

## Dans quel ordre ?



Depuis quelques jours, le maître a installé trois instruments rigolos dans la classe.

Le guiro qui fait Crrrrrrrrrrrr quand on le frotte avec une petite baguette de bois.



Le crotale qui fait Ding quand on le frappe.



Le couvercle qui fait Doïooïooïoonnnnnnn...

— Un couvercle, c'est pas de la musique, les autres c'est des ninstruments, mais pas çui là, lui c'est pour faire la cuisine.

—Tu as raison, Mélanie, c'est un couvercle de casserole, mais écoute comme il a un joli son :

Doïooïooïoonnnnnnn...

Le maître a fabriqué pour chaque élève (de la classe si on travaille collectivement, ou pour chaque élève du petit groupe concerné) trois petits cartons avec une photo ou un dessin de chacun des instruments utilisés.

Pour se préparer au travail avec les instruments, on a joué à un jeu tout simple :

Tous les enfants ferment les yeux, le maître ou un élève désigné joue d'un des instruments, puis chacun montre le carton qui représente cet instrument.

Après quelques parties, chacun sait montrer le bon carton, selon qu'on a entendu :

Crrrrrrrrrrrr,



Ding,



Doïooïooïoonnnnnnn.



On peut maintenant aller plus loin.

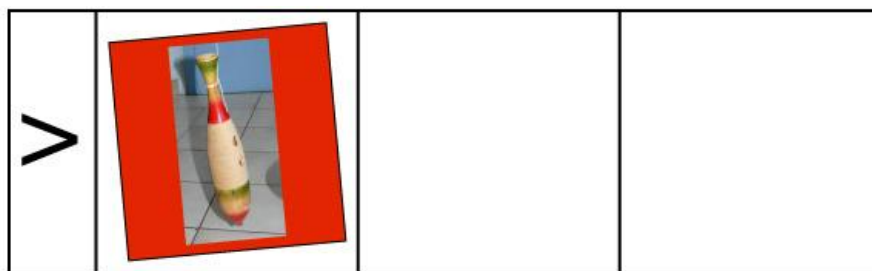
—Cette fois, vous pouvez garder les yeux ouverts, regardez bien.

V			
---	--	--	--

—J'ai préparé un tableau en carton pour poser les photos des instruments.

Crrrrrrrrrrrr

Je viens de jouer du guiro, alors je pose sa photo sur la première case, juste à côté de la flèche qui indique où on commence.



— Et maintenant...

Doïooïooïoonnnnnnn... Qu'est-ce que je vais faire d'après toi, Jordan ?

— Ben... tu vas mettre la photo de le couvercle à côté.



— Très bien, j'ai joué du couvercle alors, je mets la photo du couvercle dans la deuxième case.

— Et pour finir... Crrrrrrrrrrrr

— T'as pas le droit, fallait que tu joues le crotale...

— Et pourquoi ça, Émilien ? Tu voudrais qu'on joue obligatoirement les trois instruments ? On aurait pu décider ça mais, dans ce nouveau jeu, on peut se servir deux fois du même instrument, alors...

— Tu vas mettre une étiquette du poisson dans la dernière case.

— Tu l'apPelles le poisson ? c'est vrai qu'il a un peu la forme d'un poisson, et tu as raison, je mets une étiquette du guiro dans la dernière case.



Les élèves s'entraînent à coder trois sons successifs puis on passe à une phase de décodage : le maître ou un élève place trois cartons... et un exécutant doit jouer :



Doïooïooïoonnnnnnn... Doïooïooïoonnnnnnn... Ding.

Quand ce travail est réussi assez facilement, on a tous les éléments pour aborder enfin le véritable problème.

— Vous allez jouer à trois. Pour la première fois, Yacine, Nadia et Valentine vont essayer. Vous allez vous placer des deux côtés de ce grand carton. Nadia et Yacine, du côté des instruments, Valentine, de l'autre côté. De chaque côté, il y a une table avec une grille et des étiquettes d'instruments. Valentine, tu ne dois surtout pas regarder ce que font Nadia et Yacine.

Pour commencer, Yacine, tu remplis une grille avec trois cartes instruments, que tu choisis comme tu veux... c'est fait ?

—Oui, oui, ça y est



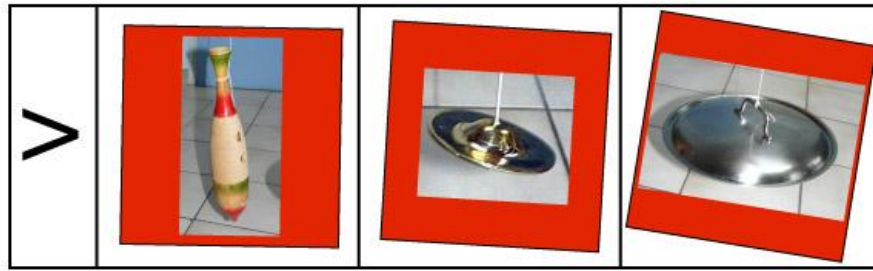
—Alors maintenant, Nadia, c'est à toi, tu joues des instruments dans l'ordre que Yacine a choisi.

