Le musicogramme et les codages de l'écoute en CE2 : leçon, exercices et évaluation

CE2 | Difficulté ★★★ | 30 min | Objectif : Le musicogramme et les codages de l'écoute | Fiche élève

Prénom : ..... **Date :** .....

Compétence visée (programme) : Imaginer des représentations graphiques de la musique

Nino te résume l'essentiel

- Un musicogramme est un dessin qui aide à suivre une musique avec les yeux.
- Tu choisis des signes pour montrer les sons, les silences et les changements.
- Nino te souffle ceci : écoute d'abord, puis code ce que tu entends.

La leçon

Un dessin pour écouter

Quand tu écoutes une musique, les sons arrivent puis disparaissent. Tes oreilles les entendent, mais tes yeux ne les voient pas. Le musicogramme est un dessin qui montre ce qui se passe dans la musique. Il ne donne pas les noms des notes. Il aide surtout à repérer les sons, les silences et les moments qui reviennent. Tu peux le suivre avec ton doigt pendant l'écoute. Imagine une chanson avec trois grands coups de tambour, puis un long son de flûte. Tu peux dessiner trois carrés pour les coups et une longue ligne pour la flûte. Ton dessin devient une carte du morceau. Comme une carte au trésor, il t'aide à savoir où tu es dans la musique.

Le mot important

> Un codage est un signe choisi pour représenter quelque chose. Dans un musicogramme, un rond, un trait, une vague ou un carré peuvent représenter des sons. Tu dois savoir ce que chaque signe veut dire.

Ce que tes oreilles peuvent repérer

Écoute comme un explorateur avec Nino. Cherche d'abord les sons qui sont pareils. Un même bruit peut revenir plusieurs fois. Par exemple, tu entends : clap, clap, clap. Tu peux dessiner trois ronds identiques. Écoute aussi les sons différents. Un tambour et un grelot ne sonnent pas pareil. Tu peux choisir un carré pour le tambour et une étoile pour le grelot. Repère la durée. Un son court peut être montré par un petit signe. Un son long peut être montré par un trait plus long. Repère aussi le silence. Pendant un silence, personne ne joue. Tu peux laisser un espace vide ou dessiner un petit trait vertical. Enfin, remarque les changements. La musique peut devenir plus forte, plus douce, plus rapide ou plus lente. Ton codage peut montrer ces changements avec la taille, l'épaisseur ou l'espace entre les signes.

Des signes possibles

Ce que tu entends	Un signe possible	Exemple
Un son court	un petit rond	un claquement de mains
Un son long	un trait long	un « ouuu » tenu
Un son fort	un grand carré	un gros coup de tambour

Usage classe et famille autorisé

Un son doux	un petit carré	un grelot léger
Un silence	un espace vide	personne ne joue
Un son qui monte	une ligne qui monte	la voix devient plus aiguë

Garde des signes faciles à lire

- Utilise le même signe pour le même son pendant toute l'écoute.
- Choisis des signes très différents pour des sons très différents.
- Lis ton dessin de gauche à droite, comme une phrase.
- Laisse de la place entre deux moments différents.
- Ajoute une petite légende si une autre personne doit lire ton musicogramme.

Suis une musique pas à pas

Avant de dessiner, écoute une première fois sans écrire. Laisse la musique entrer dans tes oreilles. Demande-toi : quels sons reviennent ? Où entends-tu un silence ? Quel son est le plus facile à reconnaître ? À la deuxième écoute, choisis seulement deux ou trois choses à coder. Tu n'as pas besoin de dessiner tous les sons. Si tu essaies de tout noter, ton dessin sera difficile à lire. Commence par les grands repères. Par exemple, dans une petite musique, tu entends un tambour au début, une flûte au milieu et le tambour à la fin. Dessine d'abord ces trois moments. À la troisième écoute, tu peux ajouter un silence ou un son qui revient. Pose ton doigt au début du dessin. Déplace-le doucement de gauche à droite pendant la musique. Si ton doigt arrive au bon endroit au bon moment, ton codage fonctionne.

