

RÉPERTOIRE JEUX POUR LE PROJET DÉMOS

proposé par Carole Dauphin et Ariane Lysimaque (référentes pédagogiques DÉMOS Ile de France)
juin 2016

Voici un recueil d'outils expérimentés cette année ou les années précédentes dans des ateliers Démos qui ont été répartis en 4 catégories :

- dynamique de groupe
- jeux vocaux
- création et improvisation
- danse et mouvements

C'est une boîte à outils en construction qui n'a aucune valeur de méthode mais qui a simplement pour objectif de faire circuler entre les intervenants des dispositifs qui ont fonctionné dans les ateliers.

L'idée est que ce document s'enrichisse et se structure progressivement par les retours et contributions de chacun.

Il sera notamment intéressant d'y ajouter par la suite une catégorie avec des exercices de technique instrumentale par famille d'instrument.

I DYNAMIQUE DE GROUPE

1) Jeu de Présentation

► *Jeu des prénoms*

Objectif : se présenter au groupe accompagné d'une percussion corporelle

Modalité : grand groupe groupe

Matériel : aucun

Durée : 10'

Créer un cercle enfants et adultes mixés. Un adulte propose en premier une cellule : « Bonjour, je m'appelle ... » en proposant un accompagnement de percussion corporelle simple.

Le rythme est effectué au choix : Clap main, doigts, pieds, cuisse, ou torse. Il va ensuite proposer au reste du groupe de se présenter

Il n'y a pas d'ordre de passage strict, chacun se présente quand il le souhaite. L'intervenant qui commence, peut proposer à la prochaine personne de se présenter, par un regard particulier lors de sa présentation.

Variante :

Jeu de présentation mélodique: Même principe, à l'aide de sons (forts ou piano, graves ou aigus, rapides ou lents)

► *Jeu des prénoms*

Objectif : se présenter au groupe sur un parler rythmé

Modalité : grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 10'

En cercle, debout, proposer une pulsation avec les pieds : le balancement entre les deux pieds propose un tempo dans lequel l'intervenant inscrit d'abord son prénom et le fait répéter tout de suite après aux enfants sur son geste d'invitation ;

Exemple : je m'appelle Ca-ro-le, et ils répètent, tu t'appelles Ca-ro-le.

On fait un tour, chaque enfant cherchant un rythme différent à inscrire dans cette pulsation. Il est souhaitable de les guider et de les reprendre si ils ne sont pas dans la pulsation car c'est tout l'intérêt de ce jeu . On peut vite leur apprendre à faire des sons longs que l'on doit compter (Ca-a-a-ro -le)

Il faut vite passer si certains enfants trop timides ne veulent pas le faire, pour ne pas perdre l'attention du groupe et proposer un rythme pour cet enfant.

► *Jeu des prénoms*

Objectif : se présenter en communiquant avec son voisin

Modalité : grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 10'

En cercle

On se présente à son voisin en lui serrant la main, les yeux dans les yeux, en prononçant son prénom distinctement :

- fort/doucement/chuchoté/aigu/grave
- On peut se mélanger entre différentes consignes et comme ça on change régulièrement de voisin.

On peut aussi faire partir le jeu dans les deux directions du cercle qui va faire se croiser à un moment donné les informations (comme décrit précédemment).

Variante : la présentation est inversée

La personne qui commence dit le nom de son voisin au lieu du sien en lui serrant la main, et donc, le voisin doit se souvenir de tous les prénoms pour dire celui de la personne qui vient de parler et ensuite il se retourne pour dire à son tour le prénom de son voisin à qui il serre la main... C'est d'autant plus drôle quand le groupe est nouveau car il faut retrouver les prénoms.

2) Échauffement corporel et vocal

► *Frotter différentes parties du corps en rythme*

Objectif : échauffement corporel

Modalité : grand groupe

Matériel :

Durée : 5'

Sur 8 : bras droit, bras gauche, ventre, dos, cuisses, tibias, pieds
puis sur 4, puis sur 2, puis sur 1. le rythme est commun et doit rester régulier.

► *Jeu des massages*

Objectif : rythme et communication

Modalité : en binôme

Matériel : musique

Durée : 10 à 15'

En binôme :

- on pose les deux mains sur les épaules de son binôme
- on frotte le dos de bas en haut , sur les côtés, etc...
- on frotte les bras
- on tapote le dos avec la tranche de la main très vite (sushis massage)
- on laisse tomber le doigts comme des gouttes de pluie sur la tête

Évolutions possibles :

- On inverse les rôles.
- On le fait en rythme : sur 8, sur 4, sur 2, ...
- On peut le faire en musique sur une carrure qu'on veut faire entendre et intégrer.

3) Jeux d'écoute

► *Combien de personnes derrière moi ?*

Modalité : grand groupe

Matériel : de quoi bander les yeux

Durée : jeu assez court

Le groupe est debout, en cercle. Une personne, les yeux bandés est au centre.

