que l'on joue : *Tu inventes une courte idée musicale au moment où tu la joues.*
2. C) mmmm : *Le son « mmmm » dure plus longtemps.*

3. **A) un son aigu** : *Une petite cloche produit souvent un son aigu.*
4. **A) un silence** : *Le silence peut montrer que l'action est terminée.*
5. **B) le volume** : *Jouer doucement ou fort change le volume.*
6. **B) Tu écoutes sa fin.** : *Écouter permet de répondre au bon moment.*
7. **B) tic, mmmm** : *« Tic » est court et « mmmm » est long.*
8. **A) Une voix grave** : *Une voix grave peut faire penser à un géant.*
9. **B) commencer par écouter puis faire un son simple** : *Écouter puis choisir un son simple aide à inventer la suite.*

Pour aller plus loin sur lecons-ce2.fr

- › **Toutes les fiches d'Éducation musicale CE2** · </arts-ce2/>
- › **Composer une petite musique avec un début et une fin en CE2** · </arts-ce2/explorer-et-imaginer-ce2/creer-une-composition-simple-avec-introduction-et-coda/>
- › **Mémoriser un répertoire de chants variés en CE2** · </arts-ce2/chanter-ce2/memoriser-un-repertoire-de-chants-varies/>