

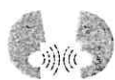
Musique au quotidien

de la musique au XXI

- Annie **Bachelard**
- Daniel **Coulon**
- Jean-Paul **Loisy**

auQuotidien
collection dirigée par Françoise Pétreault

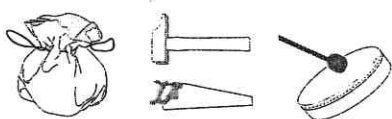
Jeux vocaux et création sonore



Cette liste de fiches propose un parcours où la voix est utilisée pour s'exprimer, imiter, inventer, jouer... comme si elle était un instrument de musique.

Sons continus/sons discontinus..	1.2.1	1.2.2
Jeux d'intonation ..	1.3.1	
Jeux d'imitation et d'expression ..	2.2.1	2.2.2
Miaulements expressifs : Duo des chats ..	2.2.3	
Onomatopées ..	3.1.1	
Sons étirés/sons serrés ..	3.3.1	
Paysage sonore : l'hiver ..	4.3.2	
Relation expression/matière ..	5.2.1	
Hauteur de la voix et sons glissés..	5.2.3	
Grappes de sons ..	5.2.4	
Sons liés/sons détachés ..	6.1.1	
Interventions aléatoires 1 ..	7.1.4	
Paysage sonore : la nuit ..	7.2.1	
Voix amplifiée ..	7.2.2	
Interventions aléatoires 2 ..	7.2.3	
Paysage sonore : l'orage ..	8.1.1	
Mouvements sonores ..	8.2.1	
Modification de la voix avec le mirliton ..	8.3.5	

De l'objet sonore à l'instrument de musique



Le parcours proposé dans ce domaine est centré sur l'idée que le son est dépendant du matériau sonore et du geste instrumental. Ce parcours s'articule en quatre chapitres qui peuvent s'imbriquer l'un

dans l'autre.

Activités de recherche sur le son produit par divers objets : c'est ce que désigne le terme sac à sons. Les trouvailles faites dans ce domaine par les enfants sont évidemment des expériences sensorielles riches, mais elles débouchent sur des utilisations musicales organisées.

Poursuite de la recherche sonore avec des objets fabriqués.

Utilisation d'objets manufacturés conçus spécialement pour obtenir un son voulu : les petits instruments de percussion.

Découverte des instruments de musique.

Objets sonores

Sac à sons : constitution et présentation ..	1.1.2
--	-------

Sac à sons : bruits d'eau ..	1.2.1
Sac à sons : utilisation rythmique ..	1.3.2
Sac à sons : pulsation ..	2.1.1
Sac à sons : les papiers ..	2.2.4 2.3.1 2.3.2
Sac à sons : BD sonore ..	2.3.3 2.3.4
Sac à sons : onomatopées ..	3.1.1 3.1.3
Sac à sons : le métal ..	3.2.2
Sac à sons : bruitages ..	5.1.1 5.1.2 5.1.3
Sac à sons : amplification ..	7.2.2
Sac à sons : paysage sonore ..	8.1.1
Appeaux ..	8.1.3
Bouteillophone ..	8.2.2

Objets fabriqués

Tic-tac en cardère ..	2.1.4
Cintre à clous. Boîtes jumelles ..	3.3.2
Boîtes et élastiques ..	7.1.5
Bâton de pluie, ballon d'orage et roue de pluie ..	8.1.1 bis
Appeaux ..	8.1.3 bis
Bouteillophone ..	8.2.2
Mirliton ..	8.3.5

Petits instruments de percussion

Accompagnement rythmique d'un chant ..	3.2.1 3.2.3
Accompagnement rythmique et harmonique d'un chant ..	3.3.1 3.3.3
Connaissance des instruments ..	4.2.1 4.2.2 4.2.3 4.2.4
Codage de l'accompagnement harmonique d'un chant ..	4.3.1 4.3.4 4.3.5
Classement des instruments ..	5.3.2
Accompagnement harmonique en ostinato : lames sonores ..	6.1.1 6.1.4
Lecture du tableau à fenêtre mobile ..	6.2.2
Crescendo, decrescendo ..	6.2.4
Jeu de cartes sonores ..	6.3.3

