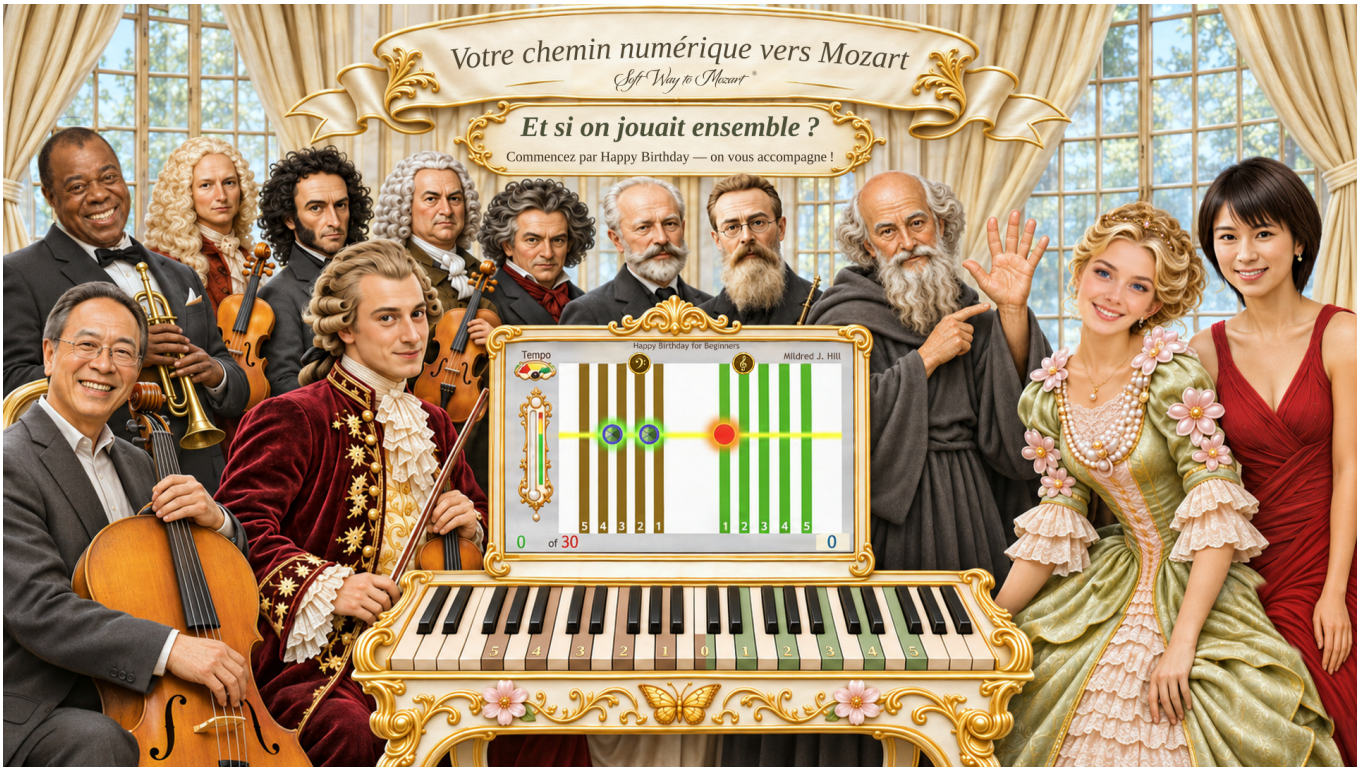
VOUS ET VOTRE ENFANT, AVEC LES MUSICIENS

Jouons Happy Birthday avec un orchestre !

Leçon découverte Soft Mozart pour les enfants de **3 à 5 ans**



Écoutez une chanson connue, essayez de la jouer sur votre instrument et rejoignez l'orchestre. Choisissez une partie à votre portée : les activités de cette leçon vous aideront à vous préparer.

Vous pouvez écouter l'orchestre dès maintenant. Pour commencer à jouer avec lui, choisissez le tempo lent et un passage que vous savez déjà jouer.