Exemple : le goûter sonore

Tu entends : « crac », puis un silence, puis « slurp », puis « crac ». Le « crac » d'un biscuit est court. Le « slurp » est plus long. Tu peux coder : rond, espace vide, trait long, rond. Les deux ronds sont identiques car le même son revient.

Montre la forme du morceau

Un musicogramme peut aussi montrer l'organisation d'une musique. Certains passages reviennent exactement ou presque pareil. Tu peux leur donner le même signe ou la même couleur. Par exemple, une chanson commence par un refrain, puis raconte un couplet, puis reprend le refrain. Si le refrain est le même quand il revient, code-le avec le même groupe de signes. Tu vois alors une forme : A, B, A. La lettre A veut seulement dire « premier passage ». La lettre B veut dire « passage différent ». Tu ne dois utiliser ce codage que si les passages entendus sont vraiment les mêmes ou très proches. Si le dernier refrain change beaucoup, ajoute un signe nouveau pour montrer ce changement. Ton dessin aide ainsi à voir les parties de la musique.

Crée ton propre codage

- Choisis un petit son à produire : taper dans les mains, frotter du papier ou secouer une boîte.
- Joue une suite courte avec ton groupe ou avec ta famille.
- Écoute la suite une fois sans dessiner.
- Décide ce que représente chaque signe avant de commencer.
- Dessine les signes dans l'ordre où les sons arrivent.
- Ajoute une légende : par exemple, rond = clap et vague = papier froissé.
- Fais jouer ta suite à quelqu'un. Demande-lui de suivre ton dessin avec son doigt.

Le tuyau de Nino

Un signe garde le même sens dans un même musicogramme. Si ton rond signifie « taper dans les mains » au début, il doit encore signifier « taper dans les mains » à la fin. Tu peux changer de signe seulement si tu écris une nouvelle légende pour un nouveau codage.

La légende rend ton dessin clair

La légende explique les signes de ton musicogramme. Elle se place souvent sous le dessin ou à côté. Elle est très utile quand une autre personne doit comprendre ton travail. Écris peu de mots. Tu peux dessiner le signe, puis écrire sa signification. Par exemple : rond = clap de mains ; ligne ondulée = papier froissé ; espace = silence. Une légende ne raconte pas toute la musique. Elle explique seulement ton code. Vérifie que chaque signe de ta légende apparaît vraiment dans le dessin. Vérifie aussi que tu n'as pas utilisé un signe sans l'expliquer, si quelqu'un d'autre doit lire ton musicogramme.

Attention piège !

Ne dessine pas ce que tu imagines dans l'histoire de la chanson. Dessine ce que tu entends vraiment. Si tu entends trois claquements, code trois claquements, même si la chanson parle d'un chat ou d'une fusée.

Relis et améliore ton musicogramme

Quand ton dessin est terminé, teste-le. Fais refaire les sons par un camarade. Suis ton musicogramme avec le doigt. Les signes arrivent-ils dans le bon ordre ? Les silences sont-ils visibles ? Les sons qui reviennent ont-ils le même signe ? Si tu ne retrouves pas la musique, simplifie ton dessin. Tu peux enlever des détails ou agrandir les signes. Un bon musicogramme n'est pas forcément très décoré. Il est surtout facile à suivre. Tu peux aussi inventer plusieurs dessins pour la même musique. Deux élèves peuvent choisir des signes différents. Les deux dessins sont justes s'ils correspondent aux sons entendus et si leur légende est claire.

Exemples résolus

Coder quatre moments sonores

Énoncé. Tu entends : clap, clap, silence, son long de triangle.

1. Repère les deux sons pareils au début : ce sont deux claps.
2. Choisis un rond pour un clap.
3. Place deux ronds de gauche à droite.
4. Laisse un espace vide pour le silence.
5. Choisis un trait long pour le son long de triangle.

Résultat : Tu peux dessiner : rond, rond, espace vide, trait long. Écris dans la légende : rond = clap ; trait long = triangle.

Repérer un passage qui revient

Énoncé. Une musique joue cette suite : tambour, grelot, tambour, grelot, flûte.

1. Écoute les quatre premiers sons.
2. Le tambour puis le grelot reviennent une deuxième fois dans le même ordre.
3. Choisis A pour le groupe « tambour, grelot ».
4. Le son de flûte est différent du groupe A.
5. Choisis B pour la flûte.

