

## *Jouer avec la voix, chanter et interpréter des chants*

- Comment se préparer à chanter ?
- Quels chants choisir ?
- Où trouver des chants ?
- Comment transmettre un chant ?
- Comment évaluer les compétences des élèves ?
- Comment interpréter un chant ?
- Comment jouer avec sa voix ?

Document pédagogique rédigé en 2012 par CEFAI Patricia, CPEM de la zone Garlaban, Pagnol

## « Se préparer à chanter »

La chorale peut se dérouler dans la salle de motricité, le gymnase où, dans l'idéal, des bancs ont été installés. Les élèves doivent connaître leur place (*sur le premier banc...*) pour s'installer rapidement, équilibrer les rangs (on peut mettre un élève qui a des difficultés à chanter juste entre deux élèves performant pour l'aider). Certaines activités se font debout (chef d'orchestre, échauffement, interprétation d'un chant). Lors de l'apprentissage d'un chant, les élèves peuvent s'asseoir pour se centrer sur le nouveau chant, ce qui demande beaucoup de concentration. La chorale dure 30 min en cycle 1, 45 min en cycle 2 et jusqu'à 1 h maximum en cycle 3. Elle doit se limiter à 3 classes avec des réunions exceptionnelles de plusieurs classes pour interpréter des chants appris en commun. La chorale se réunit une fois par semaine. Les chants sont rechantés, réécoutés, illustrés en classe pour une meilleure mémorisation. Un cahier de chants, mémoire des apprentissages contient les paroles et les partitions.

Déroulement :

- Jeu du chef d'orchestre pendant l'installation des élèves
- L'échauffement qui ne doit pas excéder 10 minutes
- Apprentissage d'un nouveau chant : écoute puis apprentissage par imitation et imprégnation
- Interprétation de chants connus

**Rituel d'entrée dans l'activité :** Le jeu du chef d'orchestre pour une « mise en chœur » qui favorise la concentration, l'écoute et la musicalité.

L'objectif est de mettre en place, grâce à un jeu fortement ritualisé, l'écoute, le regard tourné vers le chef de chœur et la concentration nécessaire à l'activité chorale, en parlant le moins possible et en entrant rapidement en matière : faire de la musique!

Le chef de chœur propose un rythme sur quatre temps que les élèves reproduisent sous la forme de questions /réponses (à partir du CP) ou commence à taper des mains, sur les cuisses, sur la poitrine, faire claquer la langue, frotter (toute une série de gestes sonores qui s'organisent du plus bruyant au plus doux) que les élèves de maternelles imitent.

L'échauffement doit s'articuler autour de trois phases : le travail corporel (réveil des résonateurs, étirements, déverrouillage des articulations, libération des tensions), la mise en place d'une respiration efficace (musculature du diaphragme, respiration abdominale), et l'échauffement vocal.

### 1. L'échauffement corporel

- frotter, tapoter les parties du corps pour réveiller les résonateurs (visage, poitrine, ventre, dos, nuque, tête...)
- S'ancrer dans le sol en donnant l'image d'un arbre doucement bercé par le vent, dont les racines seraient les pieds et la cime, la tête. Basculer le poids du corps sur l'avant, l'arrière, à droite, à gauche et revenir au centre afin de trouver un bon équilibre. On peut faire suivre cette prise de conscience de la verticalité par un jeu sur les postures (posture du chanteur, du passant qui attend le bus....)
- Relâcher les tensions dans les épaules : Inspirer tout en haussant les épaules, remuer les épaules de bas en haut en apnée, puis expirer en relâchant les épaules. Pour chanter, les épaules doivent être basses.
- Assouplir la tête : dire « oui », dire « non », tourner tout doucement en donnant un tempo en claquant des doigts.