Jouer Happy Birthday avec l'orchestre →

Cliquez sur le bouton ou scannez le code QR.

Niveau préparatoire B · Un enfant et un adulte apprennent ensemble

Commencer la préparation →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Pour commencer

Commencez par la Leçon de technologie

Apprenez à choisir le nom de l’élève, à ouvrir le programme, à connecter l’instrument et à enregistrer un résultat. Essayez d’abord vous-même, puis proposez l’activité à l’enfant sous son propre nom.

Ouvrir la Leçon de technologie →

Cliquez sur le bouton ou scannez le code QR.

Ce que nous allons explorer

1	**Accompagner votre enfant** Guide pour les parents d’enfants de 3 à 5 ans	3
2	**Le Royaume de la Musique** Le livre, les personnages et Guess Key	7
3	**Motricité fine et coordination** Les mains et « Cinq petits doigts »	9
4	**Théorie musicale et oreille** Cartes, chanson et Note Alphabet	11
5	**Jouer du piano** Gentle Piano et l’orchestre	13
6	**Culture musicale et écoute** Une chanson connue dans la musique de Stravinsky	15

Tous les supports sont accessibles à côté des activités qui les utilisent. Vous pouvez commencer sans formation musicale et sans avoir suivi un niveau précédent. Répartissez la leçon en petites séances et continuez tant que l’enfant s’y intéresse.

Ouvrir cette leçon sur le site →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · VOTRE ENFANT ET SON DÉVELOPPEMENT

Accompagner votre enfant

Comment aider un enfant de 3 à 5 ans à apprendre avec autonomie



Entre **3 et 5 ans**, l'enfant apprend progressivement à diriger son attention et ses actions : retenir une petite tâche, suivre une règle claire et attendre le bon moment. Le langage et l'imagination se développent aussi : il invente des histoires et organise davantage ses jeux autour d'une idée personnelle. Mais la compréhension, les mouvements des doigts et la capacité à faire face à la frustration évoluent à des rythmes différents. Il peut bien expliquer ce qu'il faut faire sans encore réussir à le faire. [1, 2, 4]

Si, à 2–3 ans, nous cherchons surtout à éveiller l'intérêt et à aider l'enfant à participer, entre **3 et 5 ans**, nous continuons à nourrir cet intérêt tout en l'aidant davantage à mener sa propre idée jusqu'à une petite réussite. Il a plus d'occasions d'agir par lui-même.

> **Pour une première découverte aussi**
>
> Cette leçon convient aussi pour une toute première rencontre avec Soft Mozart.

Présentez dès le début un objectif attrayant : jouer Happy Birthday avec un orchestre. Écoutez la musique, essayez vous-même et invitez l'enfant à participer. Vous pouvez découvrir la vidéo de l'orchestre dès l'ouverture de la leçon et apprendre votre partie par petites étapes accessibles.

> **Ce que cela signifie pour les apprentissages**
>
> Entre **3 et 5 ans**, nous accompagnons la capacité grandissante à agir avec une intention. L'enfant a besoin d'un objectif clair, d'une tâche accessible et de la possibilité d'utiliser les indications par lui-même. L'adulte prépare l'activité, l'aide face aux difficultés et observe ses progrès.

Les sources scientifiques [1–4] sont accessibles à la page 16.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · ACCOMPAGNER LES APPRENTISSAGES

Des tâches accessibles pour agir seul

Choisissez une tâche dans laquelle l’enfant peut voir la note, trouver sa touche et tenir le son aussi longtemps que nécessaire par lui-même. Il peut s’agir d’un court passage, de la partie d’une main ou même d’une seule note. L’étendue de la tâche dépend de ce qu’il parvient à faire maintenant.