Résultat : La forme est A, A, B. Tu peux dessiner le même petit groupe de deux signes pour les deux A.

Créer une légende

Énoncé. Tu as dessiné un carré, une vague et un espace. Le carré montre un coup sur la table. La vague montre du papier froissé.

1. Écris chaque signe utilisé.
2. Écris ce que représente chaque signe.

3. N'oublie pas l'espace vide, car il montre un silence.

Résultat : Légende : carré = coup sur la table ; vague = papier froissé ; espace vide = silence.

Mes exercices

1 1. Le bon dessin ★★★

Choisis la phrase qui décrit un musicogramme.

1. A. C'est un dessin qui aide à suivre les sons. B. C'est une liste de courses. C. C'est une règle de football. D. C'est un dessin de paysage.

2 2. Vrai ou faux ? ★★★

Écris vrai ou faux.

1. Un même signe peut représenter deux sons différents dans le même musicogramme. .....
2. Un espace vide peut montrer un silence. .....
3. Je peux suivre un musicogramme de gauche à droite. .....

3 3. Relie les sons et les signes ★★★

Associe chaque son au signe le plus adapté.

1. Un son long de flûte : petit rond, trait long ou espace vide ? .....
2. Un silence : grand carré, espace vide ou vague ? .....
3. Un clap court : petit rond, trait long ou espace vide ? .....

4 4. Complète la légende ★★★

Complète les phrases avec le bon sens des signes.

1. Dans le dessin, carré, vague, carré : le carré = coup sur la table ; la vague = ...
2. Dans le dessin, rond, espace vide, rond : l'espace vide = ...

5 5. Dessine le musicogramme ★★★

Dessine dans le cadre un rond pour un clap, un trait long pour un son de triangle et laisse un espace pour le silence. Code : clap, silence, triangle long, clap.

1. Produis le dessin de la suite sonore. .....

6 6. Trouve les passages ★★★

Écris les lettres qui montrent la forme de chaque suite.

1. Tambour, grelot, tambour, grelot, flûte. Le groupe tambour-grelot est A. La flûte est B. .....
2. Clap, clap, papier froissé, clap, clap. Le groupe de deux claps est A. Le papier froissé est B. .....

7 7. Explique ton choix ★★★

Choisis un signe pour montrer un son long et explique ton choix.

Écris ton signe et une phrase d'explication.

.....

.....

.....

8 8. Invente une mini-musique ★★★

Crée dans le cadre un musicogramme avec deux sons différents, un silence et une légende.

1. Dessine ta suite et écris la légende. .....

Évaluation

Lis, complète et dessine avec soin. **Barème : 20 points**

1. Explique en une phrase ce qu'est un musicogramme. ..... / 3

2. Écris ce que peut montrer un espace vide dans un musicogramme. ..... / 2

3. Tu entends : clap, clap, silence, son long. Écris un codage possible. ..... / 3

4. Écris une légende pour ce codage : carré, vague, carré. Le carré est un coup sur la table. La vague est du papier froissé. ..... / 3

5. Trouve la forme : tambour-grelot, tambour-grelot, flûte. Le groupe tambour-grelot est A. La flûte est B. ..... / 3

6. Dessine dans le cadre un musicogramme pour : son court, silence, son long. ..... / 3

7. Explique pourquoi deux claps peuvent avoir le même signe. ..... / 3

Les tuyaux de Nino

Le tuyau de Nino : ton doigt est un guide
Pose ton doigt au début du musicogramme. Fais-le avancer quand les sons arrivent. S'il se perd, rends ton dessin plus simple.

Le tuyau de Nino : pense aux familles de sons
Les sons pareils peuvent avoir le même signe. Par exemple, tous les claps peuvent être des ronds.

Le tuyau de Nino : fais une mini-légende
Écris deux ou trois signes seulement. Une légende courte est plus facile à lire.

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/
- **Improviser avec sa voix ou des instruments en CE2** · /arts-ce2/explorer-et-imaginer-ce2/improviser-avec-sa-voix-ou-des-instruments/