

LES CARTES INSTRUMENTS

1. Trier les instruments par famille

Famille des instrument à vent : il faut souffler à l'intérieur pour obtenir un son. On les appelle aussi bois et cuivres car c'est avec ces matières qu'ils sont fabriqués.

Attention:

- l'orgue est un « piège », on appuie sur un clavier mais pour actionner des soufflets qui envoient de l'air dans des gros tuyaux (comme des flûtes géantes)
- l'accordéon est également un instrument à vent car quand on écarte les soufflets on fait rentrer de l'air.

N° cartes : 2 flûte traversière, 3 trompette, 8 accordéon, 11 clarinette, 14 trombone (à coulisse), 16 flûte à bec, 17 basson, 19 hautbois, 22 saxophone, 23 harmonica, 25 tuba, 28 orgue

Famille des instruments à percussions : il faut les frapper ou les secouer pour obtenir un son. Ils sont fabriqués à partir de différents matériaux mais ils ont toujours une partie sur laquelle on peut frapper pour produire un son.

N° cartes : 5 caisse claire, 6 claves, 7 tambour, 10 xylophone, 13 cymbales, 15 tymbale, 18 triangle, 26 maracas, 27 batterie

Famille des instruments à cordes : il faut les faire vibrer pour obtenir un son. Instruments ayant des cordes tendues et une caisse de résonance pour amplifier le son. Les cordes sont frottées, pincées ou frappées selon les instruments.

Attention : le piano et le clavecin sont des instruments à cordes. Lorsqu'on tape sur une touche du clavier, cela actionne un marteau qui frappe les cordes dans le cas du piano ou qui les pince dans le clavecin.

N° cartes : 1 violon (cordes frottées), 4 piano (cordes frappées), 9 harpe (cordes pincées), 12 guitare sèche (cordes pincées), 20 violoncelle (cordes frottées), 21 clavecin (cordes pincées), 24 guitare électrique (cordes pincées)

2. Memory

Utiliser 2 jeux de cartes pour jouer à 2, 3 ou 4.

- Mélanger les cartes.
- Les positionner à l'envers sur la table.
- Chaque joueur tour à tour, retourne 2 cartes. Si découvre une paire, il la garde et rejoue. S'il n'a pas une paire, il remet les cartes à l'envers au même endroit et il passe la main.
- Les joueurs doivent retrouver les paires en se souvenant de la position des cartes retournées
- Celui qui a le plus de paires à la fin a gagné.

3. Ecoute musicale

Le professeur passe un extrait d'un instrument.

Les enfants doivent, soit lever la carte correspondante, soit écrire le numéro sur l'ardoise.

4. Le nom des instruments

- Le professeur (ou un élève) donne le nom d'un instrument et les élèves doivent, soit lever la bonne carte, soit écrire le numéro sur l'ardoise.

- Le professeur montre un instrument ou donne un numéro et les élèves doivent écrire son nom sur l'ardoise.