Adaptez la tâche à l’enfant

Laissez-vous guider par le thermomètre du programme : rouge, simplifiez ; jaune, répétez ; vert, augmentez progressivement la difficulté. Réduire la tâche permet à l’enfant d’apprendre le mouvement et de se dire : « J’ai réussi ! »



Laissez-lui le temps d’utiliser les indications

Laissez-lui le temps d’utiliser les indications du programme. Pendant que la Rose s’ouvre, il tient la touche ; quand le Papillon apparaît, il la relâche. L’Araignée l’aide à repérer une mauvaise touche. S’il relâche trop tôt et que Monsieur Oups apparaît, il doit appuyer de nouveau et tenir la touche.

Si l’adulte désigne immédiatement la bonne touche, l’enfant a moins d’occasions de relier lui-même le symbole, l’action et le résultat. Observez : il cherche peut-être déjà une solution. Si la difficulté persiste, attirez son attention sur l’indication du programme, expliquez-la si nécessaire ou réduisez la tâche.

Accompagnez le prochain essai

L’autonomie a aussi besoin de soutien. Si l’enfant se décourage, reconnaissez calmement la difficulté : « Cela n’a pas encore marché. Essayons une partie plus petite. » Pouvoir s’arrêter, recevoir du soutien et recommencer fait aussi partie de l’apprentissage.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · ACCOMPAGNER LES APPRENTISSAGES

Donner du sens à chaque action

VUE	OUÏE	MOUVEMENT
Observer le symbole	Écouter le résultat	Choisir et ajuster

Dans Soft Mozart, l'enfant voit un symbole, choisit une touche, l'enfonce et entend le son produit par son geste. La réponse du programme lui permet de vérifier le résultat et d'ajuster le mouvement. La vue, l'ouïe et le mouvement contribuent à une même tâche compréhensible.

Expérience et connexions neuronales

Le développement des connexions neuronales aide à comprendre cet apprentissage. L'expérience modifie le cerveau : l'utilisation répétée renforce certaines connexions et affine le fonctionnement des réseaux neuronaux. Ce processus est particulièrement actif dans la petite enfance et se poursuit tout au long de la vie. [3]

L'objectif pédagogique de cet enchaînement est de faire expérimenter la coordination des actions. L'enfant s'exerce à relier ce qu'il voit à un son, à choisir un mouvement, à le maintenir et à l'arrêter au bon moment. Il doit aussi garder un petit objectif en mémoire et remarquer s'il a obtenu le résultat souhaité. Ce sont ces actions que nous pouvons observer et complexifier progressivement.

Observez des changements concrets

Reprenez un passage accessible en laissant à l'enfant le temps de se repérer. D'un essai à l'autre, observez des changements concrets : il trouve la touche avec plus d'assurance, tient le son suffisamment longtemps ou remarque une erreur et la corrige.



La leçon comprend un livre à colorier, des cartes et une présentation des personnages du Royaume de la Musique. L'enfant peut les découvrir ici pour la première fois. En explorant ces supports, il pourra découvrir de nouveaux liens entre les images, les symboles musicaux et les sons. Laissez-lui le temps de les explorer et d'y revenir : ces retours aident à approfondir la compréhension.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

1 · ACCOMPAGNER LES APPRENTISSAGES

Conseils pratiques pour les parents

À faire

Suivez d’abord la Leçon de technologie et essayez le programme. L’adulte doit savoir connecter l’instrument, choisir un nom et ouvrir l’activité.

Chacun utilise son propre nom. Les résultats de l’enfant reflètent ainsi ses propres essais.

Lorsqu’il a besoin d’aide, donnez une indication brève et le temps d’agir. Pendant qu’il cherche la touche, il a déjà beaucoup de choses auxquelles prêter attention.

Soulignez une réussite précise : « Tu l’as trouvée tout seul », « Tu as attendu le Papillon » ou « Tu as remarqué l’erreur et tu l’as corrigée ».

Comparez ses essais avec les précédents sur la même tâche. Tenez compte de la fatigue : aujourd’hui, il peut avoir besoin d’un passage plus court ou d’une pause.

À éviter

N’attendez pas de la dextérité dans les doigts simplement parce que l’enfant parle bien et comprend une explication.

Ne lui indiquez pas chaque touche et ne corrigez pas ce qu’il pourrait découvrir lui-même.

