

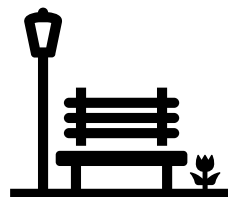
# P.ART.COUR(T) BALADES ARTISTIQUES (ET) SONORES

Arts audiovisuels

arts plastiques

éducation corporelle

éveil scientifique



P3-P6

éveil géographique

français

éducation culturelle

éducation musicale



### Expérimenter

Un p.ART.cour(t) ? De l'ART... Pas à pas... Une durée courte... Un parcours...

Des p.ART.cour(t)s... Une collection d'**outils** pour faciliter la mise en place **par l'enseignant** d'activités d'**éducation culturelle et artistique** à l'école maternelle, primaire et secondaire, pour **prendre confiance** et susciter l'**envie d'oser**.

Un p.ART.cour(t)... Un éveil, une initiation en **cinq à dix séances** (voire plus) construites autour d'un fil conducteur. La durée de chaque séance peut varier de quinze minutes à deux heures.

Ce p.ART.cour(t) est avant tout un point de départ, une aide, une proposition, un déclencheur. Il constitue une source d'inspiration ou d'imitation, de reproduction, d'appropriation pour **créer et/ou expérimenter librement des activités** en éducation culturelle et artistique (ou ECA).

### Vivre

L'objectif des p.art.cour(t)s est que chaque élève puisse **vivre** l'expérience de l'art. **Vivre, ressentir, expérimenter**, sans la pression ou l'obligation de produire un résultat prédéfini ou correspondant à une norme. Par conséquent, l'accent doit être mis, tout au long du p.art.cour(t), sur **la découverte, la rencontre de l'art par l'enfant**. L'expérience vécue prévaut sur le reste.

### Ressentir

### Rencontrer

#### **PRÉSENTATION DE BALADES ARTISTIQUES SONORES**

(Faire) découvrir autrement l'environnement familier de l'élève au départ d'œuvres d'artistes locaux et d'expériences sensorielles.

Dans un premier temps, les élèves seront amenés à vivre, ressentir, percevoir autrement leur environnement quotidien. Dans un second temps, les élèves créeront une balade sonore dans le quartier urbain ou rural autour de l'école en s'inspirant de ce qu'ils ont vécu juste avant. Ils devront déterminer le tracé de la balade, assurer le balisage de la balade, créer le commentaire audio, enregistrer la promenade sonore, réaliser une bande son.

### Découvrir



### RÉFÉRENTIEL ECA 2020

**SF1** Observer de manière multi sensorielle : regarder, écouter, goûter, sentir, toucher, apprécier ; Garder des traces

**C4** Créer collectivement et/ou individuellement (EFC)

**SF4** Exercer son imagination, sa créativité (EFC)

### COMPOSANTES DU PECA

Le p.art.cour(t) est principalement axé sur la composante « Pratique ». Les séances 3 et 4 provoquent aussi la « rencontre » avec des œuvres (photographies, peintures), le patrimoine et les artistes.

### SOCLES DE COMPÉTENCES

#### Compétences transversales

1. S'approprier un langage sensoriel
- 1.2. Utiliser un répertoire de vocabulaire sensoriel, auditif, visuel, gustatif, tactile et kinesthésique.
2. Se reconnaître dans ses sensations, ses émotions et reconnaître les autres
  - 2.1. Associer des perceptions et les classer dans l'un ou l'autre domaine sensoriel.
  - 2.3. Décrire ses sensations.
  - 2.4. Exprimer une émotion par différents modes d'expression.
3. Se reconnaître dans sa culture et celle des autres
  - 3.1. S'identifier et identifier l'autre dans ses modes d'expression, son art, son artisanat, son folklore...
4. Collaborer
  - 4.2. Participer à la distribution des rôles pour des créations collectives et des exécutions soignées.

#### Compétences disciplinaires

- 4.3. Agir et exprimer, transférer et créer dans les domaines tactile, gestuel, corporel et plastique  
Traduire une ambiance, une atmosphère, une perception personnelle.  
Créer en combinant des formes, des couleurs, des valeurs, des matières, des modes d'expression, des techniques d'exécution...



## PLAN DES SÉANCES

PRÉSENTATION  
GÉNÉRALE →

### AXE 1

VIVRE - RESENTIR →

1. Découverte artistique du quartier au départ de photographies ou de peintures d'artistes locaux (Éducation culturelle, arts plastiques)

2. Expérience sensorielle et subjective d'un lieu (Éveil corporel et scientifique)

3. Découverte du patrimoine local : architecture, maison, rues, monument(s) (Éducation culturelle)

4. Cartographie des déplacements (Arts plastiques, éveil géographique)

### AXE 2

OSER - CRÉER →

5. Tracé et/ ou balisage de la balade (Éveil géographique, arts plastiques)

6. Préparation du commentaire audio (Français)

7. Enregistrement du texte (Arts audiovisuels)

8. Préparation d'une bande son : musicale, vocale ou bruitée (Arts audiovisuels, éducation musicale)



### **AMÉNAGEMENT DE L'ESPACE**

Certaines séances se passent dehors, d'autres en classe. Les séances en extérieur sont obligatoires : l'enjeu-même de ce p.art.cour(t) est de sortir et de découvrir cet espace environnant quotidien, souvent méconnu.

