

Congrès virtuel FAMEQ

6 novembre 2021

" Du rythme, des pieds à la tête ! "

"Le silence" est une tranquillité mais jamais un vide ; il est clarté mais jamais absence de couleur ; il est rythme ; il est le fondement de toute pensée"

Yehudi Menuhin

"La véritable musique est le silence et toutes les autres notes ne font qu'encadrer ce silence"

Miles Davis

Rythmes biologiques, rythmes quotidiens, rythmes des mois et des saisons, rythmes cardiaques, rythmes scolaires, rythmes des mots et des phrases, rythmes d'apprentissages, rythmes respiratoires, rythmes de nos pas... Le rythme est inscrit en chacun de nous et autour de nous. En musique, le rythme c'est le découpage du temps. Il résulte de la durée de chacun des sons. Souvent, il se construit sur la pulsation qui est le battement régulier de la musique.

En travaillant le rythme, on apprend non seulement à structurer le temps, mais aussi à développer la conscience et la maîtrise de son corps, l'écoute, la concentration, la relation aux autres, la créativité et la mémoire. Lors de notre rencontre, je vous proposerai une panoplie d'activités rythmiques qui sont en général vécues avec plaisir par les enfants. Ces activités, souvent modulables en fonction de l'âge et des compétences des enfants, permettent aux enfants de vivre le rythme en s'exerçant, en inventant, en se trompant et en explorant, sans être jugés.

L'atelier s'adresse aux personnes qui travaillent avec des enfants de 4 à 12 ans ainsi qu'à toute autre personne intéressée par ce sujet. Je serai ravi de vous rencontrer. Bienvenue à tous !

Vincent Van Sull

** Vincent Van Sull est belge. Enseignant, musicien, formateur et chanteur pour enfants, il a consacré une grande partie de son temps à redonner un élan musical dans l'enseignement fondamental en Belgique. Il est l'auteur de deux livres : "Alain Strument" -des ensembles musicaux originaux à la portée de tous- paru aux Editions Labor en 2001 et "Osez la Musique" -comment éveiller les enfants au plaisir de la musique ? -, préfacé par Yves Duteil et paru chez le même Editeur en 1992. Ces livres sont réédités par les Editions D2H depuis 2010. Il a donné de nombreuses formations, notamment pour la FAMEQ en 2005 et plus récemment en novembre 2020 lors du congrès virtuel, sur le thème "Exploration et créativité vocale". Il est également l'auteur de 3 Cds de chansons pour enfants. Voir : www.vincentvansull.com*

I. Activités axées sur la détente et la concentration

Il vous est déjà arrivé d'accueillir dans votre classe des enfants agités, tendus, énervés, alors que vous souhaitiez un grand calme pour démarrer votre activité. Je vous propose quelques activités qui permettront à chacun de se concentrer, d'être à l'écoute et d'apaiser les tensions. Lors de ces activités, je veille particulièrement à ce que les enfants utilisent leur corps de manière détendue. Ces activités peuvent bien sûr se donner à tout autre moment que vous jugerez opportun.

- « **Mouvements lents** » Se mettre debout et former un grand cercle. Inviter les élèves à se sentir debout dans une position confortable : les pieds légèrement écartés, les épaules relâchées, en respirant profondément sans lever les épaules. Mettre une musique douce, assez lente qui invite au calme et à la détente : un mouvement lent d'une musique classique ou d'autres musiques telles que des musiques indiennes interprétées par Ravi Shankar ou des musiques de jazz, par exemples. L'enseignant.e commence à faire des gestes très lents, au rythme de la musique, avec les doigts, les mains, les bras, la tête, ... mais sans bouger les pieds. Ceci pour éviter d'engendrer des bruits parasites avec les chaussures. Tout le monde imite les gestes de l'enseignant.e. Observez ce qui se passe...

**Après une minute ou deux, un enfant peut prendre le rôle de l'enseignant.e et devenir le meneur.*

- « **Cercle gestuel** » Debout, en cercle. Le premier invente un mouvement ou un geste avec son corps et ensuite tout le monde l'imité. Puis le second en invente un autre, tout le monde l'imité... Le silence qui découle de cette activité est très beau.

** Veillez à ce que les gestes et mouvements ne fassent absolument aucun bruit.*

** Celui qui invente le mouvement doit être capable de le refaire une seconde fois.*

- « **Marcher sur la durée d'un son** » Prendre un instrument qui peut résonner longtemps*. Frapper dessus pour le faire résonner. Dès qu'ils entendent le son, les élèves se déplacent en marchant très lentement dans l'espace, sans faire aucun bruit et sans se toucher. Dès qu'ils n'entendent plus le son, ils s'arrêtent. Vous pouvez raccourcir la durée du son en prenant l'instrument en main. Vous arrêtez ainsi la vibration et suscitez l'attention des enfants en variant la durée du son.

** Par exemple : un triangle, des crotales ou un tube en aluminium d'un mètre de long, vendu dans les magasins de bricolage. A une extrémité, vous faites deux petits trous dans lesquels vous passez une ficelle pour le suspendre à votre doigt. Frapper sur ce tube avec une mailloche pas trop dure : un arrêt de porte en caoutchouc ou le dessus d'un bouchon en liège, de bouteille de cidre... ou de champagne !*

- « **Miroir** » Mettre une musique qui invite au calme et à la détente. Les enfants sont debout par deux, l'un en face de l'autre. L'un est l'acteur et l'autre, le miroir. L'acteur prend une position qui sera imitée par le miroir ou fait des mouvements lents, comme dans la première activité « Mouvements lents » et le miroir l'imité. Après 2 ou 3 minutes, on inverse les rôles.