N’attribuez pas une erreur à un manque d’attention, à la paresse ou à un manque de capacités.

N’augmentez pas la tâche en fonction de son seul âge et ne faites pas du jeu avec l’orchestre une récompense pour son obéissance.

Un malentendu fréquent

« Il a tout compris, mais il relâche encore la touche trop tôt. Pourquoi ne fait-il pas un effort ? »

Comprendre une règle et contrôler un mouvement sont deux acquisitions différentes. Observez où la difficulté est apparue : a-t-il trouvé la touche sans réussir à la tenir ? A-t-il perdu la note de vue ? Est-il fatigué ? S’il veut continuer, réduisez la tâche et permettez-lui un nouvel essai dans le calme. S’il est fatigué, faites une pause. Repérer une indication du programme et corriger son action par lui-même constitue déjà un progrès.

Notre principe directeur

Apportez à l’enfant le soutien dont il a besoin pour franchir lui-même la prochaine étape à sa portée.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2 · REGARDONS, LISONS ET ÉCOUTONS

Le Royaume de la Musique



Ouvrez le livre « C'est l'heure d'apprendre ! ». Choisissez quelques pages, regardez les images, lisez et coloriez ensemble. Domino aide à retenir Do ; Reine, Ré ; et Miroir, Mi. L'enfant retrouvera ces mêmes images sur les cartes et près des touches.

Ouvrir le livre à colorier →



Domino — Do



Reine — Ré



Miroir — Mi

Découvrons les personnages



Découvrez la reine Tonique et les autres personnages. Invitez l'enfant à choisir son préféré, à le retrouver dans l'image et à en parler. Il n'est pas nécessaire d'apprendre tous les noms en une seule fois.

Continuer avec Guess Key →

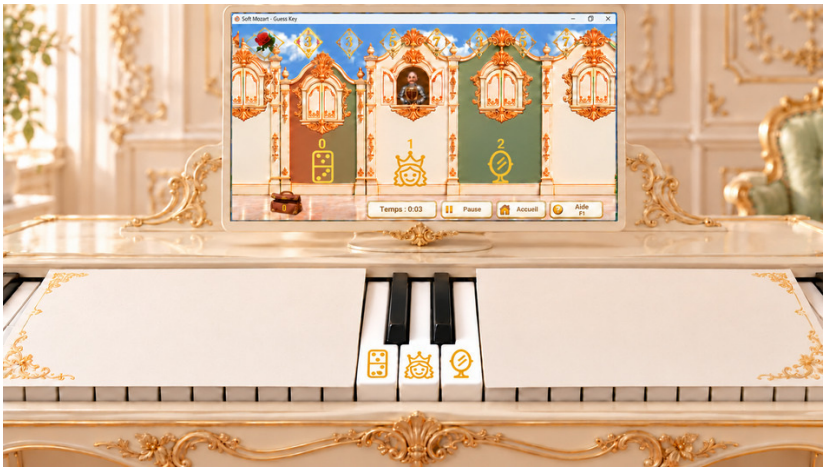
© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

2 · UNE COURTE ACTIVITÉ À PART ENTIÈRE

Guess Key : trouvez la touche



Ouvrez **Guess Key**, choisissez le niveau 1 et invitez l’enfant à trouver la bonne touche. Il utilise ici les symboles qu’il connaît pour se repérer sur le clavier. Chaque essai dure **45 secondes** ; enregistrez le résultat.



Guess Key · L’image aide à trouver la touche correspondante.

Si le niveau 1 est facile

Si le niveau 1 est facile, vous pouvez essayer le niveau 2 : au lieu de chercher parmi trois touches blanches voisines, l’enfant cherche parmi trois touches blanches séparées chacune par une touche blanche intermédiaire. Il élargit ainsi ses repères sur le clavier. Revenez au niveau 1 si une difficulté apparaît. Il n’est pas nécessaire de parcourir tous les niveaux dans cette leçon découverte.

