

Jeux vocaux sur les paramètres musicaux

Collectés des lectures :

50 activités d'éducation musicale à l'école élémentaire - Francois Cruwe-court ; Roland Leclere ;
Jean-jacques Triby – scerén – CRDP Midi-pyrénées
100 jeux musicaux - G Storms - Van de Velde
Musique au quotidien au cycle II - CRDP- Bourgogne
jeux d'écoute avec les 2/3 ans – A et J-M Versini – Nathan Pédagogie
Les jeux musicaux - Claire Renard - Van de Velde
collection Thèm'axe, la voix, Editions Lugdivine

Compétence visée : jouer avec sa voix variations des paramètres musicaux

Rappel des paramètres du son :

Forme : jeux vocaux permettant d'isoler par exemple une phrase, une forme, une ornementation,...

Couleur : Jeux de timbres autour des percussions corporelles. Voix de personnages différents induisant des « manières de dire » (y compris les animaux, leur cri, l'affect qui y est lié).

Temps : jeux sur le tempo, la vitesse.

Espace : jeux sur la hauteur, l'intensité de la voix chantée et parlée, l'origine spatiale de la voix (de l'aigu au grave / lié à l'affect ou personnage choisi).

JEUX VOCAUX

Temps (Durée)

- lentement/vite
- en accélérant/en ralentissant
- en allongeant la 1ère syllabe
- en allongeant la dernière syllabe
- en liant les sons/ en les détachant
- en récitant syllabe par syllabe

Rythme

- en rythmant la récitation

Interprétation

- en articulant peu/beaucoup
- en exprimant des émotions

Espace (Hauteur)

- grave/aiguë
- hauteur imprévisibles (fixe ou mobile ou chanté sur certaines voyelles allongées)
- contrôle de l'intonation (ton)

Intensité

- voix haute/voix basse
- fort/doucement
- crescendo/decrescendo

Couleur (Timbre)

- en imitant des bruits (onomatopées)

DES INTENTIONS REPEREES

1. Comptines pour articuler et mieux prononcer ;
2. Comptines pour entendre des rimes, syllabes et assonances ;
3. Comptines pour identifier des phonèmes ;
4. Comptines pour distinguer des sons voisins ;
5. Comptines pour jouer avec le rythme ;
6. Comptines pour jouer avec les onomatopées ;
7. Comptines à chanter ;

Espace

1. La chaîne

Le groupe éparpillé dans l'espace. Le meneur chante deux notes (à la quinte : do-sol par exemple). Une partie du groupe chante la première, l'autre partie la seconde. Au signal, les gens se déplacent, se croisent et doivent s'accrocher à tous ceux qui chantent la même note. Au final, il reste deux groupes.

2. Le plateau

En cercle, un élève place sa main ouverte vers le haut chante une note tenue. Il « passe le plateau » à son voisin qui reproduit la même note, puis il en change selon s'il monte ou descend la main. Etc... Le premier s'arrête sitôt que le second chante sa note.

Couleur

3. À partir d'une comptine :

- chanter
- transformer : voix chantée + affects¹ différents (triste/coléreux/ voix de quelqu'un d'autre sorcière/animal.....)
- transformer : voix parlée + affects
- transformer : rythme seul (percussion corporelle mains, langue.....)
- transformer : rythme conservé (expression syllabique) + affect

4. Jeux d'intonations :

« Les sentiments qui motivent l'intonation peuvent être par exemple :

- la colère : furieux, emporté, exaspéré ...
- l'agressivité : provocant, violent, menaçant...
- la douleur : affecté, blessé, vexé...
- la crainte : craintif, apeuré, inquiet, effrayé...
- la méfiance : soupçonneux, hésitant, timide...
- la ruse : sournois, allusif, ambigu...
- l'ironie : moqueur, hautain, dédaigneux, taquin...
- la curiosité
- le rêve
- la surprise
- la compréhension
- le désir
- la séduction ... »

5. jeux d'imitation

- faire comme ...les animaux, des objets qui ... tombent, se brisent ...
- miroir : à l'aide d'un texte dit ou lu, deux élèves son face à face en question réponse le second reproduit l'intonation et les silences entendus du premier.

