



Mission sur la planète Alliage



Les personnages du récit

Les trois personnages font partie de la *Grande organisation d'exploration spatiale*.

Colonel Boris Ourdine :
C'est lui qui donne les ordres. Il dirige les grandes missions.



Jonathan Coulisse,
surnommé «Jo» :
Il a tendance à faire des gaffes.

Alexandre Piston,
surnommé «Alex» :
Il a souvent de bonnes idées.

As-tu remarqué quelque chose de particulier dans le nom des personnages? Ils contiennent tous un jeu de mot.

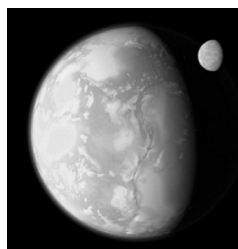
On retrouve le mot *sourdine* dans le nom du colonel. La *sourdine* est un accessoire qui permet de changer le son d'un instrument.

Le nom de famille de Jonathan est «Coulisse», et celui d'Alex est «Piston». La *coulisserie* et les *pistons* sont des inventions que l'on a ajoutées au trombone, à la trompette et au cor. Ils permettent aux musiciens de multiplier le nombre de notes qu'ils peuvent jouer.



L'histoire se passe en l'an 2084. Les humains voyagent de plus en plus dans l'espace pour découvrir de nouvelles planètes et peut-être même de nouvelles formes de vie. C'est ainsi qu'Alexandre Piston et Jonathan Coulisse sont choisis pour participer à une mission très spéciale. Alex et Jo doivent se rendre sur *ALLIAGE*, une planète encore inconnue à ce jour.

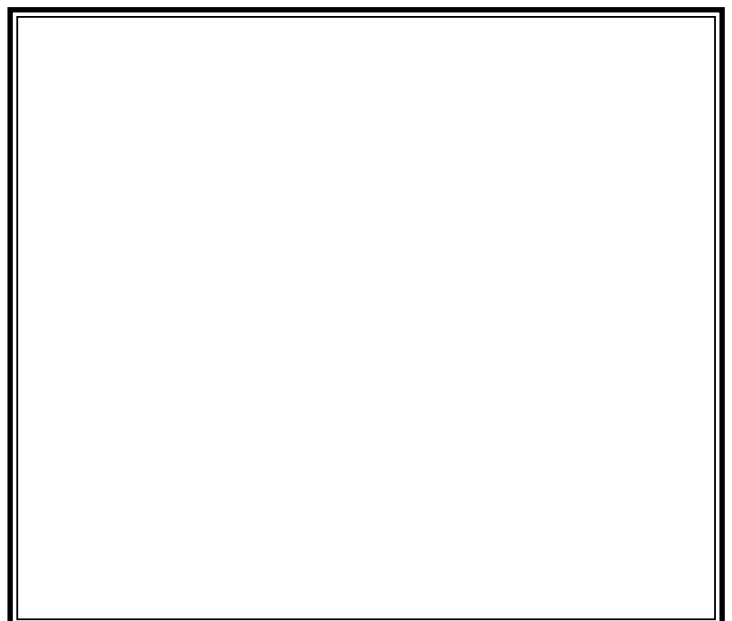
Selon des informations secrètes, les êtres qui habitent sur la planète *ALLIAGE* n'ont pas de voix. Ils ne peuvent pas parler. Alex et Jo devront trouver un moyen de communiquer avec les *Alliagiens*.



Y parviendront-ils?
Tu devras assister au concert pour le découvrir.



Après le concert, dessine dans l'encadré ci-dessous ce à quoi ressemble un habitant de la planète *Alliage*.



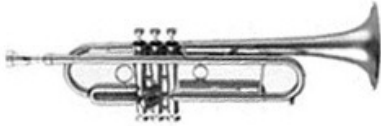


Connais-tu la famille des cuivres?

La famille des cuivres regroupe les instruments qui sont fabriqués à partir d'un alliage de différents métaux. Un **alliage** est une matière composée de deux ou plusieurs métaux. Le cuivre est le principal métal utilisé dans la fabrication des instruments de la famille des **cuivres**. C'est pourquoi on leur a donné ce nom.

La famille des cuivres est composée de **4** instruments, qui ne jouent pas tous la même chose dans un ensemble.

1 La trompette



La trompette joue la mélodie. C'est pourquoi on l'entend plus que les autres instruments. De plus, elle a un son percutant et aigu.



2 Le cor

Le cor joue souvent le contre-chant, un air différent qui répond à la mélodie et qui s'harmonise avec elle. La sonorité du cor est riche, chaude et plus grave que celle de la trompette.