### **MATÉRIEL**

Il n'y a aucun matériel obligatoire pour la plupart des séances. L'enseignant choisira parmi les propositions d'activités en arts plastiques en fonction du matériel dont il dispose ou en créera d'autres.

Excepté pour la séance 7 consacrée à l'enregistrement de la balade pour laquelle l'enseignant a besoin d'un enregistreur ou smartphone, de casques audio et d'un ordinateur avec logiciel (cf. page 19).

### **PARTENAIRES ET INTERVENANTS POSSIBLES**

Artistes (peintres et photographes) de la région, guide touristique, artiste plasticien, spécialiste du patrimoine...

### **DURÉE DU P.ART.COUR(T)**

La durée totale du p.art.cour(t) dépendra des choix que vous poserez au sein de chaque séance et du nombre de séances que vous réaliserez.



## AXE 1 VIVRE - RESENTIR

Ce premier axe vise à nourrir l'élève, à lui faire vivre et ressentir son quotidien autrement, à multiplier les approches (culturelle, sensorielle, plastique, corporelle, scientifique, géographique, historique...) de son environnement familial. Il s'agit de regarder, écouter, goûter, sentir, toucher, apprécier, comme mentionné dans le Référentiel ECA 2020.

Étant donné qu'il s'agit de faire **vivre une expérience**, il n'y a pas de bonnes ou de mauvaises réponses. Accueillez toutes les propositions des élèves, en évitant d'émettre un jugement de valeur. L'expression est mise en valeur et accueillie avec toute votre bienveillance pour que chacun puisse oser autant devant vous que devant ses pairs, surtout dans les moments de création.

Par ailleurs, nous vous encourageons **vivement** à expérimenter les propositions vous-même avant de les faire vivre aux élèves pour plusieurs raisons : anticiper les éventuels obstacles, estimer le temps nécessaire, vérifier l'accessibilité et la sécurité des lieux (trottoirs, passage piéton, espace suffisant pour un arrêt avec la classe, circulation), observer la luminosité / ensoleillement des lieux, repérer des arrêts à des endroits suffisamment riches choisir ou adapter les séances à votre environnement. Nous vous invitons également à accepter qu'il y ait du bruit, des déplacements en classe, que les élèves soient enthousiastes et curieux lors des sorties, que les élèves essaient encore et encore, qu'ils expérimentent. Dans ce p.art.cour(t), le chemin parcouru, l'expérience vécue est tout aussi importante, voire plus, que la production finale.

Acceptez d'être déstabilisé-e,

accueillez les propositions des élèves,

lâcher prise.

## SÉANCE 1 : DÉCOUVERTE ARTISTIQUE DU LIEU AU DÉPART DE PHOTOGRAPHIES OU PEINTURES D'ARTISTES (LOCAUX) (éducation culturelle)



**Durée** : 50' (hors recherche)

### Préalable : choix du lieu

Avant tout, il vous faut délimiter le lieu sur lequel la classe travaillera : le quartier, le village, la ville dont le point de départ est l'école. Cette décision peut se faire (ou pas) en concertation avec les élèves. Ce choix dépendra aussi du niveau de la classe et du cadre rural ou urbain.




**Contenu d'apprentissage** : inviter à poser un regard différent, à découvrir autrement, à ressentir artistiquement l'environnement que les élèves côtoient quotidiennement.

**Matériel** : reproduction couleur des œuvres A4 ou A3 ou ordinateur et projecteur /TBI

### Étapes

1. **Recherche** (par l'enseignant ou par les élèves) de peintures et / ou de photographies représentant le quartier, le village ou la ville par des artistes ou des amateurs.
2. **Confrontation** aux œuvres : montrer les différentes œuvres en couleur soit en format papier soit projetés numériquement.

3. **Expression libre orale** : Trois étapes sont proposées pour susciter et guider la prise de parole.

-  a) Je regarde l'œuvre avec mes yeux : je décris ce que je vois (couleurs, éléments, lumière, cadrage, composition...)  
*Ex : Je vois une maison avec un jardin à côté, le ciel est bleu. La maison a une porte et deux fenêtres dont les volets sont fermées. La porte est entrouverte. Un banc se trouve devant la maison...*
-  b) Je regarde l'œuvre avec « ma tête » : je fais des liens avec ce que je connais déjà, j'imagine.  
*Ex : On dirait celle de la sorcière dans Hansel et Gretel.*
-  b) Je regarde l'œuvre avec « mon cœur » : ce que je ressens, ce que l'œuvre provoque en moi.  
*Ex : Quand je regarde l'œuvre, je me sens... heureux, triste, étonné, surpris, dégouté, gêné, mal à l'aise...*



### Prolongement possible

#### Rencontrer l'artiste qui a réalisé les œuvres montrées

- Inviter un ou plusieurs artistes à présenter son travail,
- Aller voir une/des exposition/s qui présente/nt des œuvres (photos, peintures, poèmes) sur le lieu.