Instruments de musique

Guitare, banjo ..	2.1.3
Tambourin ..	4.2.1
Famille des cuivres ..	5.3.1
Flûte, cliquettes, guitare ..	5.3.3
Ney, bendir, violon, piano ..	6.1.3
Famille des cordes. Clavecin ..	7.1.6
Épinette de Vosges ..	8.3.4

Travailler sur l'écoute intérieure

Jeu du feu rouge : l'enseignant donne comme consigne de chanter quand sa main est ouverte, ce qui signifie « feu vert », et de chanter « dans sa tête » quand sa main est fermée (« feu rouge »).

Pour terminer (CD1, plage 2)

Tout le monde se lève et chante la chanson le mieux possible, du premier au quatrième couplet, en faisant attention aux gestes du chef qui dirige le groupe, s'arrête, accélère ou ralentit...



On écoute *Ventoline Breakdown*, interprété par le groupe LoneSaône. Le cow-boy de la chanson *Au Texas* rencontre un groupe de musiciens qui jouent du banjo, de la guitare, du violon, de la mandoline, de la contrebasse et de la clarinette.

1.1.2 Constituer et présenter le sac à sons

Objectifs

Être attentif au son.

Enrichir le geste instrumental (coordination, anticipation).

Prendre conscience qu'à un geste correspond un son, et que la qualité du son dépend de celle du geste inducteur.

Participer à une production sonore collective.



Le sac à sons : descriptif

Confectionner, avec un joli tissu de couleur vive, un sac assez grand, fermé par une cordelière passée dans l'ourlet, ou utiliser un coffre, une malle... Emplir ce sac d'objets hétéroclites (liste ci-dessous) puis le compléter au fur et à mesure avec les enfants selon leurs propositions. On y trouvera par exemple :

peigne, râpe, brosse... ;

balles de ping-pong, de tennis, ballon de baudruche... ;

réipients divers (en métal, en carton, en verre, en plastique, avec ou sans couvercle...);

tubes en plastique, en cuivre (plomberie)... ;

papiers de textures différentes ;

élastiques de tailles variées ;

trousseau de clés ;

coquillages (Saint-Jacques, moules...), noix, billes, galets... ;

boîtes de riz, de lentilles, etc.

Propositions d'activités

Un temps d'exploration (pénible pour l'enseignant...) est nécessaire pour que chacun manipule l'objet de son choix et en tire les sons les plus variés. Pendant ce temps de recherche individuelle, l'enseignant va de l'un à l'autre, écoute, encourage.

Productions individuelles : les enfants sont assis en cercle, ils posent devant eux l'objet

sonore (ce qui leur permettra d'écouter les autres) et, chacun à leur tour, ils font écouter à leurs camarades leurs trouvailles sonores :

- on écoute et on nomme le geste producteur de son par un verbe d'action : gratter, taper, caresser, tapoter, faire rouler, faire tomber, frotter, pincer, souffler, vider, appuyer, secouer, renverser, déformer, déchirer, etc ;
- on imite vocalement ou corporellement les sons entendus ;
- on évoque : « on dirait... ».

Pour rompre cet inventaire individuel, on pourra reprendre collectivement : un même geste sur des objets différents, des gestes différents sur un même objet.

Jeu de cartes



Confectionner un jeu de cartes en écrivant sur chacune d'elles un des verbes d'action. On pourra jouer de diverses manières :

- l'enseignant tire une carte, par exemple « tapoter », et toute la classe « tapote » son objet sonore ;
- tour à tour, chaque enfant choisit un objet et tire une carte « action » ; il joue et les autres élèves doivent deviner ce qui était écrit sur la carte.

Jouer collectivement en respectant des signes de départ et d'arrêt.

L'enseignant ouvre les mains : on joue.

L'enseignant ferme les mains : on s'arrête de jouer.

Préparer deux cartons représentant des feux tricolores : « vert ! », on joue ; « rouge ! », on s'arrête.