Au signal du meneur, plusieurs enfants, un à un, se placent derrière le joueur au bandeau qui doit deviner combien d'entre eux sont venus se ranger dans son dos. Les joueurs restés dans le cercle observent le plus grand calme pour que les conditions d'écoute soient favorables.

L'enfant en situation d'écoute, doit deviner combien d'enfants se trouvent derrière lui. Il laissera sa place lorsqu'il aura trouvé.

Variante :

Jeu du poteau

Les enfants sont par deux. L'un ferme les yeux et sera le poteau, il n'a pas le droit de bouger. L'autre sera le "meneur" qui va jouer autour de lui avec:

les distances (de près, de loin); les hauteurs (près du sol ou vers le ciel); les vitesses (mouvements rapides ou lents).

Au signal sonore du professeur ou de l'animateur (après 2 minutes) le meneur s'arrête et le poteau doit montrer du doigt la position du meneur avant d'ouvrir les yeux. Ensuite on demande à chaque poteau de verbaliser ce qu'il a ressenti, avant d'échanger les rôles.

Évolutions possibles:

- faire le jeu pendant l'écoute d'un morceau de musique;
- faire le jeu en donnant les instruments ou les embouchures à chaque meneur.

Le silence est indispensable avant de commencer le jeu, les enfants n'ont pas le droit de se toucher ni de parler pendant le jeu.

► *Où suis-je ?*

Modalité : grand groupe

Matériel : de quoi bander les yeux

Durée : en fonction du groupe

On bande les yeux de quelqu'un avant de le placer dans un endroit qu'il ne connaît pas. Le reste du groupe se répartit n'importe où dans la pièce et ne bouge plus.

L'enfant qui a les yeux bandés appelle aussi souvent qu'il le souhaite le nom d'un de ses camarades, qui produit alors un son sur une surface à sa portée (le sol, une porte, une fenêtre, une table etc....) Après plusieurs appels, le joueur au bandeau essaie de deviner où se trouve exactement le joueur interpellé. Quelqu'un le remplace quand il a trouvé la réponse .

► *Qui a la voix la plus forte ?*

Modalité : grand groupe

Matériel : de quoi bander les yeux

Durée : jeu relativement court

Le groupe est assis ou debout, toujours en cercle. Un des joueurs, les yeux bandés, est placé au centre. Le but est que le groupe entier chante une chanson, mais que chaque participant chante à un degré d'intensité différent. Cela signifie que chacun doit convenir à l'avance et en secret de sa propre intensité vocale : piano, mezzo-forte, forte. Seul un membre du groupe chantera plus fort que tous les autres. C'est à la personne au bandeau de distinguer à l'oreille qui est ce joueur. Il faudra qu'elle le localise pour pouvoir le toucher ensuite. Lorsqu'elle y parvient, on change de joueurs.

► *À la recherche de sa propre chanson*

Modalité : grand groupe

Matériel : feuilles de papier et instrument sonore pour arrêter le jeu

Durée : 5 à 10 minutes

Préparer à l'avance le même nombre de feuilles de papier que le nombre de participants. Choisissez trois chansons connues dont vous inscrirez respectivement les titres sur chaque feuille de papier. Assurez-vous qu'il y ait un nombre égal de papier pour chaque chanson et que tous les enfants connaissent les chansons. Les morceaux de papier, une fois pliés et mélangés, seront ensuite distribués au groupe.

Chaque joueur, son papier à la main, marchera à travers la pièce. Au signal du meneur, chacun commence à chanter fort et en même temps la chanson indiquée sur sa feuille de papier. Tout en chantant, ils devront continuer à marcher dans la salle, en écoutant si quelqu'un d'autre chante la même chanson. Dans ce cas, ils devront se rejoindre et se tenir par la main. Ils continueront à chanter et se promener dans la pièce jusqu'à ce que trois groupes se soient formés.

► *Les marionnettes musicales*

Objectif : associer un geste à un son, identifier des timbres

Modalité : deux groupes de quatre, les autres observent

Matériel : quatre instruments de musique

Durée : environ 10 minutes

Quatre enfants vont agir comme des marionnettes après s'être placés où ils veulent dans une pièce. Convenez à l'avance de quatre signaux précis auxquels les marionnettes devront réagir. Pour ces signaux, choisissez quatre instruments différents.

Le son de chaque instrument déterminera un certain mouvement que devront exécuter les marionnettes. Par exemple : le violoncelle : deux pas en avant/ le violon : deux pas en arrière/ une percussion : agiter les bras de haut en bas/ un triangle : tourner sur soi.

Les quatre joueurs manipulant les instruments devront s'observer très attentivement de façon à ce que deux signaux ne soient pas émis simultanément.

Joueurs et marionnettes changeront de rôle après quelques minutes de jeux.

4) Jeux de concentration

► *Se frotter les mains*

Objectif : concentration

Modalité : en grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 5'

En ronde, debout : l'intervenant est le guide.

