

LE BOUTEILLOPHONE

Selon qu'elle est vide, pleine ou à moitié pleine, une bouteille ne rendra pas le même son (Une bouteille remplie donne un son plus grave qu'une vide, parce que la fréquence de vibration du verre est plus faible.) C'est le principe de ce « bouteillophone ».

Matériel :

- Cinq bouteilles de verre transparent avec leurs bouchons.
- Cinq tubes de gouache de couleurs différentes.
- Une baguette, métallique de préférence.

Des sons et des couleurs

Peut-être l'avez-vous remarqué : le bruit de chacun des instruments joués par les amis de Petit Hibou est associé à une couleur.

- **BIM BAM** : le bruit de la casserole de Petit Hibou est du même jaune que le manche de ladite casserole.
- **ZIM ZIM** : le bruit des couvercles de casserole est du même bleu que leurs poignées.
- **BOUM BOUM** : le bruit du bol est rouge comme le bol.
- **CLANG CLANG** : le bruit du moule à tarte est du même vert que le moule lui-même.
- **DZONG DZONG** : le bruit de la passoire est orange comme son socle et ses poignées.

Un jeu de sons et de couleurs

Ce jeu s'adresse essentiellement « aux plus grands des petits ». Avec les plus jeunes, on peut, par exemple, n'utiliser qu'une seule carte à la fois

Découper cinq cartes et les colorer aux couleurs des bouteilles du bouteillophone assemblé dans la piste précédente.



Comment faire ?

- Remplir plus ou moins chacune des bouteilles d'eau.
 - Ensuite, à chacun d'accorder son bouteillophone à sa guise : en vidant un peu d'eau, le son devient plus aigu ; en la remplissant, le son devient plus grave.
 - Lorsqu'on a obtenu le "bon accord", verser un peu de gouache dans l'eau (à chaque bouteille sa couleur), boucher et bien secouer.
 - C'est prêt !
- Il ne reste maintenant qu'à jouer en frappant (doucement !) les bouteilles.

Pourquoi colorer l'eau du bouteillophone?

D'abord, c'est plus joli.
Ensuite... il suffit de passer au chapitre suivant pour le découvrir !

Le jeu consiste à demander aux enfant de « jouer » de la bouteille correspondant à la couleur de la carte qu'il tire au hasard, ou qu'on lui montre : une carte rouge = un coup (léger) sur la bouteille rouge.



À partir de là, il est possible de varier le jeu :

- on peut, par exemple, aligner trois cartes : il faudra jouer successivement des trois bouteilles.
 - on peut également utiliser un nouveau jeu de cartes (voire trois ou quatre jeux), ce qui permettra de redoubler (ou de tripler) le son obtenu : trois cartes bleues = trois coups sur la bouteille bleue.
- Il devient alors possible d'écrire une mini-partition... et de la jouer :

