

**RYTHME et PERCUSSIONS,
du jeu spontané à l'accompagnement de chansons**
Montigny-les-Metz 11/01/2012 (cycle 1 et 2)

Ce que disent les textes :

Cycle 2 :

*S'appuyant sur l'apprentissage d'un répertoire d'une dizaine de comptines ou chansons et sur l'écoute d'extraits d'œuvres diverses, l'éducation musicale au CP et au CE1 conduit les élèves à chanter en portant attention à la justesse tonale, à l'**exactitude rythmique**, à la puissance de la voix, à la respiration et à l'articulation ; ils **apprennent à respecter les exigences d'une expression musicale collective** ; ils s'exercent à **repérer des éléments musicaux** caractéristiques très simples, concernant les thèmes mélodiques, **les rythmes et le tempo**, les **intensités**, **les timbres**. Ils commencent à reconnaître les grandes familles d'instruments.*

Si le chant choral maintient une place de choix dans les programmes, il n'en reste pas moins que le rythme et les activités qui s'y greffent (jeu instrumental, percussions corporelles..) sont omniprésents dans les apprentissages de l'éducation musicale.

Comment mieux repérer des éléments musicaux, variation d'intensité, tempo ... ?
Par la pratique : le corps, la voix, les petites percussions sont des supports propices à cette expérimentation.

I-L'exploration

Les élèves forment une ronde, les instruments sont posés au centre. Chaque enfant choisit un instrument qu'il devra présenter à ses camarades.

Si beaucoup d'élèves : prendre un instrument pour 2 ou 3 élèves.

Si peu d'instruments dans la classe : détournez des objets usuels avec lesquels vous pourrez dégager des caractéristiques identiques aux « vrais » instruments : ex ; bouteilles en plastiques, baguettes chinoises, papier ...

Objectifs

- Prendre conscience du rapport objet / geste instrumental / son : - Percevoir la relation étroite entre matière ou timbre et résonance - Trouver le geste le plus adapté et le plus efficace en fonction de l'objet sonore choisi.- Affiner le geste pour le rendre plus expressif.

- Développer le geste instrumental (coordination, anticipation de l'effet à produire).
- Reconnaître et produire des sons variés (continus / discontinus, longs / courts, forts / doux...).
- Constituer un répertoire de sons.
- Enrichir son imaginaire musical.

Mise en œuvre :

Exploration :

L'élève explore les différentes possibilités sonores de l'instrument, observe la matière...

Restitution :

Il présente son instrument (description) et le fruit de ses trouvailles au groupe.
L'enseignant veillera à ce qu'il utilise le vocabulaire adéquat (frotter, frapper, secouer, caresser, souffler, gratter, métal, bois, résonne, ...)

L'instrument est nommé par l'élève ou cas échéant par l'enseignant.

Des jeux pour mieux connaître les instruments

a- reconnaissance du timbre

- derrière un paravent : 1 élève joue, les autres devinent et nomment l'instrument ou la suite d'instruments

- l'écho : 2 rangées d'élèves dos à dos, lorsque un élève désigné de la rangée 1 joue, l'élève (ou les élèves) qui a le même instrument lui répond. Il pourra s'agir de reconnaître le timbre de l'instrument mais aussi d'enrichir le jeu en reproduisant la même cellule rythmique.

b- reconnaissance de la manière de jouer :

Même jeu que l'écho ci-dessus : il s'agira ici de reproduire le même geste (secouer, gratter, frotter ...) en cohérence avec l'instrument.

On peut aboutir à un classement des instruments par timbre ou geste (manière de jouer).

Le moment de l'exploration est un moment de découverte, un temps de recherche pour assouvir sa curiosité. Même si il faut en accepter les désagréments sonores, il semble nécessaire d'établir très vite, la règle de base : au signal, je joue ou j'arrête.

II-du jeu spontané à la création

Objectifs

- Oser jouer avec les autres
- Réagir et s'adapter aux propositions des autres
- Tenir sa place dans un groupe qui joue une pièce musicale.
- Développer l'écoute.
- Réagir à des consignes visuelles, gestuelles ou sonores

a- jeu spontané

Pas de contraintes, une consigne simple et très ouverte, sans chef pour diriger :

« vous allez jouer ensemble »

On cherche ici à développer l'écoute. Personne n'est désigné pour commencer ni arrêter, aucune structure n'est imposée.

Important : la disposition des élèves en ronde, tous peuvent se voir.

La communication non verbale joue un rôle important (l'appel du regard, plus d'énergie dans un geste de la part d'un joueur, peuvent susciter des réactions diverses du groupe...)

Intéressant de travailler en 2 groupes, de confronter les observations de l'intérieur (joueurs) et de l'extérieur (spectateurs)

L'idéal est de d'enregistrer la prestation afin de pouvoir réécouter et vérifier.

