

Chapitres	Séquences	Séances	Objectifs	Niveaux	Pages	CD Plages
1. L'environnement sonore	1. Une écoute active	1. Jeu de devinettes	Prendre conscience des sons qui nous entourent	PS/MS/GS	14	1 : 1 à 4
		2. « Un chemin sonore »	Explorer les objets sonores	PS/MS/GS	15	1 : 5
		3. Jeu d'écoute	Reconnaître et identifier des sons	PS/MS/GS	16	1 : 6 à 12
	2. La musique et le silence	1. À la découverte du silence	Distinguer le son et le silence	PS/MS/GS	19	1 : 13
		2. « Les lapins chasseurs »	Créer le lien entre mobilité et son, immobilité et silence	PS/MS	20	1 : 14
	3. Du bruit au son	3. « Le trésor des sons »	Contrôler l'oreille et le geste	PS/MS	22	1 : 15
		4. « Une traversée dangereuse »	Localiser le son dans l'espace	GS	23	1 : 16
		1. « Les magiciens »	Aller au-delà du bruit, découvrir des qualités sonores	GS	24	1 : 17
		2. « La musique des magiciens »	Organiser une création sonore à partir des bruits	GS	26	
	2. Comment créer le son	1. Petites expériences acoustiques	1. « Une tempête en forêt »	Prise de conscience du souffle	PS/MS	28
2. « Les petits oiseaux de la forêt »			Créer le lien entre le souffle et le chant	PS/MS	30	1 : 19
3. « Le départ du bateau »			Reproduire des bruits de l'environnement avec des instruments	MS/GS	32	1 : 20
2. Fabrication d'un objet sonore		1. « Petits pots sonores »	Expérience acoustique	PS/MS/GS	35	1 : 21
		2. « Dix jolies pommes de pin »	Développer l'imaginaire à travers l'exploitation de l'objet fabriqué	PS/MS/GS	37	1 : 22

Chapitres	Séquences	Séances	Objectifs	Niveaux	Pages	CD Plages
		3. « Une grenouille »	Fabriquer un objet sonore	MS/GS	39	
		4. « Gwendoline »	Maîtriser les gestes pour jouer	MS/GS	41	1 : 23
	3. Quel geste pour quel son ?	1. « Petite souris »	Explorer les gestes et leurs effets sur les instruments	PS/MS	42	1 : 24
		2. « Le village de Léo-Lou »	Explorer les instruments	PS/MS/GS	44	1 : 25
		3. « Les animaux d'Australie »	Prise de conscience du geste adéquat pour produire le son	MS/GS	45	1 : 26
3. Le rythme	1. Les percussions corporelles	1. « Un drôle de train »	Mise en place de la pulsation	PS/MS/GS	51	1 : 27
		2. « Au bord de la mare »	Apprendre à imiter un rythme	PS/MS	53	1 : 28
		3. « Un message sonore »	Favoriser la coordination et l'indépendance gestuelle	MS/GS	55	
	2. Le rythme et le mouvement	1. « Le petit cow-boy »	Explorer différents rythmes à travers le mouvement	PS/MS	57	1 : 29, 30
		2. « Le blues des éléphants »	Ressentir différents rythmes par des mouvements	PS/MS/GS	58	1 : 31, 32
		3. « Des foulards en fête »	Exprimer différents rythmes par l'expression corporelle	PS/MS/GS	60	1 : 33, 34
	3. Le rythme par les instruments à percussion	1. Le jeu du perroquet	Apprendre à reproduire un rythme simple	PS/MS	62	1 : 35
		2. « Le message des Indiens »	Exprimer des sentiments à travers différents rythmes	MS/GS	64	1 : 36
		3. « Un colimaçon sonore »	Imiter des rythmes simples	MS/GS	66	1 : 37
		4. « Les petites souris »	Respecter différents rythmes	PS/MS	68	1 : 38
		5. « La famille Ogre »	Coordonner et exprimer différents rythmes	PS/MS/GS	69	1 : 22

