

Cassette 2 – Zijde B**7 – Tennis**

Het is zomer en mooi weer. Splash is weggelopen. Hij loopt snel naar de plaats waar heel wat mensen bij elkaar staan. Ze roepen allen samen : ooooh, en klappen in de handen. De mensen zijn vlakbij aan de andere kant van de muur en Splash wil weten wat ze daar doen. Het poortje staat open en af en toe stapt een heer naar binnen. En ongezien sluipt Splash mee naar binnen. Op een groot veld staan twee mensen met een gek ding in de hand. Daarmee slaan ze op een balletje dat heen en weer schiet. Door een luidspreker worden allerlei berichten omgeroepen maar Splash verstaat ze niet. Ik wil ook met het balletje spelen denkt Splash en hij loopt het veld op en springt over het net en pakt het balletje beet. Overal geroep, gelach, gefluit en Splash herkent ook een stem die roept « Splash !!! ». O, die is hier ook, en die houdt ook van tennis, denkt splash.

- **Bijhorende losse geluiden**
 - op een tennisveld wordt het balletje heen en weer gespeeld onder luid applaus ;
 - het spel gaat verder ;
 - gebiaf ;
 - kreten ; ooh, een mannenstem roet « Splash !!! » ;
 - tussenkornst van een duidelijk boze schreidsrechter.

Cassette 2 – Zijde B**8 – Het onweer**

De regen tikt hard tegen de ruiten. De wind doet een luik heen en weer klapperen. In de verte klinken de eerste donderslagen. Splash is bang. Boven in de kamer hoort hij hullen. Splash rent de trap op. Hij staat voor de deur en jankt. Niemand doet ze open. Dan springt hij naar de deurkruk. De deur gaat open. Splash springt op het bed waar hij de bange Leo onstuimig troost. Splash is blij ; buiten onweert het en samen in het lekkere warme bed zijn ze niet meer bang.

- **Bijhorende losse geluiden**
 - verre donderslagen regen wind ;
 - de donderslagen komen dichterbij ;
 - Splash is bang, krabt aan de deur en springt naar de kruk ;
 - Splash springt op het bed en likt de jongen ;
 - gelach en een blij stem van de jongen : « Splash ».

Illustratie : Michel Fayaud.

Atelier

Histoires sonores 1

L'Atelier *Histoires sonores* est un matériel d'écoute et de langage articulé en 3 supports : le son, l'image et le texte. Ce matériel contribue à mettre en place chez l'enfant les mécanismes préparatoires à la lecture. Grâce à une écoute attentive et active, les enfants reconstituent de courtes histoires sans parole par prises d'indices sonores, émissions d'hypothèses de sens puis construction logique du récit.

Niveau d'utilisation

- À partir de 3 ans (cycle des apprentissages premiers, éducation spécialisée).

Description du matériel

- 2 cassettes présentant 8 histoires sonores. Chaque histoire dure environ 2 mn et est enregistrée quatre fois.
- Cassette 1** : face A : 1. le piano 2. le jardin public
face B : 3. le téléphone 4. le poulailler
- Cassette 2** : face A : 5. l'école 6. l'anniversaire
face B : 7. le tennis 8. l'orage
- 32 cartes couleur illustrant les différentes histoires.
- 3 cartes petit format et 1 carte « panoramique » par histoire (numérotées par série).
- 1 livret pédagogique.

Objectifs pédagogiques

- Développer la capacité d'attention, de vigilance, d'écoute de l'enfant.
- Mettre en place un travail d'expression verbale : les formes sonores sont nommées avec le plus de précision et de finesse possible, les images décrites le sont également.
- Mettre en place les mécanismes préparatoires à la lecture. Construire un sens à partir du repérage et de l'identification d'une suite sonore, correspondance d'une forme sonore et d'une représentation graphique puis mise en place d'une unité de sens tenant compte des suites sonores et graphiques.

Démarche pédagogique

- **Les histoires sonores**

Elles sont au nombre de huit et mettent toutes en scène un seul héros : Splash, petit chien délégué et attentif qui agit de façon imprévisible et qui, le plus souvent, ne rate pas l'occasion d'une bêtise.