4 Le tuba



Le tuba est l'instrument le plus volumineux de la famille des cuivres. C'est lui qui produit les sons les plus graves. Il joue les notes de base.

3 Le trombone



Le trombone est très polyvalent. Il joue parfois la base de la musique, parfois la mélodie et parfois le contre-chant. Il a un son plus rond et plus grave que celui du cor.



Comment le son des cuivres est-il produit?

Les instruments de la famille des cuivres sont munis d'une embouchure. Pour en jouer, le musicien appuie ses lèvres sur celle-ci. Il ne souffle pas dans l'embouchure, mais y fait plutôt vibrer ses lèvres. La vibration de ses lèvres fera vibrer à son tour l'air qui est déjà dans l'instrument. C'est ainsi qu'un son est produit.

Pour jouer des notes aiguës, le musicien serre ses lèvres, et pour jouer des notes graves, il les détend.

Si tu regardes bien les quatre instruments de la famille des cuivres, tu remarqueras qu'ils sont faits d'un tuyau enroulé ou replié sur lui-même. Si tu déroulais un tuba, tu pourrais voir que le tuyau de l'instrument est très long. Il peut mesurer jusqu'à 5 mètres!



Une trompette déroulée

La longueur du tuyau des cuivres n'est pas la même pour chaque instrument. Plus le tuyau est long, plus les sons qu'il émet sont graves, et plus il est court, plus les sons qu'il émet sont aigus.

1 = 2 = 3 = ...

Lorsqu'un musicien ou un chanteur joue ou chante seul, on dit qu'il fait un **solo**.

Un **duo** est une formation de deux musiciens qui unissent leurs instruments ou leurs voix pour faire de la musique. Un **trio** est une formation de trois musiciens.

Dans *Mission sur la planète Alliage*, tu entendras un **trio de cuivres**. Il est composé d'un cor, d'une trompette et d'un trombone.



Voyage dans le passé

Avant d'être entendus dans les fanfares et les orchestres, la plupart des cuivres ont d'abord servi de moyens de communication.

Le cor et la trompette servaient autrefois à transmettre des messages.



Le son du cor et de la trompette permettaient...



... au boulanger d'annoncer aux clients que son pain sortait tout juste du four...



... au berger d'appeler son troupeau...

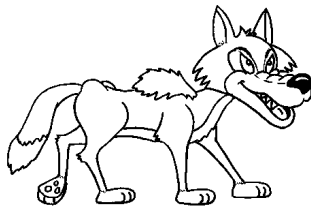


... au facteur d'annoncer son arrivée et son départ...

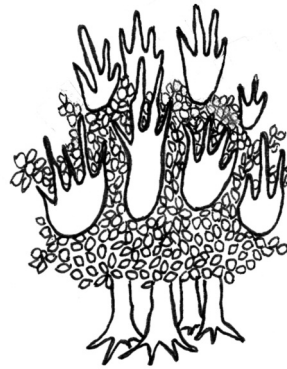
On utilisait également le son du cor ou de la trompette pour :



Indiquer l'heure.



Effrayer les ennemis et les animaux dangereux.



Prévenir les gens d'un danger.



Inviter les ouvriers de la ferme à venir dîner.

Les sonneries et les codes étaient tous différents afin que les gens puissent bien interpréter les nombreux messages.

Aujourd'hui, il existe une multitude de moyens de communication. Pourrais-tu en nommer quelques-uns?

Le cor et la trompette ne servent plus à communiquer comme autrefois. Ils ont trouvé leur place en musique. Ils communiquent désormais des émotions!

Fabrique un porte-voix

Fabrique un porte-voix à partir d'un cône de carton rigide. Sers-toi de ce porte-voix pour communiquer avec un(e) ami(e). Ensemble, inventez une série de codes en combinant des sons courts et longs.



Reparlons ensemble du concert

Quelques suggestions de questions à poser aux enfants :

As-tu aimé assister à un concert?

Quel est le moment que tu as préféré dans le concert?

Alex et Jo aiment beaucoup faire des châteaux de cartes. Quel est ton jeu favori? Préfères-tu jouer seul ou avec des ami(e)s?

As-tu eu peur lorsque le virus a essayé d'attaquer Alex et Jo? Comment Jo a-t-il fait fuir le virus?

Alex et Jo ont-ils réussi à communiquer avec l'Alliagien? Si oui, comment y sont-ils parvenus?

Si tu avais la chance de voler, où irais-tu?