Chapitres	Séquences	Séances	Objectifs	Niveaux	Pages	CD Plages	
4. Chanter et jouer avec sa voix	1. Préparation pour un travail vocal	1. La relaxation	Détente corporelle	PS/MS/GS	75	1 : 39	
		2. Le chant du vent et de la mer	Prendre conscience du souffle et de la respiration	PS/MS/GS	77	1 : 40	
	2. Jeux vocaux	1. Jeux d'exploration vocale	Explorer les ressources de la voix	PS/MS/GS	79	1 : 40	
		2. Jeux d'écho et d'intonation	Écouter et moduler sa voix	PS/MS	81	1 : 41	
			3. « Des quartiers enchantés »	Distinguer les intensités vocales : chuchoter, parler, chanter, crier	MS/GS	82	1 : 42
			4. Des voyelles et des consonnes	Explorer les possibilités vocales	MS/GS	83	1 : 43
			5. Jeux avec les onomatopées	Synchroniser le rythme et la voix	PS/MS/GS	85	1 : 44
			6. Mots-sons. Évolution dynamique	Développer l'imagination, favoriser la liberté d'expression	GS	86	
		3. Chanter	1. Chansons	Développer le plaisir du chant	PS/MS/GS	87	2 : 1 à 3
			1. « Les instruments sont perdus ! »	Explorer et classer les instruments	PS/MS/GS	91	1 : 16
			2. Jeu de devinettes	Identifier les timbres	PS/MS/GS	93	
			3. « Qui est mon ami ? »	Reconnaître un instrument	MS/GS	94	
		4. « Des statues se réveillent ! »	Traduire le son entendu par le geste	MS/GS	95		
		5. « Cocorico ! »	Développer l'imaginaire en jouant avec les timbres	MS/GS	97		
	2. L'intensité	1. Jeu de nuances	Contrôler son geste, jouer plus ou moins fort	PS/MS/GS	99		
		2. « La ballade des manchots »	Respecter les nuances	PS/MS/GS	101		

Chapitres	Séquences	Séances	Objectifs	Niveaux	Pages	CD Plages
	3. La durée	3. « Le chef d'orchestre » 1. Des sons longs, des sons courts 2. Accompagnement vocal de sons longs ou courts 3. « Des limaces et des fourmis »	Indiquer le volume sonore par le geste Explorer la durée d'un son avec les instruments Prendre conscience de la durée des sons	MS/GS PS/MS/GS	102 104	1 : 18
	4. La hauteur	1. Des mouvements sonores 2. Des sons graves, des sons aigus 3. « Les étoiles du firmament » 4. « Do, l'escargot » 5. « Le chant des tournesols »	Ressentir corporellement différentes vitesses de déplacement Explorer les mouvements du son Se familiariser avec les mouvements du son	MS/GS PS/MS/GS PS/MS/GS	106 108 110 111	2 : 4 2 : 5 2 : 6
6. La création sonore	1. Le conte sonore	1. « Petit Nuage blanc » 2. « Le voyage de la mouette »	Prendre conscience de la différence de hauteur des sons Se familiariser avec les notes de musique Apprendre les notes de musique Explorer des sentiments, développer l'imaginaire Appliquer les paramètres du son	PS/MS/GS PS/MS/GS M/GS MS/GS	112 115 116 121	2 : 7 2 : 8, 9 2 : 10
7. Expressions corporelle et graphique	1. Des sons et des inscriptions	1. Codifier le timbre des instruments 2. Codifier la durée d'un son 3. Codifier l'intensité d'un son 4. Une partition d'orchestre	Utiliser un symbole pour transcrire des sons Respecter un codage Illustrer par le dessin ce que les oreilles entendent	GS GS GS	128 131 133	
	2. Expression corporelle	1. « Les papillons » 2. « Voyage en Amérique du Sud »	Associer les codages précédents Exprimer la musique avec son corps Développer la créativité musicale et corporelle	GS MS/GS MS/GS	134 137 139	2 : 11 2 : 12