Il montre un geste de percussion sur le corps, que le groupe doit reproduire à son signal, sans aucune parole et dans un rythme fluide ; plus on enchaîne les idées et les mouvements, plus on obtient d'attention.

D'abord lentement, en écoutant le bruit du frottement et de plus en plus vite, puis enchaîner avec des « clap » et les enfants suivent en frappant des mains en même temps que l'intervenant.

Plus on introduit des petits silences, plus les enfants comprennent le but de la concentration et l'atmosphère se détend car chacun tombe dans les pièges tendus par ces silences imprévisibles.

► *Transmettre le son*

Objectif : écoute

Modalité : grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 5 à 8'

En cercle debout.

Faire passer un son (onomatopées type : « zip », « clouc », « ouch », ...) en l'accompagnant de la main pour le donner à son voisin : celui-ci le reçoit et le donne à son voisin et ainsi de suite... il est important de prendre et redistribuer le son avec le geste qui l'accompagne. Tout doit être fluide.

Au bout de quelques tours, l'intervenant peut faire partir un autre son dans l'autre sens et la personne qui reçoit les deux sons devra les redistribuer en prenant le temps dans chacun des deux sens.

Faire ensuite le même jeu les yeux fermés.

► *Observer sa respiration*

Objectif : concentration , détente

Modalité : grand groupe

Matériel : Aucun

Durée : 5 à 8'

Les yeux fermés, chacun observe sa respiration en mettant la main sur le ventre, puis dans le dos ; ensuite on inspire et expire ensemble sur 4, 5, 6, 7, 8, etc... même chose en bouchant une narine et en observant comment l'air entre et sort.

► *Partition sonore*

Objectifs : écoute et mémorisation

Modalité : grand groupe

Matériel :

Durée : 10 à 15'

Chacun choisit un son court, soit un son parlé ou chanté, soit une percussion avec les pied ou les mains. On choisit ensuite un tempo dans lequel les sons vont s'enchaîner : en répétant plusieurs fois le tour des sons, on perçoit une partition, la consigne étant de ne pas changer de son. Ensuite, faire la même partition les yeux fermés et éventuellement de plus en plus vite.

Variante :

-On associe un geste au son et du coup, pour mémoriser cette partition, le groupe répète le son et le geste associé après chaque nouvel élément ; ça devient :

1. quelqu'un propose un son et un geste,
2. le groupe répète
3. le suivant répète tout seul et ajoute son élément
4. le groupe répète du début
5. le suivant reprend du début et ajoute son élément
6. le groupe répète du début...etc

► *Le jeu du samouraï : Hi, Ha, Ho*

Objectifs : dynamique et prise d'information

Modalité : grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 15'

- Une personne désigne une autre les bras tendus et mains jointes en disant : « Hi »
 - les deux qui l'encadrent doivent immédiatement réagir par un « Ha » en se tournant vers elle les bras joints comme décrit précédemment au milieu du torse
 - la personne encadrée répond par « Ho » bras tendus et mains jointes en l'air
 - à son tour cette dernière désigne quelqu'un par « HI » , etc...
- tout doit s'enchaîner et on peut accélérer le rythme.

5) Jeux de communication

► *Formons des figures géométriques*

Modalité : grand groupe

Matériel : musique enregistrée

Durée : quelques minutes

En suivant le rythme d'une musique plutôt lente, le groupe se déplace dans la pièce. Lorsque la musique s'arrête, l'intervenant donne le nom d'une figure géométrique, un cercle par exemple, et c'est au groupe de former un cercle le plus vite possible sans communiquer verbalement ni se toucher.

Former un cercle parfaitement rond sans convenir à l'avance de la dimension du cercle ou de son emplacement peut être assez long. Si cela demande beaucoup de temps la 1ère fois, faites un nouvel essai pour voir si le groupe peut être plus rapide.

Vous pouvez ensuite proposer de former d'autres figures comme une ligne droite, un carré, un triangle etc...ou une lettre de l'alphabet.

► *Tableau vivant*

Modalité : grand groupe

Matériel : musique enregistrée

Durée : environ 10 minutes

Donner un numéro à chaque membre du groupe qui marchera ou dansera en cercle sur la musique.

Au signal du meneur, le joueur numéro 1 se place au milieu du cercle et prend une position particulière (position assise, debout, couchée etc...). Le numéro 1 se fige alors dans la pose choisie et la conserve pendant tout le reste du jeu. Au signal suivant, le numéro 2 rejoint le milieu du cercle, suivi du numéro 3 etc... Chaque joueur nouvellement arrivé au centre devra se mettre en contact physique avec un enfant déjà en place.

Le jeu se poursuivra jusqu'à ce que tout le monde se retrouve au milieu et forme ainsi une statue aux positions plus ou moins complexes : le tableau vivant.

Remarque : On peut faire une photo de ce « tableau vivant » à la fin du jeu.