→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) : travail sur les émotions ; initiation à la Communication Non Violente.



### Conseils

- Se renseigner auprès de la commune (bibliothécaire, urbanisme, cercle photographique, cours de peinture, artistes, marché de Noël) parcourir les journaux locaux (qui publient parfois des photos anciennes du village/quartier/ville)...
- Il est évidemment préférable de permettre aux élèves de rencontrer les œuvres *pour de vrai*. La rencontre avec l'artiste ou le lieu d'exposition est également vivement conseillée. Si toutefois cela s'avère impossible, il est important de proposer des reproductions d'œuvres de qualité (couleur, netteté, format) et d'en demander l'autorisation à l'artiste.
- Il ne s'agit pas d'identifier les lieux représentés mais bien de se laisser imprégner par les représentations artistiques, d'essayer de voir ce qu'elles provoquent en nous. Si l'identification des endroits émerge, ne pas en faire l'enjeu principal et ramener l'attention de la classe sur la représentation personnelle et subjective du lieu par l'artiste.
- L'expression des émotions est difficile pour les enfants, adolescents (comme pour les adultes). Par conséquent, cette étape doit s'accompagner d'un travail préalable et régulier.
- Dans certains contextes, il est possible qu'il n'existe pas ou peu d'œuvres sur le lieu choisi, rendant la séance difficile voire impossible malheureusement à réaliser.





**Durée** : 2 x 50' (hors trajet)

**Contenu d'apprentissage** : représenter le chemin entre le domicile de l'élève et l'école qu'il soit fait à pied, en vélo, en bus ou en voiture, grâce aux perceptions recueillies à l'aide ses différents sens (vue, ouïe, odorat, goûter, toucher).

### Étapes

**1. Trajet(s) sensoriel(s)** : choisir parmi ces 4 propositions

- a) Focalisation sur un seul sens (en dehors de la vue)
- b) Focalisation sur deux ou trois sens (cf. conseil)
- c) Découverte par les 5 sens : focalisation sur un sens lors du premier trajet et prendre note à l'arrivée (école ou maison) des sensations vécues : donc chaque élève passe par les 5 sens, sur 5 jours.
- d) Regroupement de certains élèves dont le trajet est identique partiellement ou totalement : répartition des sens et mise en commun ensuite des impressions. (richesse des échanges)

→ Il s'agit de prendre note de tout ce qui se *perçoit* durant le trajet (rues, places, bâtiments, commerce, personnes...)

Ex : le terrain de foot, l'odeur de pain de la boulangerie, le bruit de la chaussée, le (gout des) cerises, la route en pente (effort en montée / vent qui siffle en descente), les odeurs et conversations en plusieurs langues dans le métro.

**2. Représentation visuelle** : après la collecte, et à l'aide des notes prises lors du/des trajets sensoriels, créer une carte mentale des trajets de la classe à l'aide de mots ou onomatopées exprimant les ressentis. Il ne s'agit pas d'un travail d'écriture : donc pas de phrases. Il s'agit juste, comme dans une BD, d'ajouter un mot ou mieux une onomatopée liée aux perceptions recueillies.

(atelier inspiré de la valise pédagogique « [Sensibilisation à l'architecture](#) », créée par le CAUE du Morbihan)

→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) : les sens (P3-P4)

### Prolongement possible

Prendre des photos lors d'un autre trajet, après la récolte de perceptions et sans l'annoncer avant pour que celle-ci ne soit pas perturbée. Ces photos pourront enrichir et illustrer la carte mentale.

