

# Raconte ton histoire de pirates

Cet atelier a été réalisé dans le cadre de *l'Automne des gônes* à l'EN de la bibliothèque de la Part-Dieu le samedi 29 avril 2011 de 15 à 17h avec 7 enfants âgés de 9 à 11 ans.

Le but de cet atelier est d'initier les enfants à la lecture et au montage sonore en leur faisant s'approprier une histoire écrite. Le choix d'une histoire de pirates est propice à la mise en son avec ses bruits de mer, ses chants de marins et ses batailles navales ! L'atelier tel qu'il est décrit ci-dessous est parfaitement adaptable à tout autre sujet.

## Montage de l'atelier

---

**Sujet** : à partir d'histoires courtes, les enfants vont lire, enregistrer et habiller de sons d'ambiance une histoire. Les histoires seront mises en ligne et chaque participant pourra repartir avec un CD de compilation comprenant les histoires et le reportage photo de l'atelier.

Chaque enfant lit un extrait court (25-30 secondes grand maximum pour un atelier de 2h).

### Matériel

- Photocopies des pages agrandies avec identification des extraits qui seront lus.
- Matériel d'enregistrement : dictaphone ou micro, le logiciel libre de montage Audacity avec encodeur lame pour exporter en mp3
- Banque de sons en mp3 classés par dossiers thématiques
- Fiche où chaque enfant note le nom des fichiers sons dont il aura besoin pour son montage. Crayons.
- Cédéroms vierges (voir avec le SI) Penser à une fiche d'autorisation de publication des photos à faire signer par les parents

**Prérequis** : savoir utiliser la souris, ouvrir un fichier, sélectionner avec la souris.

**Scénario** : on sélectionne des histoires assez courtes (ou une histoire que l'on découpe en épisodes) sur la flibuste et les pirates. Les animateurs créent une banque de sons wav ou mp3 organisée en dossiers thématiques : bruits de la mer (tempête, clapotis ...), de bateau (grincement, ancre ...), animaux (baleine, perroquet ...) humains (cri de foule, rire ...) à partir des extraits. Les enfants liront et illustreront numériquement de ces sons les histoires de pirates.

**Préparatifs** : les animateurs numériques analysent le texte pour savoir quels sons ils devront mettre à disposition. Pus tôt les histoires seront connues, plus il sera facile de créer en amont cette banque de sons appropriés car **l'élaboration de la banque prend du temps** !

On peut trouver des sons libres de droit à partir de sites web spécialisés :

- Les bases anglaises libres [Sound transit](#) et [Freesound](#)
- Les bases thématiques en français [Sound fishing](#) et [Find sounds](#)
- Reportages et ambiances sonores d'[Arte radio](#)
- La plateforme française de musique libre de droit en MP3 ou OGG [Dogmazic](#)

## Sources

---

Épisodes de *Le journal de Tanguy, un mousse chez les Pirates* de Richard Platt & Chris Riddell, Gründ, 2001.

En 1716, Tanguy, âgé de dix ans, embarque sur le Greybound comme mousse. Mais son bateau est capturé par des pirates. En écrivant, chaque jour, une page de son journal, Tanguy fait partager au lecteur l'existence du monde de la piraterie. Il raconte les exploits guerriers, les rencontres de monstres marins, les terribles tempêtes de la mer des Caraïbes...

## Intérêts de l'histoire :

- Le journal par définition permet de sélectionner des extraits cohérents les uns avec les autres sans avoir à enregistrer l'ensemble de l'histoire pour le livre audio.
- Les aventures sont très explicites du point de vue sonores (bruits de bataille, de tempête, etc.)
- Attention néanmoins : certains termes (techniques navales, vocabulaire 18e siècle) sont à expliquer

## Extrait sélectionnés avec les sons nécessaires :

- Mardi 2 octobre : avis de tempête

Vent, houle, voile et cordages, vagues, mal de mer, rire.

- Mercredi 3 octobre en l'an de grâce 1716 : escalade du mat

Petit vent, bruit de mer, bateau qui tangue, peur, voiles, alphabet.

- Dimanche 21 octobre : trahison !

Bateau, coup de pistolet, foule d'hommes + cris, bataille avec coups de feu et coup d'épées, hurlements.