- Détendre le visage : « la grimace » au claquement de main, faire une horrible grimace, au deuxième claquement de main redevenir lisse comme une statue.
- Muscler la langue et les lèvres (claquements de langue, toucher son nez, son menton, gonfler les joues et empêcher l'air de sortir).
- Bailler bruyamment, s'étirer comme un chat au réveil
- L'étoile de mer : s'allonger sur le sol à la manière d'une étoile de mer. Envoyer de l'air dans chacune des branches (bras, tête, jambes) afin de les réchauffer et les détendre. Puis en inspirant, s'enrouler sur quatre temps en ramenant les bras et les genoux au niveau de la poitrine, et s'étaler à nouveau sur quatre temps en expirant.
- zapping grimace : le meneur de jeu tient une télécommande imaginaire avec laquelle il va pouvoir changer de chaîne et annonce les numéros :
  - 1 : grimaces et mouvements lents comme un ralenti de cinéma, sons longs avec des variations de hauteur à la manière de sirènes
  - 2 : grimaces, mouvements rapides et désordonnés, ponctués de temps d'immobilité, succession de sons rapides et très brefs ponctués de silence à la manière d'instruments de percussions
  - 3 : « pause », statue figée et son tenu pour former un cluster
  - 4 : « extinction » immobilité, visage neutre et silence
- Faire tourner un cerceau imaginaire autour de la taille
- Danser le twist pour déverrouiller les genoux
- Secouer toutes les parties de son corps pour se débarrasser des gouttes de pluie après l'orage

## 2. La respiration

Comme le jeu du chef d'orchestre, la ritualisation de petites histoires à sonoriser qui s'accompagnent de gestes. Les élèves apprennent à reconnaître et à suivre les gestes sans avoir recours à la parole. Les sonorisations s'enchaînent ainsi sans temps mort.

Objectifs :

Trouver la bonne façon d'inspirer (respiration abdominale)

Solliciter le diaphragme : alterner expiration courte et expiration longue, son bref, staccato et son tenu.

### La fleur

Faire imaginer une fleur merveilleuse et respirer son parfum, profondément. Voilà le bon geste pour une inspiration favorable au chant ! Veillez à ce que les élèves ne haussent pas les épaules.

### Les bougies d'anniversaire

Le meneur raconte l'histoire d'un enfant qui grandit. Il vient d'avoir un an et il souffle sa première bougie. Chaque doigt de la main matérialise une bougie. Continuer jusqu'à 10. Attention à l'hyperventilation !

### Le chewing-gum

*Je prends mon chewing-gum préféré et je mâche, mâche, bruyamment, en ouvrant bien la bouche. Puis je souffle pour faire une grosse bulle. Le meneur mime avec les mains la bulle qui gonfle*

jusqu'à l'explosion dans un claquement de mains.

#### Le train

*Le train se met en marche* « tch, tch, tch... ». Le son est accompagné de geste qui marque le tempo. *Le train accélère et ralenti*. Les élèves suivent les gestes du meneur de jeu. *Puis le train arrive devant un tunnel*, matérialisé par un geste du meneur, *et il siffle sur une note tenue* « tchouuuuuuuuu ».

#### La mobylette

*Je prends ma mobylette et j'accélère* « brrrrrr ». Les lèvres vibrent au passage de l'air. Faire varier la hauteur en fonction des accélérations. Arrêter le son en fermant les mains de manière bien visible, en anticipant la fermeture par un grand geste circulaire qui part d'en bas et qui monte.

#### La mouche et le serpent

*La mouche volette* « Bzzzzzz ». Le meneur accompagne son vol par un geste qui fait varier la hauteur de la note. *Puis le serpent arrive* « tssssss », représenté par l'autre main qui ondule. Le meneur alterne ses gestes et fait passer les élèves de la mouche au serpent jusqu'au moment où ce dernier avale la mouche ! Le meneur fait mimer la mastication exagérée du serpent.

#### Le jongleur

Imiter un jongleur qui jongle avec des balles sonores qui font « hop, hop ». Faire varier la vitesse.