**Matériel** : appareil photo, tablette ou smartphone





### Conseils

- Dans certains contextes (école excentrée, trajets réalisés exclusivement en voiture ou en bus...), cette étape peut sembler plus difficile à réaliser. Difficile mais pas impossible... Deux possibilités s'offrent à vous. Premièrement, vous pourrez **cibler deux sens**, la vue et l'ouïe (à réaliser en été afin que la fenêtre de la voiture puisse être ouverte), afin d'amener à voir et à entendre le trajet quotidien. L'élève pourra noter ce qu'il voit (personnes, lieux, commerces, lumières, couleur...) et ce qu'il entend à l'intérieur de la voiture / bus / tram (conversations, musiques, bruits) comme à l'extérieur (circulation, sirène, animaux, trains...). Deuxièmement, vous pouvez imaginer **faire une sortie** promenade avec votre classe afin que les élèves puissent recueillir les perceptions (en passant pourquoi pas par le domicile d'élèves habitant à proximité). Pour ce faire, nous vous conseillons de limiter la taille de votre groupe pour la sortie afin de garantir de bonnes conditions pour la récolte, notamment en termes de concentration, de calme, de sécurité et de silence. Vous pouvez aussi mixer ces deux possibilités : leur demander de noter ce qu'ils voient durant le trajet en bus/voiture et sortir avec eux pour recueillir d'autres perceptions. Dans les deux cas, nous vous recommandons vivement de réaliser la sortie avant (pour anticiper les difficultés et estimer le temps).
- Prudence aussi si vous demandez aux élèves de recueillir les perceptions comme devoir. Certains parents n'ont pas le temps ou l'envie d'accompagner leurs enfants...
- Réaliser votre propre carte mentale en même temps que les élèves (pour vivre l'expérience avec eux).



**Durée** : de 50' à 100'

**Contenu d'apprentissage** : réaliser la cartographie des déplacements de la classe (domicile-école)

- 1. Localisation de l'école et des domiciles sur un plan ou une carte routière (en fonction des attendus par année)**
- 2. Représentation visuelle** des trajets sur l'agrandissement d'une carte routière du village/ville en deux étapes : travail individuel et mise en commun collective. Choisir une possibilité ou en inventer une autre :
  - **Plan métro** : Découper sur papier calque le trajet réalisé sur une carte routière. Puis superposer les trajets de quelques élèves (ou tous ?) pour créer la carte de métro de la classe.
  - **Fil d'Ariane** : Fixer une carte routière agrandie sur de la frigolite, épingler chaque tournant de la route empruntée et relier les épingles avec de la laine de couleur (différente par trajet). Ou réaliser les trajets en 3D dans la classe ou la cour en utilisant des tuteurs de jardinage (ou bouts de bois ramassés) placés dans des cônes. Prendre une photo des réalisations si l'on veut garder une trace.
  - **Constellations** : Mettre une feuille noire en dessous de la carte et piquer le trajet à l'aide d'un picot. Placer ensuite la feuille noire comme couvercle à une boîte de chaussure et éclairer celle-ci de l'intérieur. Le trajet apparaîtra comme une constellation d'étoiles dans le ciel.
  - ...

→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) :





- La légende du fil d'Ariane et autres récits de la mythologie grecque
- Savoirs en éveil géographique tels que les composantes du paysage, les milieux « naturels », l'organisation de l'espace ou des savoir-faire comme utiliser un outil de travail (index...), lire une carte, un plan (notion de plan, de carte routière, d'échelle, légende d'une carte, ...) ; utiliser des repères spatiaux, des représentations spatiales. Localiser un lieu, un espace.
- Les constellations



Durée : 2 x 50'

**Contenu d'apprentissage** : découvrir le quartier à travers les sens

Choix par l'enseignant d'une promenade (courte) avec différents arrêts prévus qui permet de réaliser quelques ateliers (pour d'autres propositions d'ateliers, voir la brochure « [Le patrimoine, ça déchire](#) » ou en inventer) :

-  • « **Colin façade** » : un élève a les yeux bandés, un autre l'amène à toucher avec les mains une partie de façade (porte, console, boîte aux lettres,...). Après quelques minutes, l'élève aveugle est ramené à son point de départ. Il doit ensuite retrouver, avec les mains, la partie de façade qu'on lui a fait découvrir, ce qui l'oblige à utiliser sa mémoire tactile et à lire avec les mains.
-  • « **Palette** » : au centre d'une feuille de papier blanc, réaliser une tache mélangeant 3 pastels gras de couleurs différentes. Plier ensuite la feuille en deux, de façon à avoir la tache de couleur dans la pliure. Partir à la recherche d'un élément dans l'environnement proche qui possède exactement cette couleur... la mission paraît impossible mais, en y regardant bien, on y arrive toujours.
-  • **Banc de poisson** : bander les yeux d'un groupe de 5-6 élèves, les encercler dans un grand élastique. Guider le groupe dans un lieu intéressant au niveau des odeurs, des bruits, des sensations de température (un marché couvert, une gare, ...). Le fait de se mouvoir dans un espace avec les yeux bandés en étant guidé uniquement par le mouvement des autres personnes oblige à utiliser les autres sens que la vue de façon optimale.
-  • **Dos à dos** : (sur les portes, portiques, passages...) Disposer les élèves deux par deux, dos contre dos, pour réaliser un « dessin dos à dos ». Pour ce faire, l'élève qui dessine n'a pas pu regarder au préalable ce que son compagnon lui décrit. Le voyant ne peut pas regarder le dessin qui se construit grâce à ses indications. Par contre, le dessinateur peut poser des questions pour affiner les informations reçues. Quand la description est terminée, le dessinateur se retourne pour découvrir ce qu'il était censé dessiner. Échanges entre les protagonistes par rapport aux difficultés rencontrées et aux solutions trouvées. Après ce premier essai, le rôle des élèves dans chaque paire s'inverse.