- Mercredi 9 en l'an de grâce 1717 + Jeudi 10 janvier : monstre marin

- Cri de la baleine, son à travers la coque.

- cri, splash de la baleine, jet d'eau, peur, rires d'hommes, choc de la baleine contre la coque, craquements, splash de la baleine.

- Mercredi 6 février (p.2) : à l'assaut des espagnols

mer calme, canots à l'eau, bruits de rame, sifflet, foule d'hommes + cris, coup de pistolet, sabre dégainé, chute par terre, rire de victoire, coup de pistolet, blessé.

- Mardi 12 mars (p.1) : les feux de Saint-Elme

nuit, craquements du bateau, tonnerre, éclairs.

- Samedi 11 mai (p.1) : une tempête terrible

- vent fort, voiles ramassées, dispute + grognements, haubans, vent violent, chant de gabier, bruit d'ancre, tempête.

- Samedi 11 mai (p.2) : une tempête terrible part 2.

- tempête, voile déchirée + hurlement de chute, plouf, ancre qui tombe, craquement du bateau, mat qui se brise, vent plus calme, bruit d'eau (pompage), ronflements.

## Scénario de l'atelier

---

### 1 – Lecture et enregistrement – environ 30 minutes

- Lecture à haute voix des extraits par les animateurs
- Discussion avec les enfants après chaque extrait ce qui permet de discuter des mots compliqués comme écoutilles, être de quart, etc. C'est un moyen important pour eux de s'approprier l'histoire pour ensuite mieux la jouer et l'interpréter
- Création de groupes de 2 et choix des extraits par chaque groupe
- Chacun lit son extrait à voix basse puis essais à haute voix
- Enregistrement numérique des enfants : commencer chaque essai par le nom de l'extrait, le numéro (1er, 2e ...) et enregistrer. Noter le numéro de la prise qui est considérée comme la meilleure..

Pendant que chaque groupe s'enregistre, les autres groupes commencent à travailler sur la phase 2 : analyse de l'histoire, écoute et sélection des sons.

## 2 - Analyse de l'histoire – environ 30 minutes

On analyse ensemble ce que représente leur histoire de pirates, quels types de sons ils vont devoir utiliser (cf, liste ci-dessus par extrait qui peut les aider) : comment illustrer la peur ? Que choisir pour l'apparition de la baleine ?

On leur montre la base de sons qu'ils utiliseront pour habiller leur séquence. Chacun parcourt la base de sons classés par dossiers thématiques (la mer, les batailles, les hommes, les animaux, le bateau, etc.) et note sur sa fiche les 3-4 sons qu'ils souhaitent ajouter à leur histoire. Ils notent également sur la fiche à quel moment ils doivent placer chaque son (le coup de canon à 42 secondes par exemple).

## 3 – Montage avec Audacity – 40-50 minutes

Chacun place les 3-4 sons qu'il a sélectionné pour l'extrait qu'il a enregistré. Chaque participant a pour l'aider une fiche qu'il a annoté avec les sons qu'il a choisis et le temps t où il doit le placer sur la piste.

### Les animateurs montrent :

- Comment ouvrir le logiciel et importer la piste de voix
- Comment intégrer le son n°1, le placer sur la piste sonore, régler le niveau sonore de chaque piste (afin d'éviter que le cri de la baleine masque l'histoire par exemple).
- Comment enregistrer les modifications au fur et à mesure des manipulations

### Les animateurs se chargent :

- de placer l'enregistrement des voix enregistrées sur chacun des postes (donner à chaque extrait le nom de l'enfant qui a participé, ça aide pour le montage final !)
- d'éventuellement rogner le son si celui-ci est trop long par rapport à l'extrait
- d'enregistrer le projet pour éviter en cas de problème que tout soit perdu (les enfants se chargent de la mise à jour des modifications)

Ce partage des tâches est évidemment adaptable en fonction du contexte : une ou plusieurs séances d'atelier, nombre d'enfants et d'animateurs, niveau technique des participants, etc.

## 6 – Final

- Exportation du résultat en mp3 et compilation des morceaux par les animateurs.
- Moment d'écoute collectif
- Chaque participant repartira avec un CD. Le résultat est mis en ligne sur le blog VLCN.