► *L'un conduit, l'autre suit*

Modalité : deux par deux

Matériel : musique enregistrée

Durée : 10 à 15 minutes

Les enfants sont debout, répartis dans la pièce deux par deux. Dans chaque couple ainsi formé, l'un des deux conduit, l'autre suit. L'enfant qui mène lève la main droite, la paume tournée vers l'extérieur afin que son partenaire puisse poser sa main droite sans pour autant la lui tenir. Les mains ne font que s'effleurer, en suivant le rythme d'une musique lente.

Chaque meneur se déplace lentement dans toute la pièce et son partenaire essaie de le suivre. Tous deux doivent s'assurer que le contact ne soit jamais rompu. Les mouvements pourront être faits vers le bas ou vers le haut, en se déplaçant lentement ou plus rapidement.

On change de conducteur toutes les deux ou trois minutes.

Variante 1: *La danse de l'aveugle*

Modalité : deux par deux

Matériel : musique enregistrée

Durée : jeu court

Les enfants sont deux par deux, un des joueurs guide son partenaire en lui tenant les mains. En suivant le rythme d'une musique lente, il le conduit à travers la pièce. Intervertissez les rôles quelques minutes plus tard

Variante 2 : *Jeu de l'aveugle*

Objectif : écoute et confiance

Modalité : en binôme

Matériel : aucun

Durée : 15'

En binôme. Un enfant ferme les yeux et l'autre le guide en mettant un bras sur l'épaule et en prenant l'autre bras tendu en avant. Il le guide à travers la pièce, évitant les autres. Avant d'ouvrir les yeux, marquer un temps pour essayer de visualiser à quel endroit de la pièce on se trouve.

Évolution possible:

-Le guide ne tient plus l'aveugle mais choisit un son avec lequel il va le guider.

► *Le jeu du miroir*

Modalité : deux par deux

Matériel : musique enregistrée

Durée : 10 à 15 minutes

Les membres du groupe se placent deux par deux, face à face, n'importe où dans la pièce de manière à ce que les couples ainsi formés ne se gênent pas mutuellement. Les partenaires se tiennent à environ 1 mètre l'un de l'autre. Chaque couple décide de celui qui sera le moteur de l'action.

En suivant le rythme d'une musique au tempo modéré, la personne désignée exécute des mouvements de bras et du haut du corps, à la fois longs et souples. L'autre partenaire, qui agit comme un miroir essaie de suivre ses mouvements le plus précisément possible dans la même direction et simultanément. Les mouvements doivent être lents, et bien s'enchaîner.

Après quelques minutes on intervertit les rôles.

Variante 1 : Miroir en canon

Objectif : concentration, prise d'information

Modalité : grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 5 à 8'

L'intervenant propose un geste , puis un deuxième : sur ce deuxième geste les enfants reproduisent le premier, puis le deuxième sur le troisième, etc... il y a donc toujours un geste de décalage
A décliner avec une pulsation, sur 4. : par exemple on peut faire deux « clic main gauche » et deux « clic main droite » sur 4 temps, ; du coup cela devient un groupe d'un même geste sur une pulsation.

Variante 2 : Miroir et son

Modalité : deux par deux

Matériel : musique enregistrée

Durée : environ 10 minutes

Les enfants sont deux par deux et se tiennent face à face. En suivant le rythme d'une musique douce, un des deux joueurs exécute des mouvements lents avec les mains qui sont ensuite reproduits par son partenaire, comme dans un miroir, d'une manière aussi symétrique que possible et en restant debout à la même place.

On interrompt alors la musique et l'un des deux partenaires commence à produire des sons pour être aussitôt imité par l'autre (le miroir).

Mouvements et sons pourront être combinés. Encouragez les enfants à produire des sons en harmonie avec les mouvements. Après quelques minutes, changer de partenaire.

► Le mot gentil

Objectif : dynamique et communication

Modalité : grand groupe

Matériel: une chaise et un bandeau ou écharpe

Un enfant désigné par l'intervenant vient s'asseoir sur une chaise les yeux bandés :
les autres enfants doivent venir chacun leur tour lui chuchoter quelque chose de gentil à l'oreille.
Ensuite on demande quelle impression cela a procuré à l'enfant.

► Jeu des regards

Objectif : dynamique et communication

Modalité : grand groupe

Matériel : Aucun

Durée : 10'

En cercle

Une personne regarde une autre : lorsque elle est certaine d'avoir capté son attention, les deux échangent leur place dans le cercle en ne se quittant pas des yeux.

La personne ayant été choisie en regarde une autre et attend d'être sûre à son tour pour se déplacer : le groupe doit mémoriser toutes les personnes déplacées car on ne peut choisir quelqu'un qui s'est déjà déplacé. Le jeu s'arrête quand tout le monde s'est déplacé. On peut le faire de plus en plus vite, une fois le jeu compris.