Quand augmenter la difficulté

l’enfant comprend la tâche, la réalise généralement sans indication avant chaque action et souhaite essayer quelque chose de nouveau. Modifiez une seule condition à la fois. S’il est fatigué, faites une pause.

Ouvrir la démo pour Guess Key →

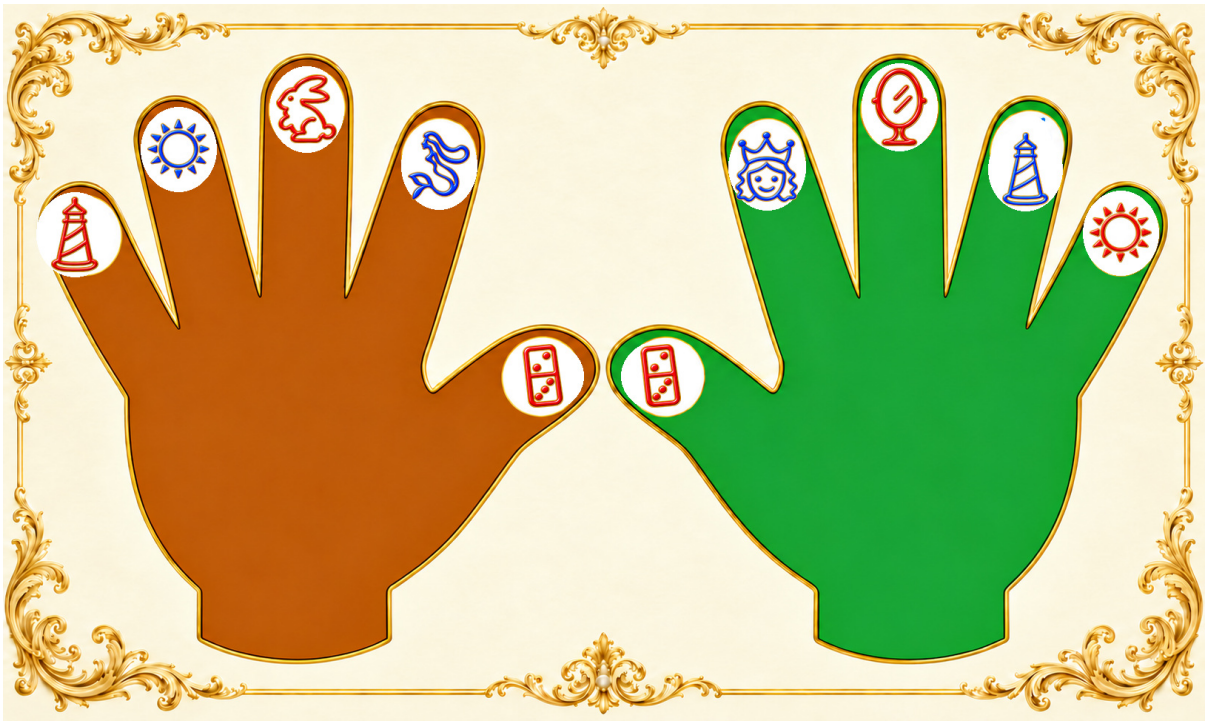
Choisissez le niveau 1. Chaque essai dure 45 secondes. Enregistrez le résultat.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3 · DÉCOUVRONS NOS DOIGTS

Motricité fine et coordination

Les mains et leurs images musicales



Télécharger l’image des mains →

Ouvrez et imprimez l’image pour l’activité.