#### Jeu rythmique sur des tss, tss

proposer différents rythmes sur des tss (noires, croches, triolet) puis lancer une improvisation

#### Le coquillage

Chacun mime avec ses bras un coquillage qui s'ouvre et se ferme au rythme de sa propre respiration puis sonorise l'expiration : écarter les bras en inspirant avec le nez, rapprocher en expirant, comme le souffle d'un accordéon. Chercher à harmoniser son rythme respiratoire avec celui de ses voisins pour arriver à une respiration de chœur, ensemble.

#### Le rivage

Évoquer le va et vient des vagues sur le sable par des expirations sonores associées à un crescendo et un decrescendo. Modifier la nature des vagues : Sssssss, Chchchch

### **3. L'échauffement vocal**

#### Ronronner :

Faire ronronner doucement ses cordes vocales pour les nettoyer « rrrrrrrr »

#### Le gâteau

Réveiller les résonateurs par des vocalises bouche fermée en accentuant le placement dans le masque et faire varier la hauteur des sons tenus. *Je mange mon gâteau préféré*. « Mum, mum, mum... »

#### Les pommiers

*Nous sommes dans un verger, un champs plein de pommiers. Le vent se lève* « chch... CHCH... » *et fait tomber les pommes* « Pommm, Pommm ». Le meneur mime la chute des pommes. Bien faire résonner le « m » de « pom ». Accélérer, ralentir. Les élèves doivent suivre les gestes du chef de chœur.

### Bonjour

Le meneur lance un « bonjouuu. uuuuuur », sur une note tenue afin de travailler la justesse et le soutien sur une expiration.

Il accompagne son bonjour en matérialisant avec le doigt la trajectoire du son qui part de la bouche et s'étire en suivant une trajectoire rectiligne. Faire varier la hauteur.

Puis demander aux élèves de choisir une note pour ce bonjour, voix d'ogre (très grave), de maman (médium) ou de souris (aiguë). Lancer le départ pour un cluster (grappe de notes de différentes hauteurs) de « bonjouuuuuuuuurs ».

### Colorer une note tenue

Travail de la justesse et du soutien. Prise de conscience des différents résonateurs (en se touchant le visage pour sentir les vibrations du son).

Sur une note tenue, le meneur colore la note en changeant lentement de voyelle : « a, e, i, o, u »

Il accompagne sa vocalise en matérialisant avec le doigt la trajectoire du son qui part de la bouche et s'étire en suivant une trajectoire rectiligne. Faire varier la hauteur.

### La sirène

Débloquer la voix, oser glisser sur les notes, développer sa tessiture (de la note la plus grave chantée à la note la plus aiguë)

Imiter la sirène en partant d'un son très grave, qui vient de la terre, puis s'élance dans les aiguës vers le plafond et enfin redescend à la terre. Le meneur explique, montre, puis lance la sirène. Il est possible de séparer le groupe en plusieurs pupitres (groupes de chanteurs chantant la même chose) et de faire entrer les sirènes en décalé (une première polyphonie!) : lorsque la première sirène est au plus aiguë, faire entrer la deuxième...

### Des vocalises

travailler la justesse et les intervalles.

Choisir de petites mélodies (extraites d'un passage délicat que les élèves ont du mal à chanter ou petites comptines simples) à reproduire sur « La, a, a, a, a et lou, ou, ou, ou, ou » en faisant varier la hauteur de départ et en montant progressivement.

Bibliographie complémentaires pour aller plus loin :

*Vocalises avant de bien chanter*, Didier Grojsman et Michel Éledin, Van de Velde, 2001

*Jeux musicaux - Jeux vocaux*, Guy Reibel, éd. Salabert (DVD)

*Jeux - voix - vocalises n°1* à partir de 3 ans, (livret + C.D.), éd. Fuzeau

*Jeux - voix - vocalises n°2* cycle 3 / collège, (livret + C.D.), éd. Fuzeau

*Trouver sa voix*, Louis-Jacques RONDELEUX, Seuil 1977

## « Transmettre un chant »

L'apprentissage d'un nouveau chant se fait lors de la séance collective, en chœur. Les élèves peuvent s'asseoir. Une fois appris, les chants doivent être écoutés et rechantés dans chaque classe, à d'autres moments de la semaine (pour finir la journée, pour se recentrer lors du regroupement des élèves...).