6) Jeux basés sur la confiance

► *Tu brûles !*

Modalité : grand groupe

Matériel : instruments, de quoi bander les yeux

Durée : en fonction du groupe

Un enfant, les yeux bandés, est chargé de rechercher un autre enfant dans le groupe. Ce dernier prend une position définie dans la pièce. Le reste du groupe dispose d'un instrument servant à guider le joueur au bandeau vers la personne à trouver, en jouant à une intensité variable.

Lorsque la personne au bandeau est tout près du but et « brûle », les instruments jouent de plus en plus fort. Lorsque au contraire, elle s'éloigne du but et « refroidit », la musique s'adoucit. Il est nécessaire de convenir d'une intensité moyenne est de faire un essai avec les autres joueurs, avant que la personne aux yeux bandés ne commence à chercher. Le meneur doit veiller à ce que celle-ci n'aille pas se cogner dans un obstacle quelconque. Lorsque la personne recherchée est découverte on change les rôles.

Remarque : A la fin de chaque partie vous pouvez demander à l'enfant aux yeux bandés de donner ses impressions.

► *Promenade dans la forêt*

Modalité : grand groupe

Matériel : petites percussions ou instruments de l'atelier

Durée : en fonction du groupe

Chaque enfant du groupe représente un arbre. Ils sont répartis dans toute la pièce. Tous les joueurs sont debout, munis d'un instrument. Ils occupent une place précise et sont relativement éloignés les uns des autres.

La personne ayant les yeux bandés doit marcher à travers la pièce, sans heurter les arbres. Chaque fois qu'elle s'approche d'un arbre, celui-ci émet un son, au moyen de son instrument en guise d'avertisseur. La règle veut que la personne au bandeau se déplace continuellement. Le meneur devra veiller à ce que le joueur au bandeau reste dans les limites de l'aire de jeux. Changer de joueurs toutes les 3-4 minutes.

► *Guidé par les instruments*

Modalité : petits groupes de six, les autres observent

Matériel : quatre instruments

Durée : En fonction du groupe

Une personne, les yeux bandés, est guidée par quatre instruments vers une autre personne qui se tient quelque part dans la pièce.

Convenez d'un code qui permettra aux instruments de conduire le joueur au bandeau. Ce code doit définir une direction donnée, comme par exemple : triangle à gauche, violoncelle à droite, tambourin en avant , violon en arrière. Les quatre musiciens devront tenir compte des déplacements du joueur « aveugle ». Ils s'organiseront également tous les quatre pour ne jouer qu'un seul à la fois.

II JEUX VOCAUX

1) Hauteur des sons

► *Jeu des prénoms*

Objectif : échauffement vocal

Modalité : grand groupe

Matériel :

Durée : 10 à 15'

Chacun dit son prénom en utilisant les notions de grave, aigu, et médium et en accompagnant le son avec le doigt qui dessine le trajet du son (qui monte, qui descend ou qui reste), et le groupe répète ensuite chaque prénom, ensemble avec le geste associé. Il ne faut pas hésiter à insister si l'enfant fait un geste contraire au son produit ou si il confond grave et aigu et lui faire refaire jusqu'à ce qu'il ait entendu le bon mouvement.

► *Jeu des cerceaux*

Objectif : construire ses repères avec les notes de la gammes

Modalité : grand groupe

Matériel : 6 cerceaux d'une couleur et 4 d'une autre

Durée : 10 à 15'

On forme ainsi la gamme majeure occidentale avec les deux demi-tons de l'autre couleurs sur 4 et 8.

La gamme occidentale mineure, couleurs sur 3, 6, 8.

On montre l'ordre des notes, en parcourant les cerceaux dans l'ordre.

Puis un enfant se déplace dans les cerceaux et le groupe doit chanter les notes, en suivant les mouvements de l'enfant. Puis un intervenant les joue à l'instrument en suivant les mouvements de l'enfant dans les cerceaux.

Ensuite on déplace les demi-tons sur le 2, 4 , 6 , 8 et on obtient la gamme orientale.

2) Échauffement vocal

► *Vocalises*

Objectif : échauffement vocal

Modalité : grand groupe

Matériel :

Durée : 5 à 10'

Sur : je pousse
je tire
le lance
je danse

on fait la vocalise en mimant le geste qui correspond à la phrase prononcée
« do-fa-do-la -fa, ré-sol-ré-si-sol... »
« je ti- i - i -re....,

Monter et descendre dans l'aigu et le grave, ainsi qu'en alternant des nuances jusqu'au chuchotement , et même le mime en articulant les mots

Variante : « pourquoi moi et pourquoi pas toi ? »
sur « do-mi-sol- sol-fa-mi-ré-do », « ré-fa dièse-la...la-sol-fa dièse-mi-ré »...

► *Se passer une note*

Objectif : échauffement vocal
Modalité : grand groupe
Matériel : aucun
Durée : 10'

En cercle debout. Choisir une hauteur de son, et la déposer dans sa main comme une bulle pour ensuite la donner à son voisin, le son doit rester intact et sans interruption du début à la fin du cercle.
Commencer par un son médium et prendre le temps de corriger pour que chaque enfant trouve la hauteur de son.