Du pouce à l’auriculaire

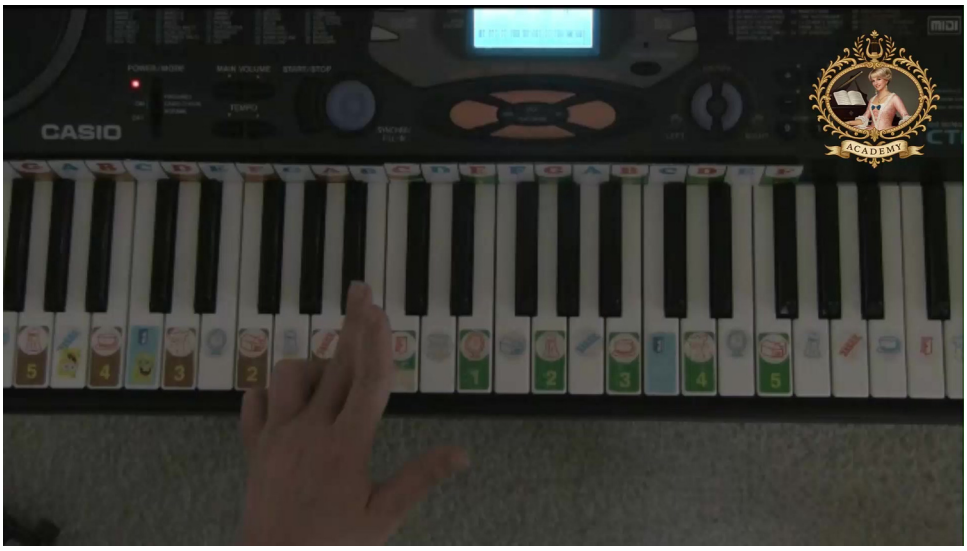
Doigt	Main droite	Main gauche
Pouce	Do — Domino	Do — Domino
Index	Ré — Reine	Si — Sirène
Majeur	Mi — Miroir	La — Lapin
Annulaire	Fa — Phare	Sol — Soleil
Auriculaire	Sol — Soleil	Fa — Phare

Voir et essayer « Cinq petits doigts » →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

3 · MOTRICITÉ FINE ET COORDINATION

Cinq petits doigts : essayons



Scannez pour voir la vidéo

Voir les instructions « Cinq petits doigts » →

Vidéo d’instructions : l’adulte la regarde d’abord, puis guide l’enfant.

Commençons avec la main droite

Regardez d’abord la vidéo d’instructions. Montrez ensuite à l’enfant un enchaînement lent avec les doigts de la main droite, du pouce à l’auriculaire : **Do — Ré — Mi — Fa — Sol**, puis dans l’autre sens. Les images de la main verte aident à associer chaque doigt au nom de sa note.

Invitez-le à reproduire une partie à sa portée. Si l’enchaînement complet est difficile, commencez avec un ou deux doigts. Essayez ensuite l’enchaînement connu sur les touches, en suivant la vidéo. Ne soulevez pas les doigts de l’enfant à sa place et n’exigez pas qu’il les lève haut.

Si c’est facile, essayons la gauche séparément

Si la main droite bouge facilement, essayez la main gauche séparément : du pouce à l’auriculaire, **Do — Si — La — Sol — Fa**, puis dans l’autre sens. Arrêtez en cas de tension ou de fatigue. Quelques essais tranquilles suffisent pour cette première découverte.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4 · DES CARTES ET DE LA CHANSON À NOTE ALPHABET

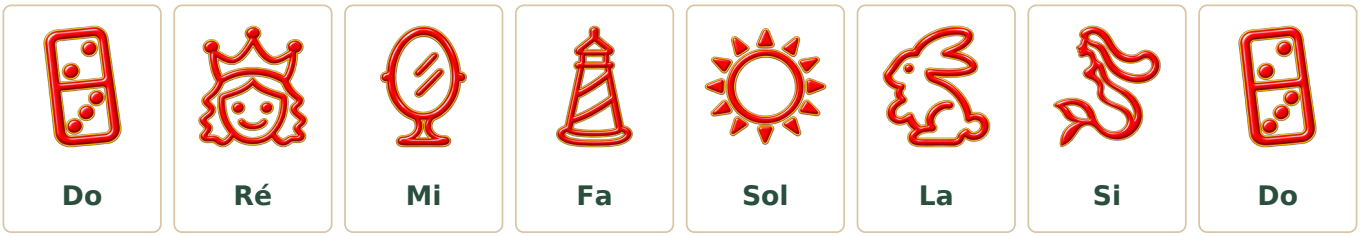
Théorie musicale et oreille

Choisissez les cartes correspondant au système de lettres de votre programme. La note Si peut être représentée par H ou B :

Télécharger les cartes H → **Télécharger les cartes B →**

L'adulte découpe les cartes. Commencez par reconnaître les images et les noms des notes : « Domino — Do. Trouve Do. » Quand l'enfant les reconnaît avec assurance, passez à leur ordre.