Le chef de chœur doit bien connaître le chant et les paroles pour le transmettre efficacement. Si les élèves chantent a cappella, il faut un instrument pour donner la note de départ (piano, mélodica, pitch pipe...). Vérifier souvent lors de l'apprentissage du chant que la note n'a pas baissé ce qui est une tendance naturelle.

L'enseignant peut également se servir d'un chant enregistré (attention, l'enregistrement doit-être à une hauteur confortable pour les élèves), en mettant sur pause à la fin de chaque phrase musicale pour que les élèves répètent.

Si les élèves chantent sur une bande enregistrée, il faut s'entraîner à bien repérer sur la musique le départ du chant et choisir un poste assez puissant pour que les élèves entendent la bande son.

Le chef de chœur peut anticiper les difficultés (rythmiques, mélodiques) afin de précéder l'apprentissage du chant d'un travail spécifique lors de l'échauffement vocal (petites vocalises, jeux rythmiques en parlé-chanté sur les paroles).

Il faut être vigilant à la posture des jeunes chanteurs : le dos doit-être bien droit sans être rigide, la tête doit-être dans l'axe du corps (le menton ni en avant, ni trop haut, ni trop bas) et les épaules basses. Faire alterner par un claquement de mains les différentes postures : celle du chanteur debout, celle de l'enfant qui attend nonchalamment le bus, celle du chanteur assis, celle de l'enfant qui regarde la télé.

## Comment choisir un chant ?

Quelques critères...

- x L'ambitus (de la note la plus grave à la note la plus aiguë) du chant doit correspondre à la tessiture (étendue vocale) des enfants.

Cycle 1 : Mi 4 au SI 4

Cycle 2 : DO 4 au DO 5

- x L'intonation du chant

C'est la mélodie du chant. Si le chant comporte des intervalles disjoints importants (*Là-haut sur la montagne...*) il sera plus difficile à apprendre qu'un chant où les intervalles sont conjoints (*Au clair de la lune...*)

- x Les paroles
- x Le rythme
- x La forme

Les chants à respons (*A la volette*) sont plus faciles à mémoriser de part leur structure répétitive.

## Où trouver des chants ?

- Répertoire chante 13 (3 CD)

[http://www.tice1d.13.ac-aix-marseille.fr/artsvisuels/chante13\\_2/accueil\\_C13-2.htm](http://www.tice1d.13.ac-aix-marseille.fr/artsvisuels/chante13_2/accueil_C13-2.htm)

- « *Mon imagier des comptines* », Gallimard jeunesse
  - Les Cds édités chez Enfance et Musique (Isabelle Caillard, Les petits loups du jazz, Agnès Chaumié...)
  - La collection des comptines et chants populaires chez Didier Jeunesse pour des chansons du monde entier
  - Recueils thématiques « *trésors d'enfances* », AM GROSSER, Fuzeau
- ces recueils regroupent des chants traditionnels en français et en langues étrangères
- Répertoire vocal académique de Franche-Comté
  - Répertoire de la Fête de la musique, C.N.D.P.
  - Le site du musicien intervenant (liste de chants par auteurs et par thèmes)

<http://musicienintervenant.pagesperso-orange.fr/Templates/listechansons.htm>

- le site chante prim du CNDP (répertoire, partitions...)

<http://www.cndp.fr/musique-prim/toutes-les-actualites/actualite/article/chansons-prim-un->

[repertoire-de-chants-pour-la-classe-et-la-chorale.html](http://repertoire-de-chants-pour-la-classe-et-la-chorale.html)

L'inscription est gratuite. L'identifiant est votre adresse personnelle académique (la plupart du temps : nom.prénom@ac-aix-marseille.fr) et le code est le code RNE de votre école à demander à la directrice ou au directeur (Attention la lettre doit-être en majuscule !).

## 1. Donner le chant à écouter

Le chef de chœur fait écouter le chant (avec un matériel de qualité, mis à hauteur des oreilles des élèves) si il en possède un enregistrement sonore ou le chante a cappella.