► *Élastique*
Choisir un mot et chacun le chante d'une façon personnelle.

Variante : On peut faire la même chose avec une phrase.

► *Le son le plus long*
Chanter un son le plus longtemps possible sans interruption.

► *Un son qui marche*
Inspirer, puis produire un son continu en marchant et s'arrêter dès qu'on doit à nouveau respirer.

► *Vert et rouge*
Quand le meneur montre un carton vert, les enfants chantent tous ensemble. Quand il montre un carton rouge, ils arrêtent de chanter, mais continuent la chanson intérieurement. Quand le carton vert réapparaît, ils se remettent à chanter à l'endroit où la chanson est arrivée.
C'est une bonne activité pour la mémorisation des chants et pour l'imagination mélodique.

3) JUSTESSE DE LA VOIX

► *Le juste son*

Reproduire la note jouée par un instrument ou chantée par le meneur.

► *La note commune*

Les enfants forment un cercle en se tenant par les mains ou par les épaules. Au signal, chacun chante un son (o par exemple) à la hauteur qu'il veut.

Le meneur leur propose de s'écouter et de modifier leur son pour arriver progressivement à une note commune de même hauteur.

► *Pâte sonore*

Les enfants forment un cercle en se tenant par les mains ou par les épaules. Un son de départ est donné. Chacun le chante pour commencer, mais peut ensuite le modifier suivant son inspiration, tout en ayant soin d'écouter les autres. La pâte sonore sera terminée lorsque tout le groupe chantera à nouveau une note identique.

III CRÉATION ET IMPROVISATION

► Jeu des cerceaux

Objectif : rythme, écoute

Modalité : grand groupe

Matériel : 10 cerceaux

On dispose des cerceaux par terre comme un petit parcours avec un petit virage pour que cela soit drôle.

On met la musique et la consigne et de marcher dans les cerceaux au rythme de la carrure : on peut s'arrêter pendant toute une carrure ou bien marcher sur tous les temps, ou encore un sur deux, ou marquer le rythme que l'on doit reconnaître.

Exemple ; blanche, deux noires pour le motif du Branles de Gervaise.

A adapter sur la partition des enfants.

► *Le jeu du chef d'orchestre*

Objectifs : installer la pulsation, développer le rapport au chef, développer la créativité et

l'individuation : inventer le son produit

Les enfants sont en cercle. Chacun choisit un son court (type onomatopée).

L'intervenant clique (avec ses doigts) une pulsation et désigne successivement chaque enfant dans l'ordre du cercle.

L'enfant désigné produit à haute voix le son choisi, sur le temps.

L'intervenant peut accélérer ou ralentir le tempo, changer de sens, indiquer une nuance à suivre.

Lorsque les enfants sont suffisamment familiarisés avec le jeu, un enfant peut prendre le rôle du chef d'orchestre.

Évolutions possibles :

-On peut faire varier la consigne dans le choix du son produit : une onomatopée, une vocalise, une percussion corporelle, un son à l'instrument.

► *Création de percussions corporelles*

Objectifs : Ce mode d'organisation est très riche pour favoriser la coopération et la créativité des enfants.

Échauffement: percussion corporelle en ping-pong. L'intervenant mène l'échauffement en utilisant toutes les parties du corps pour présenter la palette de possibilités.

Puis séparer le grand groupe en petits groupes de 3 ou 4 enfants pour favoriser l'implication de chaque enfant dans le processus créatif.

Chaque groupe possède 10 minutes par exemple pour chercher puis présenter une percussion corporelle aux autres groupes. Le temps de recherche doit être défini précisément (il vous reste 5 minutes, 2 minutes...) et pas trop long lors des premières séances.

Évolutions possibles :

-On peut décliner cet exercice au cours de l'année sur des créations avec les instruments, avec les voix, ou avec la danse.

Nota : Selon les groupes, le temps de recherche peut être déstabilisant dans un premier temps. Les intervenants peuvent accompagner les groupes pour lesquels c'est le plus difficile de s'organiser, mais en mettant les enfants dans cette situation régulièrement au fil des ateliers, ils réussissent de mieux en mieux à s'organiser.

► *Exercice pour se familiariser avec l'improvisation*

En grand groupe : Une moitié fait une percussion corporelle sur 4 temps qui sera jouée pendant tout l'exercice.

L'intervenant propose à l'autre moitié du groupe une cellule rythmique à la voix, par exemple « Encore et hop ! » (même rythme que dans le chant, syncope). (encore - - et hop -)

1234 Chaque enfant fait à tour de rôle cette même cellule rythmique à la voix pendant 4 mesures.

Puis l'intervenant propose une modification de la cellule rythmique. Chaque enfant répète, chacun son tour « Encore et hop ! » mais en noires, toujours pendant 4 mesures. (en – core – et – hop)

1234

Puis même principe mais avec des blanches. (En - - core - - et - - hop -)

12341234 Puis encore une autre rythmique (par exemple deux croches, soupir, deux croches, soupir).

Un dernier tour (sur un nombre de mesures non limité) où les enfants varient comme ils le souhaitent les formules rythmiques (les encourager à passer de l'une à l'autre, le faire une fois pour leur montrer l'exemple) . C'est un prémice d'improvisation.