NATHAN

Splash vit dans une famille à laquelle l'enfant s'appelle Léo. Dans l'Atelier histoires sonores 1, on ne s'intéresse qu'à Splash. En revanche, l'Atelier histoires sonores 2 (réf. 337099), suite logique de l'atelier 1, propose de s'intéresser davantage aux relations qui unissent Léo et Splash.

• Les cassettes

Chaque cassette présente quatre histoires sonores. Chaque histoire est enregistrée quatre fois selon le principe suivant :

Séquence 1 – Le tableau sonore est proposé intégralement.

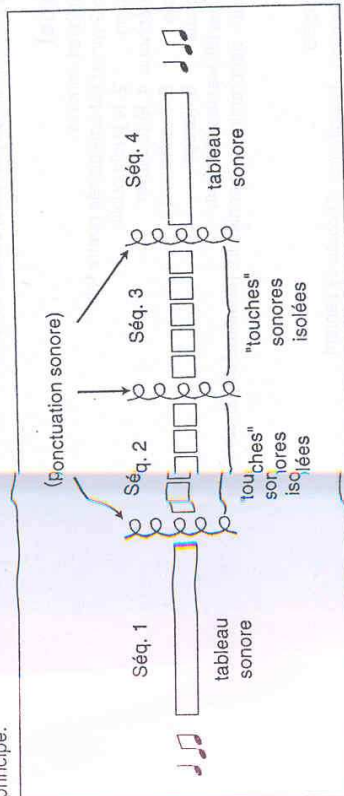
Séquence 2 – Le tableau sonore est présenté par « touches » sonores isolées.

Exemple : le piano seul, la sonnerie du téléphone seule...

Séquence 3 – Reprise de la séquence 2.

Séquence 4 – Reprise de la séquence 1.

Une petite musique introduit et clôt chaque histoire sonore. Une ponctuation sonore sépare chacune des séquences décrites ci-dessus. Le schéma qui suit symbolise ce principe.



La séquence 1, correspond à la première écoute, permet d'avoir une vision-perception globale du cadre de l'histoire : « ça se passe dans un parc, dans une maison... ». En séquence 2 puis 3, correspondent à la deuxième et à la troisième écoute, les enfants repèrent plus précisément les sons, les « incidents » sonores de l'histoire. Les enfants émettent les premières hypothèses de sens et, à terme, identifient précisément chacun des « incidents » ou événements sonores.

En séquence 4, correspond à la dernière écoute, peut s'installer la chronologie. Les enfants organisent les sons en suite et peu à peu en unité de sens.

Une écoute en atelier aux buts indépendants doit susciter l'énumération des inventeurs d'histoires. Chacun pour soi et, ensemble, on compare, on émet des hypothèses de sens.

L'écoute individuelle ou collective doit déboucher sur une production orale qui est l'objectif à atteindre. Quelle qu'elle soit, elle sera reconnue et valorisée.

• Les cartes illustrées

Quatre écoutes successives ont permis aux enfants d'identifier des sons, de bâtir un sens à l'histoire entendue. Les illustrations servent désormais à confirmer ou à infirmer les hypothèses émises précédemment.

Nous en suggérons l'utilisation suivante. L'enseignant tient en main les images comme un jeu de cartes. Au fur et à mesure que les enfants identifient les sons, l'enseignant abaisse les cartes correspondantes.

Au terme du jeu on a aligné les trois cartes dans l'ordre de la perception des sons. Cela donne la trame de l'histoire. Puis, on pourra jouer à mélanger les cartes pour varier les situations de jeu.

La carte panoramique sera montrée à la fin. Elle permet de vérifier les hypothèses énoncées : « ça se passe bien dans un jardin public, voici les canards, les pigeons... ».

Selon les capacités des enfants, cette carte panoramique peut être montrée au début. Elle leur permet de cadrer plus vite l'histoire présentée et fournit un support visuel précieux puisque tous les sons isolés y sont illustrés.

• Les textes

Le texte de chaque histoire sonore est celui d'un auteur parmi d'autres. En effet, l'enseignant peut le proposer (ou ne pas le proposer) aux enfants à tout moment. Le texte n'est en aucun cas une solution unique à « l'énigme sonore » proposée, mais un support possible à exploiter de différentes manières : relancer l'intérêt du groupe, bouleverser l'ordre du récit, fournir les bases d'une « suite »... Suivant la démarche pédagogique, les objectifs visés par le maître et le niveau des enfants, les trois supports (son, image, texte) peuvent s'articuler différemment ou se lier intimement.