Il peut y avoir une discussion rapide sur le thème du chant ; les mots entendus, et les caractéristiques de ce chant (lent/rapide, joyeux/triste...).

Si la chorale est constituée d'une classe, il est possible de proposer une écoute active de la chanson à apprendre afin que les élèves s'en imprègnent en mouvement :

- ✓ Trouver la pulsation de la chanson en marchant en rythme
- ✓ Prendre conscience des phrases musicales en changeant de direction à chaque fin de phrases
- ✓ Prendre conscience des couplets et des refrains en proposant aux élèves d'alterner danse en solo (sur les refrains) et danse en duo (sur les couplets).

## 2. Commencer l'apprentissage du chant

Le chef de chœur doit découper le chant en phrases musicales. Les élèves répètent la phrase sous la forme de questions/réponses, en gardant le tempo pour ne pas ménager de temps mort et garder une dynamique musicale. Il peut également se servir d'un enregistrement à condition qu'il soit à la bonne hauteur (dans la tessiture des enfants) et découper en phrases musicales en appuyant sur la touche « pause ».

Le chef de chœur doit soigner ses gestes, qu'il explicitera souvent au début : « *Si je montre mon oreille, vous écoutez, si je vous désigne de la main, c'est que c'est à votre tour de chanter. Si je ferme les mains, on fait le silence.* »

Ne pas hésiter à répéter plusieurs fois la même phrase musicale pour que les élèves l'apprennent correctement. Bien écouter ce que chantent les élèves. Une fois intégrées, les erreurs de mélodies ou de rythmes, même infimes, sont très difficiles à corriger.

Si les élèves ont du mal avec les paroles, leur proposer de dire le texte en parlé-chanté : Le texte est scandé rythmiquement sur une même note.

Si les élèves ont des difficultés avec la mélodie, il est possible d'isoler le fragment posant problème, et de le faire répéter sur « la, la, la.... »

Une fois que le chant a été parcouru, je suggère de passer d'un apprentissage par imitation (le chef de chœur chante et les enfants répètent) à un apprentissage par imprégnation (chef de chœur et enfants chantent ensembles) afin que les élèves aient une vision d'ensemble du chant : ainsi, le chef de chœur chante et les élèves essaient de suivre et de « raccrocher. Les wagons » !

Pour démarrer un chant connu, deux cas de figure :

- ✓ le chant est a cappella  
le chef de chœur prend la note de départ, il chante le début du chant pour donner le ton et le bon tempo aux élèves, fait une suspension (un silence), mime une respiration profonde en levant les mains (moment où tous les élèves doivent inspirer), c'est la préparation ou la levée puis redescend les bras, signe du démarrage du chant, c'est l'attaque. Il faut s'entraîner devant sa glace pour avoir le geste le plus clair possible et bien mobiliser l'attention des élèves au moment du démarrage (« *Attention, je veux tous les regards et toutes les oreilles tournés vers moi* »). Ne pas hésiter à redémarrer un chant si le départ n'est pas bien ensemble. C'est un apprentissage difficile qui demande

de la concentration.

Pour arrêter un chant, il faut dessiner une boucle avec les mains et pincer les doigts comme pour fermer le son.

- ✓ Le chant est accompagné par une bande son  
Il faut bien faire repérer aux élèves le départ sur la musique et respirer en levant les bras au moment du démarrage.

« *Comment traiter les difficultés les plus courantes ?* »

### **1. Difficultés rythmiques**

- travail corporel
- marquage de la pulsation
- parlé rythmé
- rythmes frappés
- déplacements (qui pourront, mais ultérieurement, se prolonger en chorégraphie)

### **2. Difficultés mélodiques**

- s'échauffer la voix
- découper la mélodie, travailler sur les intervalles qui posent problème
- jouer avec des répétitions variées (de hauteur, de nuance, d'effets vocaux)

### **3. Longueur d'un chant**

Mieux vaut consacrer le temps nécessaire à l'apprentissage du premier couplet.