Autres idées d'ateliers de **Colline**

- Faire des empreintes d'éléments du paysage, sur une feuille et un pastel mis à plat. Imprimer ainsi un « relief » de route, de porte, de plaque d'égout, d'écorce d'arbre...
- Se balader avec un objet géométrique incongru (par exemple un carton préalablement peint dans une couleur vive) et le disposer dans le paysage. Observer ensuite comment il dialogue avec ce qu'il y a autour.



## AXE 2 OSER - CRÉER

L'objectif de cette deuxième partie est double :

- D'une part, que l'élève soit en posture de créateur : qu'il puisse, au départ de ce qu'il a vécu, vu, entendu, perçu, ressenti dans la première partie de ce p.art.cour(t), être amené à **imaginer et oser**, à **créer et mettre en œuvre**, tout au long des différentes séances, qui ne constituent que des balises d'accompagnement pour l'enseignant. Ces étapes peuvent être énoncées au préalable aux élèves afin de les amener à structurer leur cheminement, à avoir une vision globale du p.art.cour(t).
- D'autre part, que cette création soit une **véritable (ré)appropriation** de cet environnement. Que chaque élève puisse réfléchir sur son ancrage géographique, sur son insertion au sein du village, quartier ou de la ville. Que la balade qu'il crée soit le reflet de ce qu'il aime, vit et préfère dans ce lieu ; qu'elle parte de ce qu'il connaît, de ce qu'il aimerait y découvrir.



**Durée** : selon la balade choisie

### Préalable

1. **Vivre une balade** existante dans votre région, balisée et/ou avec une carte (selon les contextes) : mettre les élèves dans la « posture » du promeneur
2. **Recueillir les ressentis**, le vécu des élèves
3. **Déterminer les paramètres** à prendre en compte pour la création d'une balade (à partir des ressentis) : la longueur, les éventuelles difficultés, l'accessibilité du parcours à tous, le balisage sur place, les arrêts...

**Durée** : 2 X 50'

Contenu d'apprentissage : déterminer le trajet de la balade et prévoir son balisage pour les promeneurs.

1. **Choix du trajet** : nous conseillons que ce choix soit laissé (en partie) aux élèves. Pour cela, il est important que les élèves aillent sur place, parcourent les lieux en ayant des balises qui les aideront à choisir.  
Exemples : déterminer leur endroit préféré du quartier/village/ville ; passer par le domicile d'un élève...
2. **Tracé de la balade** : différentes possibilités peuvent être imaginées :
  - Tracé « classique » sur une carte routière / topographique
  - Carte illustrée (croquis, photos des arrêts) comme une carte au trésor
  - Balisage sur place (craie, pancarte, fil de laine, petits cailloux...) : s'interroger sur les possibilités autorisées par la commune et pérennes (balisage temporaire/permanent ; résistant à la pluie ou pas)
  - ...
3. **Vérification (indispensable) du tracé** : inviter un autre groupe de la classe, une autre classe à expérimenter le tracé ou balisage.

→ Prolongement possible hors p.art.cour(t) calcul de la longueur du trajet, utilisation du curvimètre (si travail sur carte)



## SÉANCE 6 : PRÉPARATION DU COMMENTAIRE AUDIO (français)

**Durée** : 2 X 50'

Les commentaires peuvent être de deux types : narratif ou poétique.

- **Narratif** : l'élève peut imaginer une histoire, un conte qui aurait pour *décor* le tracé.
- **Poétique**

Contenu d'apprentissage : rédiger le contenu du commentaire audio.

- a) Le **choix** du type de commentaire et du contenu plus spécifique doit être laissé aux élèves. Une phase collective de réflexion peut avoir lieu durant laquelle des pistes sont proposées par les élèves. Ensuite, le choix doit être posé.
- b) Des **observations** sur le terrain peuvent être nécessaires une fois le choix effectué pour s'imprégner des lieux, pour ressentir et voir le cadre, le décor de la balade. Eventuellement, des photos peuvent être prises pour aider les élèves à « ressentir » les lieux une fois rentrés en classe.
- c) Dans certains cas, une discussion avec un **expert** ou un « **ancien** » du village ou de la ville peut également nourrir la réflexion, de même qu'une **recherche d'informations** (lecture d'ouvrages, recherche internet).
- d) Les moments de **création du commentaire** s'effectueront, autant que faire (et la météo) se peut, in situ. Les élèves seront invités, dans un premier temps, à concevoir oralement la trame générale. Ensuite, ils proposeront un résumé lors d'une mise en commun sur les lieux.
- e) La rédaction **du texte ou du plan** du commentaire permettra de garder une trace de leur balade créée et facilitera l'enregistrement. Ce texte ne doit pas être vu comme un produit fini type « dernier jet » : il est un brouillon (suffisamment propre et lisible cependant), un document de travail. Il peut, si le contexte le permet, être tapé à l'ordinateur uniquement pour en faciliter la lecture.