6. Expressivité

Se déplacer, croiser le regard de quelqu'un, dire son propre prénom. Même dispositif mais rajouter un affect (ou une humeur/intonation) : joyeux/interrogatif/affligé/bégayer, répéter... (cf. liste ci-dessus en 2)

7. Dans l'ordre

Le meneur émet trois sons vocaux différents dans la salle. Le groupe écoute yeux fermés puis doit les retrouver dans l'ordre : en les qualifiant (cf. liste ci-dessus en 2) et lieu (origine)

8. Les jumeaux

Des boîtes de pellicules photos remplies de différentes matières. Chercher son « jumeau » : celui qui a une boîte dont le son est identique au sien.

9. Les papiers

Faire l'inventaire des sons à produire à l'aide d'une feuille de papier, consigner son identification par un codage précis du geste et du son produit. Après plusieurs reprises et à l'aide du jeu du paravent reproduire ce qui a été entendu.

Temps

10. La balle (sons longs, sons courts,)
intensité ; avec deux balles, on lance en poussant un cri (son à choisir : a, o...) quand on envoie et quand on reçoit. Idem en faisant rouler la balle et le son est tenu tant que l'autre personne ne l'a pas attrapée.

11. La canne
Parcours sonore (l'élève émet une note) entre des éléments posés au sol (cerceaux) la canne ne quitte pas la sol, le son est tenu tant qu'il n'est pas arrivé à destination.

Espace

12. Accumulation/désaccumulation de sons.
Une personne émet un son, la seconde entre puis la troisième etc. On écoute les effets. Puis quand la dernière est entrée, la première sort. Etre à la fois à l'écoute du groupe et à l'écoute de ses voisins.

13. Le plateau
En cercle, un élève place sa main ouverte vers le haut chante une note tenue. Il « passe le plateau » à son voisin qui reproduit la même note, puis il en change selon s'il monte ou descend la main. Etc... Chacun répète sa note jusqu'à ce que tous soit passé.

14. Le chef d'orchestre
En formation chorale, un élève dirige un chant connu de pianissimo à mezzo forte à sa guise.

Forme

15. La chanson connue
Le texte a été coupé en plusieurs phrases musicales. Deux ou trois personnes sortent. Le meneur chante une phrase à un groupe de deux, trois personnes, qui doit la reprendre en boucle. Chaque groupe chante sa phrase musicale particulière, le tout reconstituant le chant. Au signal tous les groupes chantent en même temps en se promenant dans la salle. Les personnes reviennent et doivent remettre de l'ordre dans ce chant. Ils peuvent les faire chanter ou les faire se taire avec un code (ex : appuyer sur l'épaule= silence, appuyer dans le dos=chant).

Jeux mêlant les différents paramètres

16. Jeux vocaux à partir des prénoms :
Exploration des paramètres du son : dire son prénom chacun son tour ; variation de la vitesse : vite/lent ; contraste 1 participant sur 2 vite/lent intensité (forte/piano) hauteur (aigu/grave)

17. silence / sons
Yeux fermés, écouter le silence de la salle, puis on lève sa main lorsque le meneur produit un son etc.

18. Caruso
le groupe en cercle chante et le meneur désigne une personne qui chante un tout petit peu plus fort (puis crescendo-decrescendo). La personne « aveugle » au centre, devine de qui il s'agit en l'indiquant avec le bras. On continue en changeant de chanteur, puis d'aveugle.

Des jeux musicaux sur des comptines traditionnelles

Les jeux proposés sont transférables pour toutes les chansons traditionnelles enfantines et ne constituent pas un ensemble exhaustif :

Objectifs :

- Exploration des ressources de la voix
- Eléments caractéristiques des sons (espace, temps, couleur, forme)
- Investir les perceptions, les sensations, les émotions, ...

Patin à roulette : chanter la ligne mélodique en roulant les « r »

Eléphant : chanter dans les graves avec pesanteur (augmentation de la tessiture dans les graves, pulsation marquée)

Bébé : chanter dans les aigus (augmentation de la tessiture dans les aigus, pulsation arythmique)

Robot : chanter en monotonie (conserver la même note, puis changer la note, pulsation rythmique)

Poupées étrangères : chanter la mélodie dans une langue imaginaire (mémorisation de la ligne mélodique)

Pluie : imitations de bruits d'eau, d'impacts de gouttes (couleur ou timbre), dans le même mode d'émission vocale choisir des mots de la comptine à faire « chuter ».

