

Jeux Vocaux

Animation pédagogique du Mercredi 25 Janvier 2012

Séance 3 heures

J. Damian

Mise en condition ; Mise en Voix ; Echauffement

- 1- Par deux frottements sur le corps de l'autre
- 2- La poule (position larynx)
- 3- La piscine (rotation épaules)
- 4- Le paon (posture corporelle)
- 5- L'éléphant (ancrage)
- 6- Le souffle (bougie : à éteindre –ceinture abdominale)
- 7- Le souffle (bougie : à faire vaciller – contrôle diaphragme)
- 8- Voix : bouche fermée vocalise

S'habituer à entendre d'autres voix

- 1- 1 groupe tient une montée sur accord DO ; 1 groupe fait la descente
- 2- Idem mais le groupe qui monte chante sur des rondes celui qui descend sur des blanches
- 3- On ajoute un ou 2 solistes qui chantent sur des noires

Prise de conscience des paramètres du son

- **Hauteur (grave/aigu)**
 - **Durée (long/court)**
 - **Intensité (fort/doux)**
 - **Timbre (selon l'instrument utilisé)**
- Mélodie**
- Nuances**

- 4- **Porter un son** (paramètre hauteur) Travail en grand groupe sur un cercle

Consignes : Prendre un son et donner le même

Prendre un son et donner un différent : Hauteur , durée, intensité

Départs successifs

Départs croisés

Constantes : Pas d'arrêt du son (tuilage)

Variante : En espace : 2 groupes/ un réparti dans l'espace, l'autre en file indienne. Un par un les chanteurs du groupe en file vont aller choisir un chanteur de l'autre groupe, se poser devant lui et chanter un son. Le chanteur de l'autre groupe reprend le même son.

Idem mais le chanteur de l'autre groupe change le paramètre hauteur

Idem, mais on change un paramètre au choix

- 5- **L'unisson** (paramètres hauteur - intensité) travail en grand groupe. Utilisation de l'espace. Consignes : Participants répartis dans la salle. Marche en silence puis chacun un son chanté. Au signal du meneur, déplacement vers le centre et recherche de l'unisson. Quand unisson atteint, crescendo et coupe.
Constantes : recherche d'un « vrai unisson »

La matière sonore

- 1- Imaginer une petite phrase sonore, la faire pour son voisin, le voisin la reprend avec l'émetteur, puis la reprend seul. Même consigne en rajoutant une gestuelle ou un déplacement sur la phrase sonore.
- 2- **Les statues** : 3 « modèles » qui vont prendre une pause immobile tour à tour en tenant : une courte phrase mélodique qui revient en ostinato, un son long, une voix parlée... Puis tour à tour, chaque participant entre en scène en choisissant un modèle. Il en reproduit la posture et le son.

Variante : Le tableau vivant sonore (paramètres hauteur – intensité) Travail en groupe (1 groupe acteur et 1 groupe spectateur)

Consignes : Construire un tableau sonore. Un participant vient prendre une position en chantant un son. Un suivant vient se joindre à lui (avec contact d'une partie du corps) en chantant un son différent et ainsi de suite. La statue se défait ensuite dans le même ordre, chaque chanteur gardant « l'empreinte » du précédent.

Constantes : Toujours un contact entre les chanteurs

Jeu de la locomotive

Un joueur part faire un parcours avec une production sonore. Chaque fois qu'il repasse par la « gare » il accroche un nouveau wagon qui va faire une production sonore différente de la sienne mais en « accord ».

Quand la loco s'arrête, tous les wagons cherchent l'unisson. Quand la loco repart, chaque wagon reprend sa propre production sonore

Diriger : gestuelle, nuances, intentions, écoute...

En 3 groupes avec un « chef » par groupe qui donne ses intentions à l'aide d'une gestuelle appropriée.

Codages : écrire, lire une musique composée

En trois groupes. Chaque groupe imagine une pièce vocale qu'il va coder par écrit. La pièce est donnée en lecture et interprétation aux deux autres groupes. Puis le groupe se produit devant les autres.