### Conseil

Étant donné que cette séance en français n'est pas l'objectif final ou premier, elle ne constitue pas le cœur du processus. Par conséquent, le temps consacré doit être proportionnel à son importance relative.

Par ailleurs, comme le contenu est destiné à être lu et que le texte sert uniquement de support à l'oral, il n'est pas nécessaire de passer par une correction orthographique (ou bien de ne pas demander ce travail et de le faire vous-même).



**Durée** : 50'

Par Sylvie

#### f) Lecture expressive

La technique de la visualisation est fort utile pour aider l'élève à rendre sa lecture expressive. Celle-ci consiste à amener l'élève à développer une vision intérieure de sa lecture. Pour cela, il est utile de l'encourager à intégrer ses propres images, sons, odeurs et/ou sensations physiques. Cette opération peut se décliner en différentes étapes qui peuvent être sautées ou écourtées si le lecteur est expérimenté. Il est important que les étapes « papier/crayon » (insertion des pauses, coloriage par idées) ne se fassent pas avant le travail pratique de lecture mais au milieu de celui-ci.

1. L'enseignant peut interrompre l'élève dans sa lecture après chaque idée et lui demander de formuler et décrire ce que ses « sens intérieurs » fournissent comme renseignements. Si l'élève bloque à cet exercice, l'enseignant peut charger un autre élève de faire la voix intérieure dans un premier temps. Cette étape, si elle peut apparaître frustrante (on interrompt la lecture), permet au lecteur de réaliser que des pauses sont nécessaires pour faire naître des images.
2. Faire annoter le texte pour permettre au lecteur de marquer les arrêts lui-même, en choisissant une signalétique qui permet de varier les longueurs de pauses. Éventuellement faire colorier ou surligner de différentes couleurs les différents passages qui évoquent des atmosphères diverses. Choisir un mot qui résume la sensation à faire passer à l'auditeur entre chaque pause.
3. Recommencer la lecture en encourageant le lecteur à lever le regard lors de chaque pause. Demander à un autre élève de dire le mot choisi au moment où l'élève lecteur le regarde.
4. Faire lire le commentaire en demandant au lecteur de continuer à lever le regard dans l'intention de faire passer la sensation et/ou image choisie.





Par Mélanie

Contenu d'apprentissage : enregistrer la balade

### a) Avant l'enregistrement

- Vérifier les aspects techniques (les batteries sont-elles pleines, y a-t-il assez de place sur la carte mémoire, est-ce que tout fonctionne bien ?) Lire la notice de l'enregistreur s'il y en a une ou les explications sur l'application (si sur gsm).
- Prise en main du matériel (par petits groupes, à tour de rôle chacun sera technicien et chacun testera sa voix).
- Tests dans différentes situations (intérieur, extérieur, lieu bruyant ou calme, grande pièce, petite pièce...). Faire aussi des tests d'enregistrements à différentes distances du micro puis écouter le résultat.
- Se répartir les rôles : 1 seul élève responsable de l'enregistrement – le technicien preneur de son – à la fois. Il doit toujours avoir le casque sur les oreilles et surveiller le niveau d'enregistrement. Un autre élève sera narrateur s'il s'agit d'un commentaire classique ou imaginaire.
- Choisir les lieux où l'enregistrement sera réalisé (en fonction des tests effectués et du résultat envisagé).

### b) Pendant l'enregistrement :

- Seul le technicien preneur de son tient l'enregistreur. Il doit veiller à le tenir fermement, ne pas le tapoter, le déposer sur une table ou un pied/socle si nécessaire.
- Bien positionner le micro par rapport à la personne qui parle. Si c'est une prise de son de proximité (comme interview), placer l'enregistreur un peu sous la bouche et légèrement de biais (pour éviter les souffles de la bouche)
- Si la personne est nerveuse et fait des bruits perturbateurs (tape sur la table, bruit de bijoux...), lui signaler gentiment et recommencer.
- Ne pas hésiter à recommencer si nécessaire ou à demander de reformuler si la réponse n'était pas claire
- Si une ambiance sonore doit être enregistrée (par exemple le bruit du vent dans les feuilles, la sonnerie du clocher d'une église...), faire des tests pour trouver le meilleur endroit où se placer pour l'enregistrement
- Si vous prévoyez du montage, petite astuce : enregistrer 30 secondes ou 1 minute de « silence » dans le lieu de prise de son, cela pourra vous aider lors de ce montage.

### c) A la fin de l'enregistrement :

- Toujours réécouter son enregistrement avant de passer à autre chose
- Faire éventuellement signer une autorisation à la personne enregistrée pour pouvoir diffuser les enregistrements sonores (si diffusé en dehors de l'école).