1 – Le piano

Cassette 1 – Face A

Quelle jolie musique ! Une femme joue du piano. Ses mains se déplacent vite sur le clavier. Cela paraît facile de jouer ainsi. Tout à coup, un son discordant : quelqu'un a sonné à la porte.

La pianiste a cessé de jouer. Elle s'est levée. Elle se dirige vers la porte.

Alors Splash, resté seul, saute sur le tabouret et, du tabouret, saute sur le clavier qu'il parcourt tout du long. Pattes avant et pattes arrière enfoncent les touches noires et blanches. C'est amusant de jouer du piano !

Mais ouille, ouille... que vient-il de se passer ? Le couvercle du piano s'est refermé brutalement, frappant douloureusement les pattes de Splash. Splash gémit. Splash a mal. Ce n'est pas toujours drôle d'apprendre le piano...

• Sons isolés correspondants

- piano mélodieux
- sonnette d'appartement
- bruits de pas, de talons sur le plancher
- cacophonie musicale
- couvercle du piano qui tombe brutalement, et aboiements plaintifs.

2 – Le jardin public

Cassette 1 – Face A

Ce n'est pas la campagne, se dit Splash. Ici, ce n'est pas la campagne. Il y a des allées avec des bancs ; il y a un monsieur qui a l'air de tout surveiller, moi en particulier, et puis il y a, au loin, un étrange oiseau bleu qui n'en finit pas d'étaler sa queue comme s'il faisait sécher du linge au soleil. Il crie toujours le même nom : « Léon ! Léon ! » son copain, sans doute. Je ne connais pas de Léon, mais je connais Léon, c'est mon ami à moi, un petit garçon, nous habitons la même maison. Et c'est son papa qui m'a emmené ici, dans ce parc.

Quand on n'entend pas « Léon », on entend d'autres appels, comme des coin-coin.

C'est pas très joli « coin-coin ». Comment sont-ils faits ces animaux-là ?

Ah ! mais je les vois, au bord de l'eau, toute une famille ! coin-coin il y a huit petits et deux grands, et tous ils se jettent à l'eau et ils avancent en pédalant de plus en plus vite... ils tournent, ils font des cercles. Maintenant ils se dirigent vers moi. Est-ce qu'ils ne se moqueraient pas de moi avec leurs coin-coin ? Qu'est-ce qu'ils imaginent ? Que je ne sais pas nager ? Ah ! bien ils vont voir ! Et Splash se jette à l'eau avec un grand bruit qui fait « splash ».

Les canards se dispersent dans toutes les directions. Coin-coin ! La mère canard rassemble ses petits. Coin-coin ! Le père canard se fâche coin-coin-coin.

Splash ! crie une voix d'homme. C'est le père de Léon et il n'a pas l'air content.

Zut, se dit Splash, il va falloir rentrer à la maison.

• Sons isolés correspondants

- pépiements d'oiseaux, cris de paon et roucoulements de pigeons
- cris de pigeons effarouchés
- canards cancanant, canard se posant sur l'eau
- aboiements légers puis plongeon de Splash
- fuite des canards apeurés

3 – Le téléphone

Cassette 1 – Face B

Je déteste l'aspirateur, se dit Splash en ouvrant un œil. Et on le comprend !

Voilà que cette vilaine machine bruyante et soufflante vient de le réveiller et de le priver de la fin de son rêve. Un si beau rêve !

Mais cette infernale machine qui se déplace à travers tout l'appartement se trouve maintenant nez à nez avec lui et le déloge de son tapis.

Splash s'éloigne et va se réfugier près de la petite table basse. Mais, là non plus, on ne peut pas être tranquille. Car le téléphone s'est mis à sonner. Splash regarde. Celle qui passe l'aspirateur ne peut pas entendre. Que faire ? Et si je répondais ? décide Splash.

Et le voici qui, de sa tête, pousse le combiné du téléphone qui se décroche enfin.

– « allô !... allô !... », fait une voix.