Faire entendre des signaux sonores : clochette, on joue ; flûte, on s'arrête.

*N.B. : l'utilisation de signaux sonores conduira nécessairement à jouer *piano*.*

1.1.3 Percussions africaines : la pulsation

Objectifs

Intérioriser une pulsation en la plaçant à tous les niveaux du corps.

Écouter des musiques extra-européennes.



Mouvements et évolution sur *L'abeille* (CD1, page 3)

Les enfants sont disposés en cercle ou en demi-cercle, de façon à bien voir l'enseignant. Au début de la séance, ils sont à genoux, assis sur leurs talons.

En écoutant la musique, les enfants devront imiter les mouvements proposés par l'enseignant. Après la courte introduction, il marque la pulsation de différentes manières en gardant chaque mouvement suffisamment longtemps pour que tous les enfants l'aient bien installée, mais pas trop pour ne jamais lasser. Par exemple :

Position à genoux assis sur les talons :

- frapper avec les deux mains les deux cuisses, main droite sur cuisse droite, main gauche sur cuisse gauche, croiser ;
- toucher le pouce avec le bout des doigts ;

2.2.4 Sac à sons : les papiers

Objectifs

Mieux percevoir la relation étroite entre la matière et le son.

Trouver de nouveaux gestes instrumentaux.

Le contenu habituel du sac à sons sera remplacé par des papiers de toutes sortes ainsi que par divers sacs en plastique : papier aluminium ménager ; papier journal ; papier absorbant (essuie-tout) ; sac pour congélation ; papier calque ou sulfurisé ; sacs publicitaires ; sac à fruits très fin, très bruyant ; sac de pharmacie plus ou moins épais ; sac poubelle ; papier kraft (sac à fruits) ; papiers cadeaux de textures différentes ; papier de soie (emballage de chaussures) ; papier cristal (fleuriste) ; papier glacé (catalogue).



Exploration et réinvestissement des séquences « sac à sons »

Travail du geste associé au son, inventaire des verbes d'action

Rappels : déchirer d'un seul coup par saccades ; déchirer lentement ou rapidement ; froisser ; secouer ; tapoter (pichenettes) ; frotter (dans les mains, sur le sol) ; souffler, etc.

Un même geste pour tous avec des papiers différents

Faire écouter des productions individuelles pour mettre en évidence les possibilités sonores des divers papiers.

Après avoir essayé collectivement toutes ces actions, chacun explore « son » papier en enchaînant plusieurs gestes. On écouterà quelques productions d'enfants.

Bruitage d'une histoire

Chaque enseignant peut inventer une histoire à son gré, en voici une à titre d'exemple :
1- Une souris grignote dans la maison de Guillaume. 2- On entend des pas dans l'allée de gravier : c'est Guillaume qui arrive ! 3- Son chat entre : il est en colère. 4- La souris se sauve.

Après avoir déterminé les actions de l'histoire, on essaie de trouver le bon geste, le bon papier pour bruite. Laisser les enfants tâtonner, proposer.

1- Déchirer par saccades, très lentement. 2- Froisser entre les mains. 3- Souffler. 4- Tapoter.

En quatre groupes, chacun se spécialisant dans le bruitage d'une action, on sonorise cette histoire.

Enregistrement-Écoute



Les bruitages seront enregistrés (sans paroles) puis écoutés, analysés avant d'être éventuellement réenregistrés.

Pour prolonger cette activité, réaliser quatre images séquentielles, soit en dessinant les personnages, soit en représentant les bruits. On peut également trouver une suite à l'histoire et la sonoriser entièrement.



Illustration : Les p'tits papiers de Serge Gainsbourg (CD1, plage 22)

Écouter la chanson pour le plaisir. Faire la liste des différents papiers évoqués.

SÉRIE 3

2.3.1 B.D. sonore : premier fragment

Objectifs

Utiliser le sac à sons.

Réaliser un paysage sonore en imitant des sons successifs.



Écoute du premier fragment de la B.D. sonore (CD1, page 23)

Ce fragment est composé de quatre séquences : une voiture arrive, une portière claque, des bruits de pas sur les graviers, des bruits de clés dans la main.