Puis inverser les 2 moitiés du groupe.

Remarque : Les premières fois peuvent être difficiles pour certains enfants lors du tour d'improvisation. S'appuyer sur les enfants volontaires.

Variante :

-On peut faire varier les contraintes d'improvisation. Ce peut être une contrainte mélodique. : chanter deux notes, par exemple sol et ré, sur 4 mesures de percussions corporelles Contraintes :

1. Alternier systématiquement les deux notes (mais pas de contrainte rythmique)

Répéter la note (une ou plusieurs fois) avant de pouvoir passer à l'autre note.

Improvisation libre avec ces deux notes.

Ce type d'exercice pourra être décliné avec les instruments. (idéalement en 1/2 groupe)

► *Jeu de la statue*

Objectif : créativité

Modalité : grand groupe

Matériel : aucun

Durée : 5'

Au top départ de l'intervenant, le groupe mime la statue de :

- la joie/la tristesse/la peur/la surprise/la colère
- On alterne les différentes statues, et ce , de plus en plus vite, jusqu'à former une succession de tableaux du groupe.
-

► *Improvisation*

Objectif : créativité

Modalité : par groupe de 4 ou 5 enfants

Matériel : les instruments

Durée : 15 à 20'

D'après une sélection d'émotions à illustrer par des sons (joie, colère, peur, tristesse...), on forme trois groupes, chacun devant construire un petit morceau avec les outils musicaux à sa disposition : les notes apprises, les modes de jeu, les formules rythmiques, et tout ce que l'instrument peut produire comme son qui serait opportun d'utiliser pour dépeindre l'émotion.

Choisir une sorte de boucle comme en jazz, en faisant faire un petit solo à chaque enfant du groupe, puis revient dans la boucle et passe la main.

Au bout de 1(' chaque groupe présente sa recherche.

Cette activité prend tout son sens si on reprend l'activité sur plusieurs ateliers pour aboutir à une création.

► *Amplification musicale (petit groupe de 4 ou 5 enfants)*

Le groupe est debout en cercle . Chacun pense à un son précis. Puis, quelqu'un commence à émettre doucement son propre son. La personne suivante répète à son tour le même son, mais plus fort et ainsi de suite, jusqu'à ce qu'on ait fait le tour complet des joueurs.

Puis, c'est la personne suivante qui refait un nouveau son, piano au départ, qui fera à nouveau le tour du groupe en s'amplifiant.

► *Virelangues*

Inventer une mélodie sur une phrase difficile à prononcer, telle que :

« Un chasseur sachant chasser sans son chien de chasse est un bon chasseur »

« La pie pond sans piper, le pompeux paon papote. »

« Le dandy dodelinant dodeline de la tête devant le dindon dodu »

« Fruits frais, fruits frits, fruits cuits, fruits crus. »

« As-tu vu le tutu de tulle de Lili d'Honolulu ? »

« Son chat Sacha chante sa chanson sans son. »

« Sachez soigner ces six chatons si soyeux »

« Trois dragons gradés sur trois gradins »

et la chanter de plus en plus vite !

► *Machines à sons*

Chacun choisit un mot ou un son, une manière de le chanter et un mouvement qui l'accompagne. Un enfant fait démarrer la machine en chantant son mot accompagné du mouvement. Cet enfant choisira de répéter ce chant et ce mouvement régulièrement.

Ensuite, un deuxième enfant vient s'ajouter au premier en prenant une position originale par rapport à celui-ci. Il choisit également la fréquence de son chant et de son mouvement. Puis un troisième enfant s'ajoute etc...

On arrête la machine quand on veut, généralement entre le 5ème et le 10ème enfant.

► *Le Quoi de neuf ? (inspiré par la pédagogie institutionnelle de Freinet)*

C'est un moment d'expression libre pendant l'atelier où un enfant présente au groupe ce qu'il souhaite avec son instrument.

3 enfants peuvent s'inscrire d'une semaine sur l'autre. L'idéal est d'avoir un carnet du "quoi de neuf ?" pour noter les inscriptions et qui fait trace dans l'atelier.

Ce moment doit être institutionnalisé : c'est important pour que cela fonctionne que les principes établis soient respectés (sauf décision collective)

Exemples de principes :

- un moment précis dans la semaine
- cela doit être préparé (attention, la notion de préparation pour un enfant peut être très différente de la notre)
- si un enfant ne le fait pas finalement, n'est pas remplacé au pied levé et ne peut pas se réinscrire la semaine suivante.
- durée maximum : par exemple 2 minutes
- possibilité de duos ou de trios

Il est important de tenir précisément la liste des passages et le nombre d'interventions : est toujours

prioritaire celui qui est passé le moins de fois.