Construisons l'alphabet musical



Disposez **Do — Ré — Mi — Fa — Sol — La — Si — Do**. Il faut deux cartes Do pour cet enchaînement. Lancez la chanson, montrez les images et chantez si vous en avez envie. Si l'ensemble est difficile, choisissez une courte séquence.

> **Si l'ordre ascendant est facile**
>
> Si l'ordre ascendant est facile, essayez de nommer quelques notes en sens inverse, par exemple **Mi — Ré — Do**. Gardez les cartes à portée de main pour aider l'enfant.



Chanson des noms de notes

Voir la chanson des noms de notes →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

4 · THÉORIE MUSICALE ET OREILLE

Note Alphabet : jouons 45 secondes



Repérez cette icône dans le menu

Note Alphabet

Un essai court. Un résultat enregistré. Une occasion d’observer l’autonomie.

L’adulte se prépare ; l’enfant utilise son nom

Dans la démo, sélectionnez le nom de l’enfant et ouvrez **Note Alphabet** en repérant cette icône dans le menu. Au préalable, l’adulte consulte les commandes avec **F1** et essaie le jeu sous son propre nom.

Montrez comment trouver la note suivante dans l’ordre demandé par le jeu. Laissez ensuite l’enfant essayer par lui-même. Il peut s’aider des cartes.

45 secondes · enregistrez le résultat

Chaque essai dans notre démo dure 45 secondes. Enregistrez le résultat. Si l’enfant reste intéressé, proposez-lui un nouvel essai. Comparez les résultats d’une même tâche et observez ce qu’il fait avec plus d’autonomie.

Ouvrir la démo pour Note Alphabet →

L’adulte peut consulter les commandes avec F1.

Notes de l’adulte, si souhaité

Date / essai	Résultat	Qu’est-ce qui devient plus facile ?

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5 · HAPPY BIRTHDAY DANS GENTLE PIANO

Jouer du piano

L’adulte ouvre d’abord **Gentle Piano → Happy Birthday**, appuie sur **F1** et essaie les commandes. **S** lance l’écoute, **R** sélectionne la partie de la main droite et **L**, celle de la main gauche. Ces commandes se donnent sur le clavier de l’ordinateur ; la musique se joue sur l’instrument connecté.

F1	Voir les commandes	**S**	Écouter le morceau
R	Partie droite	**L**	Partie gauche

Au tour de l’enfant · présentation 1

Sélectionnez maintenant le nom de l’enfant et la **présentation 1**. Invitez-le à essayer les parties de la main droite et de la main gauche séparément. **Si c’est facile, il peut jouer chaque partie en entier.** En cas de difficulté, choisissez un court passage.

Observez le thermomètre

Laissez-le trouver la touche, tenir le son et relâcher la touche en suivant les indications du programme. Fiez-vous au thermomètre : rouge, simplifiez ; jaune, répétez ; vert, élargissez progressivement la tâche. N’exigez pas de doigté particulier tant que la recherche des touches mobilise toute son attention.



Ouvrir la démo →

Gentle Piano → Happy Birthday · jouez sur l’instrument connecté.