QUELQUES JEUX POUR S'AMUSER

Deviens un extra-terrestre

Si tu étais un extra-terrestre, comment serais-tu? S'il y a des vêtements ou des déguisements disponibles où tu te trouves, invente-toi un costume d'extra-terrestre. Sinon, dessine ce à quoi tu ressemblerais. Trouve ensuite une façon originale de parler. Quelle serait ta voix si tu étais un extra-terrestre? Sur quel genre de planète habiterais-tu? Y aurait-ils des arbres, des animaux et des fleurs? Habiterais-tu dans une maison? Que mangerais-tu? À quels jeux jouerais-tu? Quels seraient ton nom et ton âge?

Raconte tout ça à tes ami(e)s, ainsi qu'à ton éducateur ou éducatrice.

Un voyage dans l'espace

Choisis différentes musiques qui te plaisent. Imagine-toi ensuite dans un vaisseau spatial. Sur ces différentes musiques, suis le rythme pour voyager dans l'espace. Comment te déplaces-tu lorsque la musique est douce et lente? Lorsqu'elle est forte? Lorsqu'elle est très rythmée? Laisse la musique guider tes pas!

Une façon originale pour communiquer

Réponds aux questions de tes ami(e)s sans recourir à la parole. Frappe une fois dans tes mains pour dire «oui», et deux fois pour dire «non». Pose des questions à ton tour. Tu dois t'assurer que tes ami(e)s puissent répondre par «oui» ou par «non».

Défi silence

Lorsque tu assistes à un concert, tu dois garder le silence. Il se peut que l'histoire te fasse rire ou que les musiciens te demandent de faire des sons, mais le reste du temps, le silence est de mise afin que les artistes se concentrent et te donnent un bon spectacle.

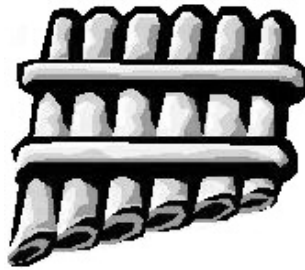
Combien de temps tes camarades et toi êtes capables de garder le silence total, sans rire? Essayez ensemble à plusieurs reprises, en tentant toujours de battre le dernier record.

Suggestion de lecture pour les tout-petits:

Les musiques du Petit Bonhomme, de Gilles Tibo, Éditions Québec Amérique Jeunesse



Musicien en herbe



Fabrique une flûte de pan

Tu as besoin:

- 20 pailles
- 4 bâtonnets à café
- De la colle
- Des ciseaux



Place 20 pailles côte à côte sur une table.



Colle 2 bâtonnets à café sur les pailles, perpendiculairement à celles-ci, comme sur l'image ci-dessus. Colle les 2 autres bâtonnets de l'autre côté. Ce sera plus solide.



Ensuite, coupe les pailles en diagonale, afin qu'elles soient toutes de différentes longueurs.



Tu peux maintenant en jouer. Prends la flûte de pan à deux mains. Approche-la de ta bouche et place-la verticalement, en la dirigeant vers le bas. Garde la tête bien droite. Tu dois souffler vers le bas, sur le rebord des pailles, sans coller tes lèvres sur celles-ci.

Observe les différents sons que produit ta flûte de pan.

Les pailles les plus courtes produisent des sons graves ou aigus ?

Les pailles les plus longues produisent des sons graves ou aigus ?

Fabrique un carillon d'eau

Tu as besoin:

- 5 bouteilles de verre
- Un crayon en guise de baguette
- De l'eau



Mets de l'eau dans chaque bouteille. Les quantités d'eau que tu mets doivent être différentes pour chacune des bouteilles.



Place-les en ordre, de gauche à droite, en commençant avec celle qui a le moins d'eau, pour terminer avec celle qui a le plus d'eau.



Utilise un crayon pour frapper doucement sur les bouteilles. Observe le son que fait chacune d'elles.

Les bouteilles produisent-elle toutes le même son? Oui Non

Les bouteilles les plus remplies produisent des sons graves ou aigus ?

Les bouteilles les moins remplies produisent des sons graves ou aigus ?

**Avec ta flûte et ton carillon d'eau,
amuse-toi à inventer des mélodies!**

Alex et Jo ont terminé leur mission sur la planète Alliage. Ils veulent revenir sur la Terre, mais ne retrouvent plus leur chemin. Ils ne voudraient surtout pas terminer leurs jours à errer dans l'espace. Aide-les à rentrer à la maison.



Perdus dans l'espace