Les enfants racontent ce qu'ils ont entendu en ordonnant les bruits. Ils imaginent le début d'une histoire : peut-être que... Présenter aux enfants les quatre dessins découpés puis agrandis au format A4. Leur demander de les ordonner.

Réécouter l'extrait sonore pour vérifier.



Imitation de la première séquence : la voiture

Demander aux enfants de faire le bruit de la voiture comme ils le font pendant les récréations en faisant vibrer les lèvres. Faire la voiture de course, la «deudeuche», le camion, la voiture qui accélère, qui ralentit. Cette fois, on imite le bruit de la voiture en se déplaçant : on s'arrête, on redémarre, on accélère, on ralentit...

Réécouter la séquence

La voiture vient de loin. Comment faire pour imiter cette progression sonore ?

Première solution : un enfant imite le bruit de la voiture depuis le fond de la salle et s'approche du magnétophone.

Deuxième solution : peut-être un enfant proposera-t-il directement de faire un crescendo, en modifiant le mode de bruitage (par exemple VVVV... puis BRRR...) ou en jouant uniquement sur l'intensité.

Enregistrer les deux solutions

Écoute. Critique et choix de la solution qui donne les meilleurs résultats sonores.



Imitation des trois séquences suivantes

Un claquement de portière, des bruits de pas sur des graviers, des bruits de clés. Rechercher dans le sac à sons des objets qui permettent d'imiter au mieux ces bruits.



Sonorisation et enregistrement des quatre séquences

Pour enregistrer l'enchaînement des quatre séquences, l'enseignant répartit les tâches et dirige les interventions par des gestes convenus à l'avance : un groupe imite la voiture, un enfant imite le claquement de portière, un enfant imite le bruit de pas, un groupe imite les bruits de clés.

Écoute, critique et réenregistrement éventuel en améliorant les productions.

Écoute comparée de la bande initiale et de celle des enfants.

3.1.1 Sac à sons : onomatopées

Objectifs

Produire, lire, désigner et reconnaître des onomatopées.

Écouter un extrait d'œuvre vocale contemporaine.

Imiter un son, c'est trouver un moyen vocal, corporel ou instrumental permettant de le reproduire de la façon la plus fidèle possible. Utiliser des onomatopées, c'est déjà prendre une certaine distance, c'est interpréter pour simplifier et symboliser.

Observation d'images de bandes dessinées

Les six images de bandes dessinées (lion, sorcières, voiture, musicien, vitre cassée) sont distribuées à six enfants (l'enseignant les aura découpées puis agrandies au format A4).

Chaque enfant, tour à tour, décrit son image devant la classe sans la montrer. Chaque image est ensuite affichée au tableau. Les autres enfants complètent la description.

Faire repérer « l'écriture des bruits ».

Produire vocalement ces bruits au fur et à mesure de la présentation des images.

Quand toutes les images sont affichées, « lire » les bruits que l'enseignant désigne dans le désordre.

Inventer des onomatopées à partir du sac à sons



Pour préparer le chant *Ma femme avait un grand chapeau* (fiche 3.1.2), l'enseignant sélectionne cinq objets induisant un geste précis dans le but de faire découvrir aux enfants de nouvelles onomatopées.

objet métallique	frapper	→	ding, ding, ding.
carton ondulé, bouteille striée . . .	gratter	→	gratt, gratt, gratt.
boîte remplie de grains	secouer	→	tchic, tchic, tchic.
baguettes de bois	claquer	→	clac, clac, clac.
bouteille, tube	souffler	→	fttt, fttt, fttt.

Tour à tour, cinq enfants jouent avec les objets sélectionnés. Pour chaque son produit, la classe choisit le mot qui paraît le plus judicieux pour désigner ce son.

Un deuxième groupe de cinq enfants prend en main les objets. L'enseignant prononce une onomatopée, l'enfant qui a l'objet correspondant réagit en jouant.

