

Arts visuels & musique / Philippe Morin.- Sceren-Cndp, 2011

28 propositions d'ateliers variés répartis en 4 thématiques autour des arts plastiques et de la musique avec de nombreuses références aux œuvres de grands artistes. Pour des enfants à partir de 3 ans jusque 14 ans.

Body Tap / Julia Saint-James ; Guillaume Saint-James.- Fuzeau Jeunesse, 2006

Ouvrage d'apprentissage des percussions corporelles avec exercices préparatoires et notions de base sur le rythme, sans notion théorique fastidieuse. 4 pièces courtes et de styles variés (jazz, reggae, musique brésilienne et funk) proposées à tenter de reproduire avec des enfants en claquant des mains, des doigts, du pied et sur les genoux.

Ecoute... c'est pas pareil ! : 14 comparaisons sonores pour comprendre et expliquer la musique : 4-5 ans / Guillaume Saint-James ; illustrations de Bos.- Bressuire (Deux-Sèvres) : Fuzeau Jeunesse, 2007

Au moyen de 15 extraits musicaux avec un livre présentant différents instruments (guitare, flûte, xylophone...) et styles (rock, classique, musique des cow-boys, des Indiens, triste, gaie, agitée, qui fait peur...), l'enfant peut mieux comprendre comment s'organise la musique.

Le dialophone.- Fuzeau Jeunesse, s.d.

Voici une idée simple, originale et ludique : le dialophone qui enchantera les enfants dès 2 ans. Le dialophone peut relier 6 enfants entre eux et l'animateur pourra mettre en place des petits jeux vocaux et d'écoutes dont vous trouverez des exemples dans le livret pédagogique qui l'accompagne.

Le son à la carte.- Fuzeau Jeunesse, 2007

Coffret facile à utiliser permettant d'associer l'image au son. Ce jeu permet de faire connaître l'environnement sonore (animaux, bruits industriels, bruits naturels...) aux enfants. Un livret pédagogique propose 10 activités faciles à mettre en place.

Musique à la carte / Guillaume Saint-James.- Fuzeau Jeunesse, 2007.

Coffret facile à utiliser permettant de découvrir les caractéristiques visuelles et sonores des principaux instruments de musique en associant les cartes et les sons. 10 activités ludiques sont proposées dans le livret pédagogique.

Promenons notre oreille... chez les musiciens : écouter et comprendre le monde des sons / Joël Genetay.- Fuzeau Jeunesse, s.d.

Vous trouverez dans ce coffret 80 cartes plastifiées, effaçables à sec dont 64 cartes "Instruments" et 16 cartes représentant les familles et gestes sonores ainsi qu'un livret pédagogique afin de permettre aux enfants dès 3 ans d'écouter les instruments de musique, apprendre à reconnaître leur timbre, situer leur registre, leur famille et découvrir les gestes sonores.

Tubes à tubes : 20 pièces pour les boomwhackers / Guillaume Saint James.
A partir des tubes " boomwhackers", créez avec un groupe d'enfants (ou d'adultes) des pièces sonores amusantes. Le livre CD pédagogique propose 20 pièces courtes et faciles à mémoriser.

Outil NAP Cup of Zik : pour une pratique vocale et rythmique.- Fuzeau, 2014.

Cet outil d'animation musical vous permettra de monter une petite séance ludique autour du rythme et du chant. Il contient un livret de 16 pages avec des partitions codées faciles à comprendre, 21 cups, un disque proposant 3 chansons avec les versions play-back instrumentales, cups et voix ainsi que les vidéos des gestes à réaliser et une partition individuelle de chaque chanson.

Pistes TAP musik numériques

7 sites créatifs et ludiques pour faire de la musique gratuite

<http://inudge.net/> est un site en flash qui permet de créer des séquences juste en cliquant sur des petits carrés lumineux. Les boucles sont automatisées, il n'y a besoin d'aucune connaissance technique, juste un peu de patience et de créativité. Attention, c'est hautement addictif.

<http://www.beatlab.com/> est assez similaire à Inudge mais intègre une dimension communautaire plus poussée. Plus que partager sa création, on peut la soumettre à la communauté et modifier des boucles faites par d'autres. Une fonction « dé » permet de découvrir les créations des autres au hasard.

<http://www.seaquence.org/> est une approche visuelle et biologique de l'univers du son en ligne. Ici, on entre dans un monde sous-marin digital. Les ondes sonores sont « personnifiées » par une représentation bactérienne modulable. En changeant leur couleur, leur forme et leur mouvement, ces « seaquence » forment des sons différents.

<http://labs.dinahmoe.com/plink/> (**Plink**) est une expérience interactive et collaborative. Ici, il ne s'agit pas d'enregistrer et partager sa création mais d'apprécier et partager un moment musical avec des inconnus. Choisissez un pseudo et une couleur et baladez votre souris en cliquant en rythme (ou non). Le moment de création est unique. *Plink* ne fonctionne que sous le navigateur *Chrome*.

<http://www.incredibox.com/> (**Incredibox**) : Tout le monde peut faire de la musique mais peut-être pas du beatbox... *Incredibox* est là pour offrir cette compétence à tous. Grâce à une interface ludique, où l'on habille des bonhommes avec des accessoires, on peut créer du son avec du groove, du beat et du bon gimmick qui reste en tête. Le petit plus de ce jeu ? Il existe des combinaisons gagnantes qui donnent accès à des clips.

<http://www.glitchscape.com/> (**Glitchscape**) : Passons à un autre genre d'expérience musicale avec *Glitchscape*. Le site est une immersion visuelle et auditive pour créer des boucles de sons "glitchés" ; dessinez des carrés et des rectangles de tailles différentes et observez leur mouvement et les sons produits. Vous êtes un glitch artiste !

<http://www.patatap.com/> (**Patatap**) est sûrement un des sites les plus créatifs glané dans cette recherche de jeux sonores. Toutes les touches alphabétiques de votre clavier deviennent un piano audiovisuel : tapez, écoutez, regardez, vous êtes un sound designer et un vidéo jockey !

Retrouvez l'article original sur <http://creative.arte.tv/fr/users/stplus>