### **Cas particulier des enfants qui manifestent des difficultés vocales**

- jeu de la sirène
- jeu des fusées sonores
- participation "immergée" dans le groupe qui chante
- le maître conserve une attitude attentive, accueillante et non culpabilisante

### **4. Des aides techniques complémentaires, centrées sur l'écoute**

- écouter un enregistrement du chant orchestré pour repérer la structure, les nuances, choisir un tempo.
- écouter cet enregistrement après le premier couplet appris pour comparer. Cela peut déboucher sur une véritable activité d'écoute dans laquelle on pourra situer les voix, les timbres, l'orchestration, les intermèdes instrumentaux.
- écouter un enregistrement de la classe.



« Tableau des compétences et indicateurs pour évaluer les élèves lors de la chorale »

Compétences	indicateurs	
1. Mobiliser les habitudes corporelles pour chanter	1a. L'enfant se tient droit, les pieds posés au sol, la tête dans l'axe de la colonne	
	1b. La respiration est abdominale, les épaules sont basses et le visage détendu	
2. Jouer avec sa voix	3a. L'enfant « ose » sortir sa voix	
	3b. L'enfant explore différents paramètres de sa voix (hauteur, timbre, durée, intensité)	
3. Chanter juste	L'enfant est capable de reproduire le modèle proposé. Il conduit sa voix avec justesse (prononciation, hauteur, rythme, timbre, phrasé...)	
4. Mémoriser une dizaine de chants	L'enfant est capable de chanter seul une dizaine de chants	
5. Interpréter de manière expressive un chant	5a. L'enfant est capable de suivre et mémoriser les indications du chef de chœur : chanter piano, forte, ralentir...	
	5b. L'enfant est capable de varier l'interprétation d'un chant lorsqu'il chante en solo	
6. Tenir sa place dans une activité collective et intervenir brièvement en tant que soliste	L'enfant assume le rôle qui lui est donné (choriste : il ne cherche pas à se démarquer en chantant trop fort, soliste : il assume et sort sa voix). Il démarre et termine le chant en étant attentif aux gestes du chef de chœur.	
7. Repérer et reproduire des formules rythmiques simples	L'enfant est capable de reproduire un modèle rythmique avec sa voix, ses mains, un instruments simples. Il conduit son geste instrumental ou vocal avec justesse (attaque, rythme, résonance, phrasé...)	

Cycle 1	2	3	EDUCATION MUSICALE	Chant choral	45 min
---------	---	---	--------------------	--------------	--------

SEANCE
--------

Objectifs disciplinaires		
Durée	Rôle du maître	Activités et attitudes attendues des élèves

Bilan

### 3. « Varier l'interprétation d'un chant »

Il est possible de varier l'interprétation d'un chant en jouant sur les différents paramètres du son.

hauteur	La hauteur est l'acuité sonore (son aigu, son grave). Mélodie, harmonie	- chanter à plusieurs voix, avec un bourdon, en canon - monter d'un ton à la fin d'un morceau
intensité	L'intensité est le volume sonore. Les intensités et leurs variations s'appellent la dynamique.	- jouer avec les nuances (piano, forte, crescendo, decrescendo) - alterner soli/tutti ou réponses de différents pupitres - faire entrer progressivement plusieurs pupitres (accumulation)
timbre	Le timbre représente la couleur et le mode de production du son. C'est par le timbre que l'on distingue deux instruments ou deux voix jouant ou chantant la même hauteur, à la même durée et la même intensité.	- faire chanter les soli par plusieurs élèves qui ont des timbres différents - chanter en imitant des voix caractéristiques qui changent le timbre (voix de sorcières, de petites souris, de chèvres, imiter un instrument de musique, placer la voix dans différents endroits du corps, poitrine, tête, en se bouchant le nez...) - chanter à travers un objet, instrument (porte-voix, tube de carton, kazoo...)
durée	La durée est en étroite relation avec le rythme. Pulsation, tempo, mesure...	- modifier le tempo d'un chant (rapide, lent) - accélérer, ralentir - ménager des silences, des suspensions, des points d'orgue