Écoute d'un extrait de *Stripsody* de Cathy Berberian (CD1, plage 28)



Écouter l'extrait interprété ici par Marie-Laure Weill-Raynal. Commenter. Les enfants remarqueront certainement que cette musique est une succession d'onomatopées. Écouter à nouveau jusqu'à BOINNNGGG pour faire l'inventaire de ces onomatopées. Deux d'entre elles : AAAAAA (cri de Tarzan) et BRRRRR (la voiture) figurent sur les images de B.D. observées en début de séance.

Présenter la première page de la partition de *Stripsody* sur laquelle les enfants pourront reconnaître ces deux onomatopées, et retrouver toutes celles que la chanteuse a prononcées.

3.2.2 Sac à sons : le métal

Objectifs

Percevoir la relation entre la matière et la résonance du son.

Enrichir le sac à sons.

On utilise pour cette séquence les objets apportés par les enfants (cf. fiche 3.2.1).

L'enseignant aura prévu un certain nombre d'objets en métal qui résonnent bien pour remplacer les objets inadaptés au travail qui suit (type casserole en aluminium...).



Découverte du son du métal

Les enfants sont disposés en cercle, leurs objets posés devant eux.

Chacun à leur tour, ils font entendre le son de leur objet qu'ils maintiennent d'une main au bout d'une ficelle et qu'ils frappent avec le battant prévu.

La ronde des sons

Demander à chaque enfant de prendre son objet. Un premier enfant le fait sonner, le second ne commencera que lorsqu'il n'entendra plus résonner le premier, et ainsi de suite...

On peut étouffer le son. Chaque enfant essaie d'étouffer le son de son objet (serrer l'objet dans sa main, contre ses vêtements...).

Puis on fait une nouvelle ronde des sons : « On arrête le son quand on veut ».

Coder et décoder des sons longs et des sons courts

Demander à quelques enfants de produire un son long ou un son court en utilisant un des procédés découverts pour « étouffer » le son.

Chercher des moyens de représenter par le dessin :

- un son long : ——— ou ~~~~~ ou ~~~~~ ou ———

- un son court : • ou || ou o ou X

Discuter et se mettre d'accord sur le choix d'un symbole puis imaginer une succession de sons, la coder et la lire.

Par exemple : ~~~~~ || ~~~~~ ~~~~~

Jouer cette succession en décodant le message :

- avec nos objets métalliques ;

- avec la voix : utiliser une onomatopée comme « din » en faisant sonner le « n ».

Collectivement, par groupes et individuellement.



Écoute de la chanson *Le haut, le bas* (CD1, page 33)

Repérer le son du triangle qui parfois résonne et parfois est étouffé volontairement par le percussionniste.

Apprendre cette nouvelle chanson et la chanter à la manière des interprètes entendus, en alternant les groupes (garçons/filles, solo/*tutti*).

8.1.1 Paysage sonore : l'orage

Objectifs

Jouer avec sa voix et des objets pour créer un paysage sonore.
Réaliser une production sonore avec des variations d'intensité.

Raconter l'histoire



Le Troun et l'oiseau musique est un livre écrit et illustré par Elzbieta. Auteur d'origine polonaise, elle réalise des ouvrages destinés à la jeunesse, où elle accorde à l'écriture une place aussi importante qu'à la magie du dessin. Publié en 1984 chez Duculot, et prochainement réédité aux Éditions du Rouergue¹, *Le Troun et l'oiseau musique* raconte l'histoire d'un petit être qui a le pouvoir de changer la forme de ses oreilles. Selon leur aspect, il peut appréhender la sonorité des paysages qu'il traverse au gré de sa promenade. Des partitions de Sharon Kanach font corps avec les dessins, ajoutant à la musicalité de l'album.

L'enseignant lit ou raconte l'histoire du Troun en montrant le livre, ou à défaut les reproductions ci-jointes extraites du livre.

Les enfants réagissent, commentent, font des rapprochements éventuels avec d'autres lutins connus...

L'enseignant insiste sur le fait que le Troun a des oreilles à géométrie variable, ce qui indique qu'il sait et qu'il aime écouter ! Essayons d'agrandir nos oreilles en mettant nos mains derrière, et écoutons en silence si des bruits qui nous échappaient jusque-là ne deviennent pas audibles de cette façon.