Que peut-on observer ?

Y'a-t-il eu des moments d'écoute mutuelle ou est-ce que l'élève reste dans sa production personnelle ? Des silences ? Des dialogues ? Des répétitions ? Des répétitions de rythmes ? Comment s'est fait le démarrage, l'arrêt ? Y'a-t-il eu des crescendo, decrescendo ? Des variations d'intensité ?

Que faire de ses observations ?

Faire verbaliser le groupe.

Mettre des mots sur leur jeu (dialogue, silence, fort, faible, crescendo...) et prendre conscience de la structure.

Pour l'enseignant, l'observation ne se limite pas uniquement au jeu. L'attitude des joueurs révélera sans doute des meneurs, des propositions plus ou moins complexes de certains, le retrait d'autres élèves qui n'osent pas...

Ecouter mp3 jeu libre 1 et 2 :

Rappel : aucune autre consigne que « jouer ensemble »

Pour chacun des participants, on sent une volonté d'expression de son instrument, de structuration et d'écoute mutuelle.

Dans les 2 cas, des instruments meneurs encouragent, incitent et influencent les autres instruments.

Dans le premier cas (Jeu libre 1) on entend le tube 2 tons qui donne la pulsation sur laquelle viennent se greffer des ostinatos (rythmes répétitifs) en superposition ou en écho.

Dans le cas du Jeu libre 2, les claves jouent un ostinato tout au long du morceau, les autres instruments se superposent et lorsque les claves s'arrêtent, comme un signal, le jeu s'arrête par la sortie successive des autres percussions. Avec un joli point final joué par l'octoblock.

Pour les plus petits, jouer et écouter simultanément est difficile, on privilégiera le jeu libre en intégrant rapidement la règle du jeu-non jeu.

Ex : le jardin des instruments : en salle de jeu, des cerceaux sont éparpillés avec à l'intérieur un instrument. Les enfants se promènent dans ce « jardin » et au signal, ils s'arrêtent devant un cerceau, prennent l'instrument et en jouent librement. Au prochain signal, ils poursuivent leur promenade.

b- structurer par des contraintes pour donner une forme:

Suivant la maturité des élèves, les choix se feront collégalement sinon c'est l'enseignant qui proposera des situations de jeu.

De une à plusieurs contraintes :

Quelques exemples :

jouer de + en + fort

qu'il y ait un moment de silence complet dans le morceau

commencer par un dialogue de 2 instruments

un crescendo

....

Ecouter le mp3 jeu avec contraintes, Montigny groupe 2:

Dialogue entre 2 instruments (couronne de cymbalettes et claves) - crescendo – decrescendo – silence - forte.

Les consignes sont exécutées sans chef d'orchestre, ainsi on développe non seulement l'écoute mais l'autonomie.

c- la trace écrite :

Pourquoi une trace écrite ?

Pour pouvoir rejouer le morceau (décoder) et le transmettre, prendre conscience de sa structure.

Le codage est à trouver collectivement, par des mots, des pictogrammes, des signes... Quelque soit la symbolisation, les questions élémentaires émergeront.

Le sens de lecture, comment noter la simultanéité, l'intensité....

Exemple d'une production

ex : maracas / silence / tous les instruments / de - en - fort / djembé point final
et claves par accumulation

III- du jeu guidé au jeu construit

Pour travailler le rythme, accompagner des chansons, il n'est pas nécessaire d'être équipé d'un instrumentarium sophistiqué. On peut fabriquer, détourner des objets usuels, utiliser le corps, faire preuve d'un peu d'imagination.

1- Les outils :

Le vocabulaire : les définitions de base (voir feuille distribuée lors de l'animation Petit glossaire du langage musical).

Il est important pour l'enseignant de pouvoir mettre des mots précis sur ses objectifs

pulsation : battement régulier que l'on peut traduire corporellement en écoutant une musique. Il y a plusieurs façons de ressentir la pulsation et donc de la marquer corporellement : on peut frapper tous les temps, un temps sur deux...

tempo : la vitesse de la pulsation

rythme : un ensemble de sons de durées différentes ou identiques forme un rythme. Dans un chant, le rythme correspond souvent aux syllabes

ostinato : motif mélodique ou rythmique répété obstinément

paramètre du son : hauteur, intensité, durée, timbre.

Qu'est-ce qu'un sac à son ? la récolte d'objets détournés avec des qualités sonores intéressantes à exploiter (ex : bouteille plastique pour souffler, gratter, taper...)

Les percussions corporelles : utiliser son corps comme percussion. Souvent c'est là une étape préalable à l'utilisation des petites percussions. On pourra déjà travailler rythme et pulsation par des frappés corporels, la coordination (alternance mains/cuisses) et aussi obtenir des sons variés et intéressants.

