

AMBIANCE



ORAGE
AU JARDIN

AMBIANCE



ORAGE
AU JARDIN

1 fiche de travail proposant des vidéos à bruiteur dans l'optique de créer un paysage sonore complet.

~~8,00 €~~ Pas noté

6,00 €

[Poser une question sur ce produit](#)

Description du produit

Voici l'histoire à bruiteur qui peut servir de base à de multiples exploitations sonores complémentaires :

Les éléments s'unissent alors dans une danse tumultueuse, mêlant la pluie torrentielle, le vent impétueux, le chant du petit oiseau et les grondements de l'orage pour former une symphonie épique de la nature.

Les QR Code proposés permettront d'accéder à des vidéos :

Vidéo sans son : Pluie - Vent - Petit oiseau - Orage et éclairs - Ambiance finale

Vidéos avec son : Bâton de pluie - Bruit du vent - Appeau rossignol - Boîte à tonnerre - Ambiance finale

Voici un exemple d'exploitation de cette fiche de travail pour créer une histoire à sonoriser.

1. Introduction

COMMANDE INTERNET

- Présenter le concept d'histoire sonorisée.
 - Explication sur l'importance du son/bruitage dans la narration.
2. Choix du Scénario
 - Proposer plusieurs scénarios potentiels.
 - Comment choisir un scénario captivant ?
 3. Développement du Scénario
 - Écrire une trame narrative détaillée.
 - Démonstration vidéo d'Ambiance complète.
 4. Sélection des Instruments
 - Choisir les instruments pour représenter chaque paysage ou intervenant.
 - Démonstration vidéo de l'utilisation des instruments pour les caractériser.
 5. Création de l'Ambiance
 - Composer des ambiances sonores pour chaque scène.
 - S'appropriier les instruments et rechercher les possibilités.
 6. Répétition
 - Pratiquer la performance sonore avec les musiciens.

 7. Enregistrement Final
 - lancer la vidéo de démonstration sans le son et bruiteur
 - Enregistrer la performance sonore complète.

 8. Présentation
 - Présenter l'histoire sonorisée devant un public.

N'hésitez pas à ajuster la durée en fonction des besoins et à explorer les liens pour des démonstrations plus approfondies.

Bonne création sonore !