Crrrrrrrrrrrrr Doïooïooïoonnnnnnn... Ding.

— J'espère que tu as bien écouté Valentine parce que maintenant, c'est à toi de jouer... est-ce que tu devines ce que tu devras faire ?

— Euh...

— Eh bien, il faut que tu essaies de mettre les étiquettes d'instruments sur ta grille dans l'ordre où Nadia les a joués, essaie de te souvenir...



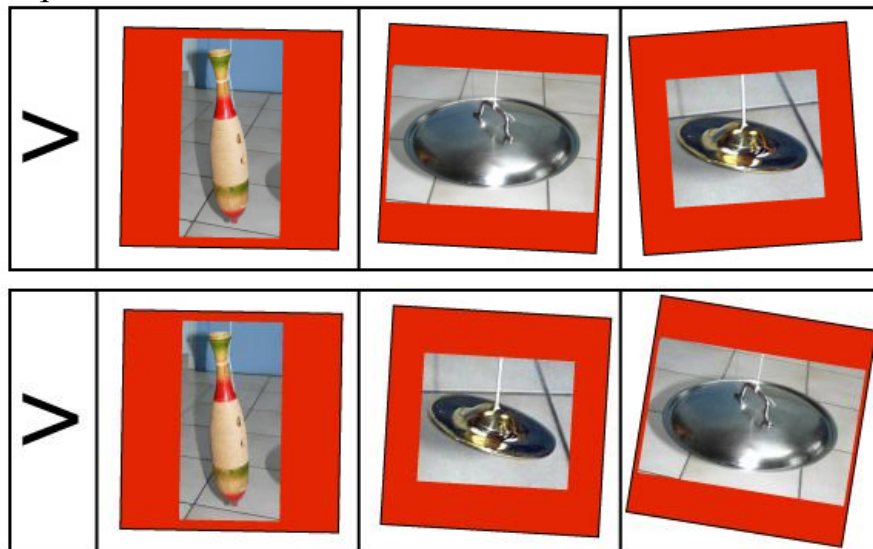
— Et maintenant, nous allons savoir s'ils ont gagné...

Pour gagner, il faut que la grille de Yacine et celle de Valentine soient exactement pareilles, identiques.

Je place les deux grilles côte à côte, comme ça.

Nous verrons mieux si elles sont pareilles.

Sont-elles identiques ?



— Eh oui, c'est pareil, y a les trois instruments partout.

— Tu as raison Ludo, il y a les trois instruments sur chaque grille, mais pour gagner il faut que les instruments soient dans le même ordre. Pour commencer, il y a le guiro, mais après, les deux grilles ne sont pas identiques. Celle de Yacine met le couvercle en deuxième et celle de Valentine met le crotale en deuxième.

Il faut dire qu'ils ont essayé alors que je n'avais pas donné toutes les règles, ce n'était pas facile du tout. Qui veut essayer maintenant ?

## **Quelques remarques.**

Il est souhaitable que les différents sons soient faciles à différencier, le but n'étant pas d'affiner l'écoute, mais de travailler sur l'ordre de la succession des évènements.

Des expressions comme "on commence par", "en premier", "ensuite", "pour finir", "avant", "après", "plus tard" et d'autres seront utilisées pour commenter les réussites et les échecs, pour donner des conseils. Cette utilisation fonctionnelle leur donnera sens.

Lors des phases préalables, on code élément par élément : on joue un instrument et on place aussitôt la carte correspondante. Le décodage nous semble plus simple, c'est pourquoi nous proposons ici de décoder directement une suite de trois cases, mais cela peut aussi être fait élément par élément si le maître le juge utile.

En revanche, le problème n'a tout son sel que s'il faut décoder et surtout coder l'ensemble : L'exécutant ne joue que quand la grille est entièrement pleine et surtout, le troisième joueur remplit sa grille seulement quand il a tout entendu.

On peut décider de ne faire jouer que deux élèves simultanément, celui qui invente la grille étant aussi l'exécutant. On peut au contraire demander à plusieurs élèves de coder simultanément (rôle de Valentine).

On peut, si le problème devient trop simple lui redonner de l'intérêt en ajoutant un instrument ou en augmentant le nombre de cases.

La validation n'est pas aussi rigoureuse dans ce problème que dans d'autres propositions de Primatheux. Il est possible par exemple que les deux grilles soient identiques sans correspondre à la réalisation sonore. Il nous semble que ces cas devraient être suffisamment rares pour que le problème garde son intérêt, mais nous serions très heureux de recevoir une proposition d'un mode de validation plus strict dans ce domaine.

Bien qu'on utilise des instruments de musique, il ne s'agit en rien d'un travail musical, il n'est pas question en particulier de reproduire un rythme. On laissera entre chaque son un intervalle de quelques secondes, ni trop long ni trop court, pour faciliter l'analyse : tel son est venu en premier, il a été suivi de tel autre...