– « ouah ! ouah ! » fait Splash.

– « allô !... allô !... », insiste la voix.

– « ouah ! ouah ! » reprend Splash qui s'amuse bien.

Mais la personne au bout du fil a cessé de jouer. Plus de voix, mais seulement le bip... bip... bip... de l'appareil.

4

• Sons isolés correspondants

- aspirateur, l'aspirateur s'éloigne et sonnerie de téléphone
- bruit de téléphone bousculé, Splash aboie
- bruit de combiné décroché, Splash « parle »
- voix masculine : « Splash ? Splash ?... »
- l'interlocuteur raccroche : bip, bip, bip...

4 – Le poulailler

Cassette 1 – Face B

On est parti se promener à la campagne et Splash a filé devant les promeneurs. Il s'arrête et il écoute les oiseaux qui chantent. Il avance encore, attiré par des caquetages de toutes sortes et se trouve face à un grillage. De l'autre côté, des poules, des rousses, des blanches, grattent la terre, battent des ailes et caquettent à qui mieux mieux. Une surtout, qui semble bien fière d'elle et ne cesse de caqueter.

Que peut-elle raconter ? s'interroge Splash. Il s'approche encore du grillage et y colle le nez. Splash a compris ! Cette poule, qui paraît si contente, se vante d'avoir pondu un œuf.

Splash voudrait voir de plus près. Il gratte et gratte le grillage et, sous l'effort, pousse des gémissements. Mais impossible de passer !

Bien sûr, les poules et, parmi elles, le coq l'ont entendu et vu – chacun bat des ailes et caquette de plus belle. Splash ne se laisse pas impressionner.

Là, au niveau du sol, on peut soulever le grillage ; faire une ouverture et passer...

Ça y est ! Splash est de l'autre côté.

Affolement des volatiles ! Splash pourrait s'amuser à les poursuivre. Mais ce n'est pas là son but. Ce qu'il cherche, c'est l'œuf !...

• Sons isolés correspondants

- pépiements d'oiseaux, beuglement d'une vache
- caquetages de poules s'amplifiant peu à peu
- Splash gémit et gratte le grillage du poulailler
- caquetages effrayés des poules, battements d'ailes
- le coq chasse Splash du poulailler

5 – L'école

Cassette 2 – Face A

La rue est presque calme. Pas de voitures pour l'instant. Mais venant du haut du trottoir, comme un concert de cris aigus que Splash reconnaît. Ce sont des cris d'enfants : cris de joie, cris d'excitation, cris poussés en courant, cris poussés en jouant. Splash s'approche. Les cris sont de plus en plus forts. Puis, tout à coup, le son d'une clochette. Splash le reconnaît également : il indique la fin de la récréation. Les enfants ont cessé de crier. Splash est devant la grille, il regarde. Les enfants sont en rang, les uns derrière les autres, ils rentrent en classe. La porte claque. Plus un seul bruit. Splash est triste. Il voudrait bien entrer dans la classe lui aussi et rejoindre quelques enfants qui sont ses copains et qui dans la rue l'appellent par son nom.

Splash se décide. Aujourd'hui, il pénétrera dans l'école. Aujourd'hui, il ira en classe.

5

Alors, il gratte à la porte, doucement, avec une patte ; puis il s'énerve et tambourine de ses deux pattes et de ses ongles sur la porte qui, soudainement, s'entrouvre, s'ouvre en grinçant et le laisse passer. Un enfant s'est retourné. Il chuchote vers son voisin : c'est Splash.

Splash est ravi. Il s'est assis entre deux rangées de tables, face au tableau noir. L'institutrice s'est retournée. Elle le regarde, éberluée, la bouche ouverte...

• **Sons isolés correspondants**

- cris d'enfants en récréation
- cloche d'école pour signifier la fin de la récréation
- porte qui se ferme : elle grince et claque
- grattements de Splash à la porte et gémissements ; la porte s'ouvre
- rires d'enfants

6 - L'anniversaire

Cassette 2 - Face A
C'est la fête ! Splash regarde. La pièce est décorée. Sur la table, il y a une belle nappe bien repassée, de beaux verres et une longue bouteille.