Sorcière : placer le sentiment de peur en donnant le texte ou la voix chevrotante d'une vieille personne.

Miroir cassé : chaque morceau de miroir correspond à un morceau choisi de la comptine (distribution des rôles) que chacun donne en boucle avec accumulations. (l'auditeur reconstitue l'ensemble de la comptine par une écoute intérieure).

Baroque : lignes mélodiques de divas, superposées en monorythmie. (premières explorations de la polyphonie, repérages de dissonances (généralement les secondes et les quarts) et recherche des tierces et des quintes.)

Cheval : claquements de langue et modulation de la cavité buccale sur la mélodie (échauffement de l'appareil phonatoire), installation de la deuxième voix (cheval au trot).

Abeille : bzzzzz ; modulation de la cavité buccale sur la mélodie (échauffement de l'appareil phonatoire).

Emotions : chanter avec la perception de la peur, la joie, la colère,

Poupée : chanter dans les suraigus, recherche de la voix de tête (accroissement de la hauteur dans la tessiture).

Toboggan : augmentation du débit et de glissando aigu et grave en début et fin de vers (variation du tempo et du mode d'émission sonore) sentiment de vitesse. Travail sur les éléments caractéristiques du sonore : glissando, crescendo/décrescendo, rythme.

Canon : chanter avec 2 ou 3 groupes qui partent après « verte » jusqu'à « tout chaud »

Une souris verte qui ... : berce, gratte, bégaie, chuchote, crie, ...

Tarentelle : un soliste/ un chœur. Jeu de question/réponse. Travail sur une mise en forme.

Voyelles : chanter la mélodie en ne rendant audible que ses voyelles.

Le bouton : sur la première partie de la comptine, changer la tonalité en augmentant ou diminuant de quelques demi-tons (tessiture, transposition).

Au théâtre : « jouer » la chanson tel un comédien.

Ecoutes : les genres jazz, sud américain, rock, rap, baroque, traditionnelle, ... un même texte dans différentes versions musicales. (c.f. : collection Thèm'axe, la voix, Editions Lugdivine)

LES JEUX VERBAUX

Quelques suggestions de jeux :

Jeux sur le rythme (MS-GS):

- En cercle. Chaque enfant dit son prénom. L'enseignant reprend en distinguant les syllabes des prénoms (A ME LIE). Chacun répète en écho.
- Chacun dit son prénom en tenant le plus longtemps possible la dernière syllabe ;dès qu'il l'interrompt son voisin enchaîne avec son propre prénom et fait de même.
- Idem avec les premières syllabes que l'on allonge et on termine à bout de souffle : A.....mélie. Les variantes peuvent porter sur fort/faible, grave/aigu.
- A pratiquer dans la cour : appeler un enfant éloigné.

Jeux sur les intonations (PS-MS-GS):

- L'injonction : « Jacques a dit... » (ordres à donner)
- L'interrogation avec différentes phrases, mots, sons.
- L'exclamation avec différentes phrases mots et sons.
- Les formules liées à des situations d'appel : « Comment vas-tu Kamel ? » « Bonjour Agnès !»

Jeu des muets (GS):

- L'enseignant articule nettement mais silencieusement par exemple le prénom d'un enfant. Celui-ci doit identifier, dire son prénom et articuler à son tour silencieusement le prénom d'un autre enfant...

Jeu de pigeon-voile auditif (GS):

- Dire des listes de mots, ou des textes préparés contenant souvent un même son : à la fin, au début ou dans le corps du mot. On lève la main lorsque le son est entendu.

Jeu de la maison des sons ou du corbillon (GS) :

- Avec des objets ou des images. Les nommer, les regrouper quand leurs noms contiennent le même son.
- Des objets ou des images ont été regroupés : faire rechercher le critère qui a été choisi pour les associer.

Jeu du marché de Pad'i Pad'o..., chasser l'intrus (GS):

- Avec des objets ou des images, inventorier ou éliminer ceux dont le nom contient le son ou le phonème « interdit ».

Jeu des syllabes emmêlées (MS-GS):

- Exemple : 'papillon', 'pipaillon', 'illonpapi'...

Jeu de la syllabe manquante (MS-GS):

- Montrer l'image et dire voilà *un vé...*(vélo), un pa...illon (papillon) et l'enfant complète.