Les instruments : pour vous aider et afin d'éviter les confusions entre tambourin et couronne de cymbalettes

Photos et noms à l'appui : se servir des catalogues que l'on trouve dans les écoles ou les sites internet.

FUZEAU www.fuzeau.fr

LUGDIVINE www.lugdivine.com

Les dispositifs : on ne pense pas assez à varier les dispositifs. Donner des rôles à plusieurs groupes : la voix chantée ou parlée, les percussions corporelles, les petites percussions. Il est parfois ambitieux de vouloir donner un instrument à chaque élève de la classe, le fait de distribuer les rôles permet d'alléger le dispositif.

Des jeux pour travailler la pulsation et le rythme (vus lors de l'animation) :

- par des frappés corporels
- en ronde, en se passant une balle virtuelle (en frappant dans ses mains).
Avec les plus petits on pourra se passer un objet.
Rappel : celui qui donne la vitesse (le tempo) est le premier, par l'amplitude de son geste.
- Travail rythmique : dire son prénom de manière différentes, le groupe répète et frappe le rythme dans ses mains
- Co ra lie
Cora lie
Co ra lie

2- Les règles, les contraintes, les consignes pour jouer :

Objectifs

- S'exercer à repérer des éléments musicaux caractéristiques très simples : paramètres du son (hauteur : thèmes mélodiques / durée : tempo et cellules rythmiques / intensité / timbre).
- Prendre conscience de l'organisation des sons entre eux : plans sonores, procédés musicaux, formes musicales ...
- Tenir sa place dans un groupe qui joue une pièce musicale.
- Développer l'écoute.

Sans support :

- Le jeu du chef d'orchestre : Le chef fait jouer tout à tour ou en même temps, un instrument ou une famille d'instruments ou un groupe (instruments divers mélangés). C'est l'occasion de bien intégrer une gestique de base et de rappeler les règles élémentaires de jeu / non jeu.
- jouer avec plusieurs combinaisons possibles : succession, simultanéité, dialogues...
- jouer avec les paramètres du son : varier l'intensité, solliciter des timbres par succession ou superposition, proposer une pulsation ...

Le rôle de chef d'orchestre peut être tenu par un élève, à condition d'avoir expérimenté auparavant, diverses situations de jeux.

Avec support, en l'occurrence des chansons

Quelques exemples :

L'orchestre tralala : écouter le mp3

Une partie improvisation : jeu libre d'un musicien et une partie rythmique : frappés de mains identiques à la phrase « bravo c'est très bien saluons ce musicien ».

Planète bleue (Chanterelle 2007/2008 pl.10) : temps forts, pulsation, ostinato

	Si tu veux être heureux sur ta planète bleue									
pulsation										
temps forts	X		X		X		X		X	
ostinato	o	o	o	o	o	o	o	o	o	o

A la claire fontaine : Poitrine - Snaps (claquements de doigts)- Mains / P-P-S-M / P-S-M / P-P-S-M et ainsi de suite en alternance

3- créer son accompagnement par groupes

Par groupe, pendant 15', les enseignants créent un accompagnement de chanson. Ils s'accordent sur le titre (simple, parce qu'ils disposent de peu de temps et que le but n'est pas d'apprendre une chanson mais de créer un accompagnement). Ils choisissent un mode d'accompagnement avec percussions corporelles, instruments, objets sonores...

Ils écrivent leur partition.

Chaque groupe joue pour les autres

Ecouter les mp3

Le pont d'Avignon

Pirouette cacahuète

4- mise en commun

Verbalisation sur la prestation, quels éléments musicaux repérés.

Observation de la partition (codage) correspondance avec les remarques, importance de la trace écrite

La prestation est enregistrée et réécoutée

Sur le pont d'avignon :

L'accompagnement est construit par accumulation-désaccumulation d'éléments musicaux.

- entrée simultanée de la cabassa et des claves : ostinato

- chant
- tube 2 tons : la pulsation
- frappés de mains : la pulsation (temps fort)

Pirouette cacahuète :

Tous les éléments musicaux se superposent tout au long de la chanson :
voix + pulsation + temps forts + ostinato

Bibliographie :

Chez Fuzeau :

Odi act : audition active avec percussions

Percuti percuta

Body tap : accompagnement par percussions corporelles

Sur la voie du rythme : pour voix et percussions

Chez Lugdivine :

Rékupèretou : fabriquer des instruments à partir d'objets de récupération

A l'école du rythme : découverte active par le chant.

Le cartable rythmique : les instruments de musiques sont des objets du cartable des enfants (cahier, règle, ciseaux...)