Tout le monde paraît réjoui et un « ah ! » de plaisir emplit la pièce car on vient d'apporter un gâteau surmonté de bougies allumées. Splash se lèche les babines. Tous se mettent à chanter une drôle de chanson qui parle d'anniversaire. Léo souffle sur les bougies et les éteint. On l'applaudit. Il est tout content. Le papa de Léo tient la bouteille toute droite dans ses mains et le bouchon saute tout seul vers le plafond. Pof ! cela a fait comme une petite explosion.

Splash a eu un peu peur. Mais les autres rient et applaudissent de nouveau. Splash s'est approché de la table. Il voudrait bien participer à la fête et manger du gâteau qui vient d'être découpé. Il jappe, mais personne ne s'occupe de lui. Très bien, se dit Splash. Je vais me servir tout seul ! Alors il se met à tirer avec ses crocs sur la nappe. Un petit peu... un peu... beaucoup trop, car voici l'assiette et le gâteau, les verres et le couteau par terre !...

• **Sons isolés correspondants**

- rumeurs de fête, ah !... et chant d'anniversaire
- un enfant souffle les bougies du gâteau d'anniversaire
- applaudissements et rires des gens réunis
- un bouchon de champagne saute ! Splash aboie
- bruits de vaisselle tombant au sol

7 - Le tennis

Cassette 2 - Face B
Il fait beau, c'est l'été. Splash s'est échappé. Il marche vite vers un endroit d'où viennent des bruits de foule étonnants. Des bruits de gens qui, tous au même moment, rient très fort des « oh ! » et applaudissent.

Les gens sont tout près, derrière un grand mur, et Splash se demande ce qu'ils font là. Un portail est ouvert. Un monsieur passe, puis un autre. Splash se faufile... on ne l'a pas vu !

Splash est entré dans un stade. Des milliers de gens sont assis autour d'un vaste rectangle de terre, sur lequel deux hommes s'envoient une balle de part et d'autre d'un filet. Ils frappent la balle à l'aide d'un objet bizarre que Splash voit pour la première fois. Cela ressemble à une poêle trouée mais cela s'appelle une raquette !

Comme c'est étrange, se dit Splash. Moi aussi je sais jouer à la balle et je n'ai pas besoin d'une poêle. Claq... claq... À tour de rôle, les raquettes frappent la balle et les gens rient et applaudissent. Une voix venant d'un haut-parleur domine le tumulte et annonce quelque chose que Splash ne comprend pas.

Claq... claq... La partie continue. Cela agace Splash qui voudrait bien s'en mêler. Il n'y tient plus. Il est debout et court vers le grand rectangle. Hop, d'un saut il attrape la balle. Cris, clameurs, rires et, dans ce brouhaha, une voix d'homme que reconnaît Splash : « Splash ! ».

Tiens, se dit Splash, lui aussi il aime le tennis !

• **Sons isolés correspondants**

- sur un court de tennis, échange de balles et applaudissements
- nouvel échange de balles et applaudissements
- échange de balles et soudain Splash aboie vivement
- cris du public « oh !... », une voix masculine appelle : « Splash ! »
- intervention de l'arbitre manifestement mécontent

8 - L'orage

Cassette 2 - Face B
C'est la pluie qui frappe les fenêtres. C'est le vent qui souffle très fort et fait battre un volet contre le mur. C'est l'orage qui roule au loin, puis s'approche, et craque enfin.

Splash a peur.

Là-haut, dans la chambre, il entend pleurer.

Alors Splash monte les escaliers. Il est devant la porte. Splash gratte à la porte et gémit mais personne ne lui ouvre. Alors Splash s'élançe jusqu'à la poignée. Victoire, la porte s'est ouverte. D'un bond, Splash saute sur le lit et rejoint l'enfant à qui il donne des grands coups de langue. Splash est heureux. Il va dormir bien au chaud dans le lit. Le tonnerre gronde, ils n'ont plus peur.

• **Sons isolés correspondants**

- orage s'annonçant au lointain, pluie, vent, un volet claque
- tonnerre lointain se rapprochant
- Splash a peur, il gratte à la porte, gémit, saute à la porte
- saut de Splash sur un lit et « léchouilles » du chien à l'enfant
- rire et voix câline d'un enfant : « Splash... Splash »