Travailler sur un paysage sonore



Reprenons la page de la pluie : « Il a entendu le souffle du vent et la pluie qui crépite. »

Imitons le bruit du vent : les enfants se souviennent de ce qu'ils ont fait pour le travail sur l'hiver (cf. fiche 4.3.2) : mélange de FFF... VVV... CHCHCH... SSS... OUOUOU...

Imitons le bruit de la pluie : en utilisant les « tic-tac » (cf. fiche 2.1.4), les boîtes avec les élastiques (cf. fiche 7.1.5), les bâtons de pluie ou les roues de pluie (cf. fiche 8.1.1 bis).

Écoute de l'enregistrement d'un orage (CD2, plage 44)



Repérer les caractéristiques sonores qui seront utiles : crescendo très lent de la pluie, violence des coups de tonnerre, puis grondements qui s'éloignent progressivement.

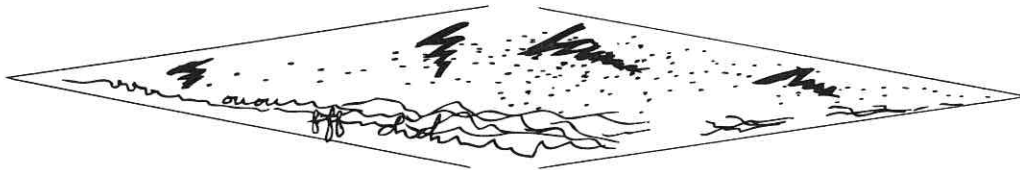
Imitons l'orage : nous allons donc faire le bruit du tonnerre en utilisant les ballons de baudruche dans lesquels on aura mis des grains de plomb (cf. fiche 8.1.1 bis).

Distribution des rôles et enregistrement

L'enseignant désigne les enfants qui seront chargés de jouer le vent, ceux qui seront chargés de jouer la pluie, et ceux qui seront chargés de jouer le tonnerre.

1. *Le Troun et l'oiseau musique*, textes et dessins d'Elzbieta, musique de Sharon Kanach, Éditions du Rouergue. Réédition en cours.

Il dispose les groupes et dessine au tableau le schéma représentant l'organisation générale des événements sonores (crescendo, decrescendo).



Il joue le rôle du chef d'orchestre, c'est-à-dire qu'il désigne les groupes qui doivent intervenir, et les fait cesser par le geste habituel de la main qui se referme.

Il fait en sorte que tous les cas de figure en termes de simultanéité et de succession se produisent en s'enchaînant.

Plusieurs enfants peuvent s'essayer au rôle de chef d'orchestre.

On inverse les groupes de manière à éviter toute frustration par rapport à la manipulation des objets.



L'enseignant recompose le groupe selon la structure qui lui semble la plus performante, il dirige à nouveau, on enregistre, et on fait une écoute critique.

On réenregistre éventuellement.

Extrait de l'histoire du Troun et l'oiseau musique

Il a écouté ce qui se passe dans les champs...

Il a écouté ce qui se passe sur la colline...

Il a entendu le souffle du vent et la pluie qui crépite...

Il a écouté la forêt sauvage.

Puis il a écouté le chant de l'oiseau dans l'arbre.
« Tu me la donnes, ta mélodie ? » a-t-il demandé à l'oiseau.

Et l'oiseau a répondu « t-oui ».

Alors, le Troun a appris le chant de l'oiseau par cœur.

Au fond, quand on y pense, tout fait des sons !
Si j'en faisais moi aussi ?
Et il est rentré chez lui.

Quand ses copains ont vu sa bicyclette, ils ont dit : « Tiens, il est revenu de la mer... »
« Mais qu'est-ce qu'il fabrique ? Écoutez ça ! »

On dirait de l'herbe qui bruisse
un feu qui craque
un cheval qui trotte
des étoiles filantes
la lune qui rit !

Le Troun faisait tout cela avec ses affaires.