*"Pour que l'enfant acquière le sens musical, il est important qu'il ait pu expérimenter avec sa voix et son propre geste toutes sortes de dynamiques sonores liées à ses émotions. Petit à petit il jouera des sons de qualité toujours plus musicale. Par son geste il acquiert le sens de la durée, de la dynamique, du timbre, de l'attaque, c'est-à-dire de l'évolution de la sonorité dans le temps. Ce travail gestuel prépare à l'apprentissage du jeu instrumental en général."* Claire RENARD

#### 1. Des jeux vocaux pour expérimenter le paramètre « hauteur »

##### ➤ Mélodie continue dessinée avec le doigt

Chacun choisit une note sur « ouuuu » à une hauteur confortable et la tient. Le meneur, doigt pointé, va faire bouger ensemble lentement la hauteur de ce son, en montant ou en descendant. Les enfants doivent suivre son geste. Le meneur peut s'arrêter parfois sur des paliers.

##### ➤ la balle de son

Les enfants sont en ronds et se passent à tour de rôle une balle imaginaire, une balle sonore. Ils accompagnent leur geste d'un son correspondant à la trajectoire de la balle. Il faut que les passes s'enchaînent rapidement, presque automatiquement. Avec des plus grands (cycle 2), la dernière note peut-être tenue et reprise par le suivant.

##### ➤ La trajectoire dessinée

Proposer aux enfants des trajectoires dessinées qu'ils doivent sonoriser.

➤ dissocier geste /son

Les enfants sont en ronds. Un enfant placé au milieu dessine une trajectoire avec son doigt que les autres doivent sonoriser avec la voix.

➤ construire un accord

Le meneur fait partir les chanteurs les uns après les autres (maximum 4). Chacun doit tenir un son sur « ou » à des hauteurs différentes. Les hauteurs se superposent et forment un accord qui s'enrichit à chaque fois qu'un chanteur se rajoute.

➤ la pluie

En suivant les gestes du meneur qui miment avec les bras les gouttes d'eau qui glissent, les enfants chantent des sons sur « ou » en glissant lentement du haut vers le bas, de l'aigu vers le grave

➤ Cluster

Chaque enfant choisit une hauteur pour un « bonjouuuuuuuuur » tenu qu'il chante et arrête au signal du meneur. Chacun doit changer de note à chaque nouveau départ.

➤ Le clône

Un élève chante une mélodie improvisée que doit reproduire à l'identique son camarade. (CP et CE1)

➤ L'anti-clône

Il s'agit du travail inverse. Le premier élève chante et le deuxième écoute et improvise une mélodie sans jamais chanter la même note. (cycle 3)

## 2. Des jeux vocaux pour expérimenter le paramètre « intensité »

➤ la boule de son

Le meneur donne une note continue sur un « o » et fait varier l'intensité en faisant grandir l'espace entre ses mains comme si la boule de son croissait et décroissait. Les mains collées signent un silence.

➤ l'écho contrariant

Les enfants imitent les propositions vocales du meneur de jeu en inversant les valeurs dynamiques (un piano pour un forte...)

➤ les bosses d'intensité

Les enfants sont en ronds. Ils se font passer une note tenue sur un « ou » comme si une seule personne chantait. Lorsque le relais d'un enfant à l'autre est bien maîtrisé, chacun peut modifier l'intensité du son, en s'accompagnant de la gestuelle de la boule de son, et en veillant à ne pas modifier la hauteur, ce qui est très difficile. (cycle 2)

➤ les contrastes pieds /mains

Les enfants, assis sur un banc, font un crescendo avec les mains (taper de plus en plus fort) et un decrescendo avec les pieds (taper de moins en moins fort).

Ou encore, font un crescendo avec les mains puis un silence soudain en se cachant les yeux.