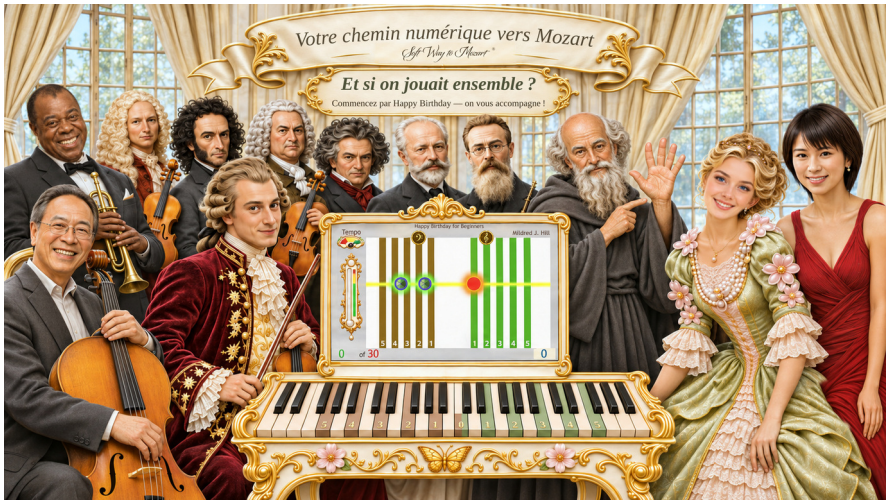
Ensuite : le tempo lent avec l’orchestre →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

5 · UNE PARTIE À NOTRE PORTÉE

Essayons avec l’orchestre

Choisissez le **tempo lent**. Écoutez le début et essayez de démarrer avec la partie ou le passage préparé. Une partie à votre portée suffit. Si l’enfant perd ses repères, arrêtez la vidéo et recommencez. Vous pouvez aussi écouter l’orchestre et reprendre le jeu plus tard.



Tempo lent



Voir la vidéo → 2:59

Tempo de concert



Voir la vidéo → 2:21

Enregistrez le résultat de la pratique dans le programme. Repérez une petite réussite : trouver une touche sans aide, tenir le son, jouer une partie entière ou entrer avec l’orchestre au bon moment.

Ouvrir la page de l’orchestre →

Préparation, conseils et vidéos dans deux tempos.

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

6 · UNE CHANSON CONNUE DANS LA MUSIQUE ORCHESTRALE

Culture musicale et écoute

Écoutez Greeting Prelude d'Igor Stravinsky. Le compositeur a repris le thème de Happy Birthday et donné à cette chanson connue une sonorité orchestrale surprenante.

Regardons l'orchestre

Philharmonique d'Oslo · Vasily Petrenko

Voir l'interprétation →

Écoutons le compositeur

Enregistrement dirigé par Igor Stravinsky

Écouter l'enregistrement →

De 3 à 5 ans : choisissez une seule tâche

Pour un enfant de **3 à 5 ans**, choisissez une seule tâche : remarquer un instrument, montrer d'un geste un changement de volume ou reconnaître une phrase connue. Lors d'une autre écoute, vous pourrez comparer les deux interprétations.

N'exigez pas une réponse à chaque question. L'enfant peut écouter, bouger, « diriger » ou demander à réentendre son moment préféré. Terminez sur quelque chose qui a éveillé son intérêt et son envie de retrouver la musique.

Revenir à la leçon sur le site →

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart

Supports et repères scientifiques

Tous les supports à portée de main



Livre, mains, cartes, vidéos et jeux

Livre à colorier

Cartes avec H

Vidéo « Cinq petits doigts »

Leçon de technologie

Vidéos de l'orchestre

Image des mains

Cartes avec B

Chanson des notes

Modules de la démo

Repères scientifiques

1. Harvard Center on the Developing Child. Executive Function Activities for 3- to 5-year-olds.

2. NAEYC. Principles of Child Development and Learning and Implications That Inform Practice.

3. Harvard Center on the Developing Child. Brain Architecture.

4. CDC. Milestones by 4 Years.

Ces sources étayent les informations sur le développement de l'enfant présentées dans le guide pour les parents.

Notre principe directeur

Apportez à l'enfant le soutien dont il a besoin pour franchir lui-même la prochaine étape à sa portée.

Ouvrir la leçon complète sur le site →

Cliquez sur un bouton du PDF ou scannez un code QR depuis une copie imprimée.

Édition illustrée · 14 novembre 2026

© 2026 Hellene Hiner · Soft Mozart