Ce sont les règles établies qui font la loi et qui "décolle" de l'adulte. Le cadre s'impose aux enfants comme aux adultes (même si c'est bien l'adulte qui est garant du cadre.)

Le quoi de neuf ? est un espace pour l'expression du désir de jouer.
Il crée un effet d'émulation : certains cherchent des morceaux chez eux.

Et bien sûr c'est un **espace de valorisation**

Il est important d'en dire quelque chose à chaque passage, l'enfant doit sentir que cela a de la valeur.
Décrire ce que l'enfant a fait, parler du trac qui crée de l'émotion...

IV DANSE ET MOUVEMENTS

1) LA PHRASE MUSICALE

Modalité : grand groupe
Matériel : musique enregistrée
Durée : en fonction du groupe

► *Je marche une fois sur deux*

Marcher sur une phrase musicale, s'arrêter à la suivante...

► *A double sens*

Marcher dans un sens, puis dans l'autre à chaque changement de phrase musicale.

Modalité : seul et à deux

► *Solo et Duo*

Faire quelque chose tout seul le temps d'une phrase musicale (frapper la pulsation par exemple) et faire quelque chose à deux quand la phrase musicale change (marcher en se donnant la main par exemple).

► *A nous, à vous (en petit groupe)*

Une famille d'instrument joue la 1ère phrase, une autre joue la suivante...

2) L'ESPACE

Modalité : grand groupe
Matériel : musique enregistrée ou jouée
Durée : en fonction du groupe

► *Ma place*

Chaque enfant choisit sa place dans l'espace de la salle. Après avoir observé où il se situe, il se promène librement sur fond musical.

Au signal, il rejoint sa place de départ.

► *Marche fluide*

Sur la *Marche de la Cérémonie des Turcs* de Lully par exemple, chaque enfant se promène en regardant devant lui, les épaules ouvertes, la démarche souple et lente.

Prendre conscience de la largeur du champ de vision sans tourner la tête.

Prendre aussi conscience de la continuité de la marche tout à fait fluide.

Variante: *Deux enfants qui se tiennent la main ou trois enfants qui se tiennent la main.*

3) DANSER AVEC LES AUTRES

Matériel : musique enregistrée ou jouée par son binôme
Durée : en fonction du groupe

► *Balade et danse (deux par deux)*

Sur fond musical, les enfants se promènent à deux en se tenant la main ou non. Au signal donné, ils exécutent un mouvement à deux ou autre chose suggéré par le meneur.

Variante 1 : *Les Panthères*

Objectifs : échauffement corporel

Modalité : grand groupe

Matériel : musique

Durée : 10'

Sur une musique lente, en comptant jusqu'à 8 :

- sur 8 : on déroule la tête de droite à gauche
- sur 8 : on change le sens
- sur 8 : on descend le buste sur le côté droit
- sur 8 : on inverse ...
- sur 8 : on descend accroupi
- sur 16 : on avance sur les mains sans décoller les pieds du sol et on mime la panthère en

écarquillant les yeux et en cherchant les autres du regard

- sur 8 : on revient debout

à refaire 5 ou 6 fois...

Variante 2 : Danse sur trois tempi différents

Objectif : échauffement corporel

Modalité : en binôme

Matériel : musique

Durée : 15'

Les intervenants choisissent de jouer ou de passer une musique

- lente binaire (type berceuse ou barcarolle ou sarabande)
- rapide binaire (type Gigue, Tarantelle, ...)
- une ternaire (type Valse ou Menuet)

les enfants dansent par deux sur les musiques qui s'enchaînent au gré des musiciens avec une pause en statue pour mieux gérer les changements.

► *Rencontre à l'arrêt*

Sur fond musical, les enfants se promènent librement dans l'espace. Au signal, ils s'arrêtent en face de quelqu'un et à deux ils font quelque chose qui aura été prédéfini (se regarder dans les yeux, faire un geste ou un pas de danse...) Au signal suivant, ils repartent chacun pour rencontrer quelqu'un d'autre.

► *Le bal des fantômes*

Les enfants sont dispersés et repliés en boule sur le sol. Sur un fond de musique calme, le meneur touche doucement l'épaule d'un enfant qui se lève et devient le 1er fantôme. Celui-ci va alors frapper sur l'épaule d'un autre enfant etc,...Les fantômes se déplacent lentement, en trouvant chacun les mouvements qui leur conviennent le mieux.

Chaque fantôme peut aller chercher un seul autre fantôme, puis continue la danse des fantômes avec ses comparses.

Bibliographie :

-100 jeux musicaux, Ger STORMS, édition Van de Velde, 1984.

-Osez la musique !, *Éveil des enfants au plaisir de la musique* Edith MARTENS et Vincent VAN SULL, édition Labor, 1992.