Jeux de charades simples, de rébus (en joignant éventuellement des illustrations) (GS)

Jeu de comédie (PS-MS):

- Dire un mot, une phrase en riant, en pleurant, en appelant, en bâillant, en grondant...

Jeux sur les onomatopées (PS) :

- Le train « tch tch », le tambour « plan plan », l'horloge « tic tac... », la cloche « ding dong », les pompiers « pin-pon », la serrure « cric-crac », les talons « clic-clac », c'est bon « miam miam »...

Jeu sur les oppositions consonantiques, les paires minimales (GS) :

- Bain/pain, tasse/casse, danse/lance, ...

Jeu des phrases magiques (MS-GS) virelangues:

- « Ton thé t'a-t-il ôté ta toux ? »

Jeux sur les mots dont les sonorités sont évocatrices (GS):

- « susurre, chuchote, murmure, ronfle, ronronne... »

- Inventer l'onomatopée correspondante

Jeu du téléphone :

- Faire circuler des noms d'objet sur le cercle, ils doivent revenir identiques (prononciation et ordre) (PS).

- Faire circuler une courte phrase (MS).

- Faire circuler une phrase avec allitération : « Ils ont six saucisses et six saucissons » (GS).

Jeux d'enchaînements (PS à GS suivant la difficulté du texte)

- A partir de chants, comptines, formules des contes avec accumulations (« Alouette, je te plumerai la tête, et le bec... et le dos... »)

LES JEUX MUSICAUX d'après Claire Renard (Van de Velde)

(Sans progression, indépendamment les uns des autres, visant tous, des objectifs d'écoute du son vocal ou instrumental, émanant de soi et aussi des autres, mettant en place l'écoute du groupe.)

Le jeu de boucles, (les enfants sont en rond) : un groupe d'élèves invente une cellule intéressante, c'est-à-dire qui ait suffisamment de dynamisme interne pour pouvoir tourner sur elle-même. Ils choisiront soit un mot soit une formule rythmique et la répèteront un certain nombre de fois sans changer la vitesse (le tempo), l'intensité (fort ou plus ou moins faible) et la façon de le dire ou de le frapper (le timbre). Au sein de chaque boucle, chaque joueur peut s'il le désire "passer son tour", la difficulté étant de le reprendre. Après plusieurs essais, les enfants gèrent par leur écoute interne, la régularité de la boucle. L'écoute de l'enregistrement au magnétophone permet ensuite d'évaluer le travail (évaluation formative). Il permet de développer le sens de l'écoute et la maîtrise du temps musical. C'est le plus difficile des jeux que j'ai expérimentés avec mes élèves.

Le jeu de crescendo - decrescendo, les enfants sont en demi-cercle. Ce travail permet les "piano et les forte" et vise à utiliser les intensités ; les enfants devront augmenter ou réduire leur volume sonore en fonction du geste signalé par le chef. Les mains indiquent par un espace plus ou moins grand, si le son est faible ou fort, s'il varie en puissance ou non.

Le jeu de trame, les enfants sont en rond (petit groupe). Il permet aux enfants de dire une syllabe ou un mot à son propre rythme mais en étirant le son. On doit entendre comme une trame constituée de sons longs. Tout à coup un enfant resserre la syllabe ou le mot en un son très court, signal pour que tous s'arrêtent. De nouveau la trame repart et ainsi de suite. Cette séquence reproduite plusieurs fois, exige des enfants une écoute attentive du temps musical, c'est-à-dire qu'ils doivent sentir le moment où la trame a assez duré pour pouvoir l'interrompre et le temps de silence nécessaire avant de recommencer. Ce jeu se fait sans chef d'orchestre.

Le jeu d'accumulation est un dispositif d'improvisation où les enfants les uns après les autres s'ajoutent à la masse sonore qui va croître puis décroître, jouant sur la densité du son. Le volume sonore va varier mais les acteurs eux, doivent garder la même intensité.

Les enfants sont en demi-cercle. D'abord un enfant lance un son, puis le deuxième, puis le troisième et ainsi de suite, chacun continuant dès qu'il a commencé. On va ainsi jusqu'au bout du rang, puis on revient en arrière, c'est-à-dire que chacun se tait progressivement ce qui crée un phénomène de désaccumulation.