➤ l'accumulation

Les enfants sont en demi-cercle. Celui qui est au bout du cercle commence à dire le mot choisi, puis

le deuxième enfant, puis le troisième... Lorsqu'un enfant a commencé à jouer, il ne doit pas s'arrêter. Quand tous les enfants jouent et que la masse sonore est au plus fort, le premier enfant s'arrête puis le second ... afin de revenir progressivement au silence.

➤ les vagues

On divise les enfants en deux groupes. Chaque groupe joue d'une sorte d'instruments (claves, œufs, claquement de mains, clap sur les cuisses, frottements de mains, diction d'un mot, d'une phrase ...). Le meneur fait signe à un groupe de partir. Au début ce groupe joue doucement, puis progressivement il joue de plus en plus fort pour diminuer ensuite. Lorsque le premier groupe est au sommet de son crescendo, le meneur fait partir l'autre groupe.

➤ la projection

Au geste du meneur, les enfants commencent doucement puis augmentent l'intensité du son jusqu'à la rupture finale.

### 3. Des jeux vocaux pour expérimenter le paramètre « timbre »

➤ le jeu du coucou

Plusieurs enfants sont cachés. L'un d'entre eux interpelle ses camarades : « coucou, qui est là ? ». Les autres doivent essayer de reconnaître sa voix et donc son timbre particulier.

➤ modifier sa voix

Même jeu en essayant de transformer sa voix pour que les autres ne le reconnaissent pas, ce qui induit des changements de timbres. Lister les possibilités et faire expérimenter par les autres élèves les trouvailles de certains (voix de tête, de poitrine, en se bouchant le nez, en bâillant, mains en porte-voix, imiter des instruments...).

➤ modifier sa voix avec des accessoires

Expérimenter avec des tubes en carton plus ou moins grands, des mirlitons (kazoo), des tuyaux, des bouteilles en plastiques découpées en entonnoir...

➤ colorer un son en changeant de voyelles

Faire glisser progressivement sur une note tenue, d'une voyelle sombre « ou » à une voyelle claire « i ».

➤ Prisme

Les enfants peuvent glisser librement d'une voyelle à une autre sur une note tenue choisie tout en marchant, en se déplaçant dans l'espace.

### 4. Des jeux vocaux pour expérimenter le paramètre « durée »

➤ le métronome

Montrer un métronome, l'écouter et taper des mains en tempo. Changer la vitesse du métronome.

➤ la balle qui rebondit

Le meneur fait rebondir une balle au sol plus ou moins rapidement. Il peut également l'attraper dans ses mains. Il accompagne son geste d'un son bref sur une consonne (t, k...). Les enfants doivent suivre ces gestes. Puis chacun peut choisir de faire rebondir sa consonne à la vitesse qu'il choisit, accélérer et ralentir à sa guise, ménager des silences ou pas.

➤ Le jongleur

Chacun des enfants ont deux balles avec lesquelles ils jonglent (hop, hop). Ils suivent la vitesse donnée par le meneur de jeu puis choisissent leur vitesse pour une improvisation collective. Demander aux élèves d'inverser la dynamique choisie et de ménager des moments de silence.

➤ le jeu des pas

Chaque enfant marche à son rythme (rapide ou lentement) dans la salle de motricité. Aux claquement de main, changer de direction et de dynamique, deux claps, s'arrêter.

➤ Le tambourin

Dans la salle de motricité, demandez aux élèves de marcher en suivant une pulsation donnée en tapant sur un tambourin. Quand le tambourin se tait, il faut s'arrêter. Le tempo peut ralentir ou accélérer. On peut également faire jouer des personnages : la femme pressée en talons aiguilles, le gros monsieur fatigué, l'éléphant endormi, la souris apeurée, le loup à l'affût...

➤ Phrases en boucle

Faire apprendre une phrase toute simple par chœur. Demander aux enfants de dire cette phrase chacun à son rythme et de la répéter en changeant à chaque reprise la vitesse. Penser à créer des silences.

➤ Jeu des ressorts

Les enfants sont accroupis et s'amuse à se relever très vite comme des ressorts en accompagnant cette « explosion » d'un son avec la voix. La répartition aléatoire des sons va créer des rythmes variés.