Par Mélanie

### Remarques

#### **La voix enregistrée :**

L'avantage de l'audio est qu'on peut facilement se réécouter, recommencer souvent et donc s'améliorer et améliorer son interprétation ou sa diction (s'il s'agit d'un commentaire classique ou imaginaire). L'enfant peut ainsi prendre soin de parler avec clarté, pas trop vite ni trop lentement, mettre des intentions pour captiver ses auditeurs... Si plusieurs enfants sont impliqués, ils doivent veiller à ne pas s'interrompre ou parler en même temps.

#### **Quelques éléments intéressants à mettre aussi sur l'interview :**

3 étapes :

- Préparation d'un questionnaire de base
- Prise de son (où le questionnaire de base peut s'enrichir selon les réponses)
- Mise en forme : véritable projet d'écriture (on peut rédiger un texte d'introduction narrative, on peut choisir, supprimer ou déplacer des morceaux de l'interview)

### Matériel :

Casques audios

Enregistreurs numériques avec micro intégré ou bon Smartphones (avec application de prise de son genre « DaRecorder Free »)

Ordinateurs et logiciel libre de montage audio (Audacity) si montage nécessaire.

Par Pascale

### **Variante « si je ne me sens pas à l'aise avec la technologie »**

Réaliser un après-midi où les parents (ou d'autres classes) sont invités à se promener accompagnés d'un « guide-élève » qui lit son texte avec plusieurs arrêts prévus, avec peut-être une « bande -son » (ou des sacs à sons).



Par Dominique

### PRÉPARATION D'UNE BANDE SON : MUSICALE OU BRUITÉE (Arts audiovisuels et éducation musicale)

Contenu d'apprentissage : sonoriser la balade

- a) **Choix** des passages qui vont être sonorisés : des actions, des lieux, une ambiance (...).
- b) **Réflexion commune** sur la façon dont on va sonoriser : avec la voix, avec le corps, avec des objets sonores (sac à sons\*).
- c) **Découverte** des différents **modes de production sonore** avec les objets du sac à sons : frotter, secouer, entrechoquer, etc.
- d) **Ajout** possible des sons existants :
  - Soit des sons enregistrés lors de la balade
  - Soit via des logiciels libres de droit comme <http://www.universal-soundbank.com/>
- e) **Distribution des rôles** : lecteurs/sonorisateurs
- f) **Répétitions**
- g) **Enregistrement**

Si cela s'avère utile, l'enregistrement peut être modifié par un séquençage audio : grâce à un logiciel libre (de type « Audacity »), l'enseignant peut ouvrir la bande-son initiale via le logiciel puis supprimer certains passages, faire un copier-coller, ajouter des sons ou des effets tels que diminuer le volume, etc.

\*un sac à sons est un sac rempli d'objets hétéroclites : papiers à déchirer, à froisser, boîtes métalliques, brosses, râpe métallique, baguettes chinoises, tuyaux, bouteilles en plastique etc. Ces objets ne sont pas a priori destinés à faire « de la musique » mais produisent des sons lorsqu'ils sont secoués, frappés, déchirés, etc.

**ANNEXES**

Inspiration

Bibliographie

**INSPIRATION**

<http://www.promenades-sonores.com/a-propos> :

« Des artistes, des documentaristes et des habitants ont composé ces parcours sonores pour vous faire partager à leur façon, entre exploration d'endroits méconnus et regard décalé du connu, le territoire de Marseille Provence.

Les Promenades sonores se téléchargent librement sur ce site puis s'écoutent in situ, dans un paysage et dans une situation choisie. [...] On y entend ainsi des sons naturels, des voix d'habitants, des personnages de fictions, autant de récits qui documentent, musicalisent ou poétisent la découverte à pied du territoire.

Vous trouverez des types de balades très diverses, qui ont été conçues de 3 manières différentes :

- en commande à des artistes ou à des projets radio avec lesquels nous collaborons depuis plusieurs années comme ARTE Radio, qui nous invitent à arpenter le territoire mais aussi leur propre imaginaire
- en réalisations documentaires dans lesquelles des auteurs et journalistes de Radio Grenouille vous proposent de marcher à partir d'une thématique plus spécifique
- en conception participative, avec des groupes d'habitants qui ont co-construit les balades avec un réalisateur de Radio Grenouille. »

<http://parlonsjeunes.be/thematique/parlons-jeunes-parlons-quartiers/> :

Exemple de balades sonores réalisées à Bruxelles par des enfants.

**BIBLIOGRAPHIE**Sites

[Sensibilisation à l'architecture](#)

[Le patrimoine, ça déchire](#)

<http://www.universal-soundbank.com/>

<http://www.promenades-sonores.com>

<http://parlonsjeunes.be/thematique/parlons-jeunes-parlons-quartiers/>

<http://www.ac-toulouse.fr/cid74776/des-fiches-et-des-conseils-pour-votre-projet-radio.html>

[http://web.ac-](http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/maitrise_des_tuic/160713_documents_groupe_dal_tice/160713_web_radio_doc_ecole.pdf)

[reims.fr/dsden52/ercom/documents/maitrise des tuic/160713 documents groupe dal tice/160713 web radio doc ecole.pdf](http://web.ac-reims.fr/dsden52/ercom/documents/maitrise_des_tuic/160713_documents_groupe_dal_tice/160713_web_radio_doc_ecole.pdf)

[http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/IMG/pdf/Faire de la radio a l ecole primaire.pdf](http://ww2.ac-poitiers.fr/dsden17-pedagogie/IMG/pdf/Faire_de_la_radio_a_l_ecole_primaire.pdf)

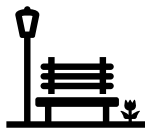
(Différentes fiches dont « la voix à la radio », « la prise de son », « le montage » et « prise en main et tutoriel d'Audacity » peuvent aider les instituteurs)

Ouvrages jeunesse

Sobrino Javier, *Le fil d'Ariane*, Editions Autrement, 2010.

Bajtlik Jan, *Le fil d'Ariane*, Editions La Joie de Vivre, 2019.

Aleksandra Mizielińska, Daniel Mizieliński, *Cartes. Voyages parmi mille curiosités et merveilles du monde*, Editions Rue du monde, 2018.



## D'autres p.ART.cour(t)s sont disponibles :

### **Musique et apprentissage** : éducation musicale (M3 – P2)

Canevas d'activités musicales pour une pratique régulière en classe. Grâce à la combinaison voix-rythme-mouvement qu'elles sollicitent, ces activités courtes ont un impact bénéfique, scientifiquement reconnu, sur les apprentissages et la cognition.

### **Ut pictura poesis** : arts audiovisuels / éducation culturelle / français (P2 – P6)

Au départ d'une activité sur le cadrage en photographie, ce parcours propose la réalisation d'un recueil de contes (P5) ou de descriptions (P1-P2) à partir d'une oeuvre d'art découverte lors d'une visite au musée.

### **Jouer pour apprendre. Le jeu dramatique** : théâtre (P3 – S3)

Outil de théâtre improvisé concerté qui met les élèves en situation de création collective. Particulièrement apprécié par les élèves, il permet de développer la coopération, la créativité, l'expression verbale et corporelle, l'esprit d'analyse...

### **Faire faire un tour à la ligne** : danse et arts plastiques (M3 – P6)

Six ateliers de 2h qui mélangent la danse et les arts plastiques autour de la notion de ligne. Les thèmes abordés sont la géométrie, le gribouillis, l'écriture, la calligraphie chinoise, le motif et *suivre la ligne*.

### **Une histoire en sons et en musique** : éducation musicale (M2- P2)

Un parcours pour bruits, sonoriser, illustrer musicalement une histoire. Les différentes étapes proposées passent par la recherche sonore, la création instrumentale, le codage des sons, le choix de musiques en fonction de ses émotions et le choix de chansons appropriées.

### **Un pas, deux pas, trois danses** : danse (M3-P4)

Cinq ateliers d'environ 1h30 pour vivre des moments autour de la danse et ses notions de base : le squelette, la respiration, les yeux, l'autre et le sonore.

### **Animons tout** : arts audiovisuels / arts plastiques (P3/P6)

Projet collectif et collaboratif visant à découvrir la technique de la réalisation de film d'animation image par image ou stop motion. Très ludique, cet outil permet de développer la créativité et d'éveiller un regard critique sur les médias.

### **Musique à conter** : éducation musicale / théâtre (P5/P6)

Outil mettant les élèves en posture de créateurs en pratiquant deux arts : la musique et le théâtre. En utilisant le corps, la voix, des percussions corporelles et des percussions avec matériel scolaire, les élèves seront amenés à créer un récit, un conte, un jeu dramatique.

### **La création de vidéos pour apprendre** : numérique / audiovisuel (P5-S3)

Réalisation de tutoriels sur un sujet particulier à l'avance. Le projet intègre la recherche d'informations sur le sujet défini par le groupe, la création d'un storyboard ainsi que la réalisation des séquences filmées et leur montage. Le projet laissera une place à la création par les élèves et pourra concerner soit une discipline artistique, soit une discipline au choix.

# P.ART.COUR(T) BALADES ARTISTIQUES (ET) SONORES



**Conception pédagogique : Caroline Lahaut pour le C3  
Avec l'aide de Dominique Debucquois, Sylvie Steppé, Mélanie Bertrand et Colline Etienne**



**Merci à Maroussia Buysse, Angélique Soreil, Catherine Put et Pascale Garçons pour leur relecture**



**Avec le soutien de la Fédération Wallonie-Bruxelles**

**Juillet 2020**