- « **Relais rythmiques** » Placer les élèves en 3 ou 4 files ; les inviter à se sentir debout dans une position confortable, sans être trop proches les uns des autres. Délicatement, du bout des doigts, l'enseignant.e va jouer un rythme sur le dos du dernier de chaque file. Celui-ci le reproduira sur le dos de celui qui est devant lui et ainsi de suite jusqu'au premier de la file qui ira alors frapper le message rythmique dans la main de l'animateur.

** Si quelqu'un n'a pas bien senti le message rythmique, il peut, sans rien dire, uniquement en levant le bras, demander à celui de derrière de le rejouer.*

** Il est conseillé de commencer avec des messages simples : une ou deux pulsations par exemple. Puis, de une à sept pulsations. Puis, des formules rythmiques simples et plus complexes ensuite.*

- « **Bal des fantômes** » Chaque enfant est un fantôme, placé en boule sur le sol, les yeux fermés. C'est le début de la nuit. On a fermé les rideaux et éteint les lampes. A partir d'une musique lente, l'*aria de la suite en ré de JS Bach* par exemple, un premier fantôme, nommé au départ, se met à danser lentement, en levant et abaissant les bras comme un fantôme. Il va toucher délicatement l'épaule d'un autre fantôme pour l'inviter à danser avec lui. Celui-ci se lève alors, se met à danser aussi et va à son tour toucher un autre fantôme, ... jusqu'au moment où tous les fantômes dansent, jusqu'à la fin de la musique. Chaque fantôme ne peut donc toucher qu'un seul fantôme. Quand on a touché un fantôme, on danse sans faire de bruit jusqu'à la fin du bal.

** Très important : les fantômes dansent toujours sans se toucher et sans parler !*

** Les enfants de 3 à 8 ans adorent cette activité. Pour aider les plus jeunes à ne toucher qu'un seul fantôme, on peut donner un petit « bâton magique » au premier fantôme qui le donnera à celui qu'il ira toucher... On ne peut toucher un autre fantôme que si on a le bâton magique.*

- « **Bougie musicale** » S'asseoir en cercle, les mains sur les genoux, les paumes tournées vers le haut. Placer une bougie allumée au milieu. Choisir une musique qui invite au calme et à la méditation. Dans un premier temps, tout le monde regarde la bougie comme si la musique sortait de la flamme. Après une demi-minute, chacun ferme les yeux et reçoit la musique comme il veut. Après l'écoute de la musique, vous pouvez demander aux enfants où ils ont senti la musique dans leur corps, à quoi ils ont pensé, ce qu'ils ont senti ou ce qu'ils ont imaginé.

- « **L'imprimeur** » Les élèves sont debout par deux, l'un derrière l'autre. Celui qui est devant est "la feuille" et l'autre, "l'imprimeur". Celui-ci va imprimer un ou deux points dans le dos de "la feuille". C'est-à-dire qu'il va appuyer légèrement un doigt ou deux doigts d'une main (index et/ou majeur), sur le dos de son partenaire. Quand ce sont les deux doigts, ceux-ci sont écartés de quelques cms et sont appuyés en même temps. "La feuille" doit ensuite montrer à "l'imprimeur" s'il a senti un ou deux points. Pour cela, il lui suffit de montrer un doigt ou deux doigts à l'imprimeur qui lèvera son pouce si c'est juste ou le tournera vers le bas si c'est faux. On inverse les rôles après deux minutes.

- « **Sculpteur** » Mettre une musique qui invite au calme et à la détente. Les enfants sont debout par deux. L'un est le sculpteur et l'autre la statue. Le sculpteur réalise une statue en plaçant, respectueusement et délicatement, le corps de l'autre dans la position qu'il souhaite. Quand il estime que sa statue est terminée, on inverse les rôles.

** Ce jeu, comme d'autres, permet aux élèves d'avoir des contacts physiques positifs entre eux.*

- « **Paysages gestuels** » Mettre une musique qui invite au calme et à la détente. Par exemple : « *Valse de l'avion* », morceau extrait du CD « *Strides* » du groupe belge « *Panta Rhei* » (Wild Boar Music). Dans un espace scène défini, un enfant se place d'une manière originale, choisit un mouvement ou un geste. Il produit son geste inlassablement toutes les 6 ou 7 secondes, toujours de la même façon, en gardant un point fixe sur la scène. Quand il a produit son geste 3 ou 4 fois, un autre enfant se rajoute dans le paysage de la même façon que le premier mais avec un autre geste et une autre position. Puis, vient un 3ème enfant... jusqu'au 7ème ou 8ème enfant. On obtient ainsi un « paysage gestuel en mouvement ». Ensuite, on recommence un autre paysage avec les autres enfants.

**Le paysage devient très beau quand chaque enfant invente un mouvement qui s'harmonise avec celui du précédent.*

** Il est intéressant de demander l'avis des "spectateurs". Qu'ont-ils apprécié ou pas ? Pour quelles raisons ? Les paysages suivants peuvent ainsi tenir compte de ce qui a été dit précédemment.*

- « **Point final** » L'enseignant.e frappe 5 fois dans les mains, les élèves répètent directement, l'enseignant.e enchaîne directement également en frappant 4 fois dans les mains, les élèves répètent... jusqu'à une fois. Les élèves doivent arriver ensemble sur le dernier frappement de main.

- « **Boucle de huit** » S'asseoir en cercle ou autrement. Choisir une musique pas trop rapide. Par exemple : *Tom Billy's/Kevin Keegans de Setanta*, musique irlandaise. Les phrases musicales sont construites sur 2 x 8 pulsations, comme c'est le cas dans pas mal de musiques. Inventez une suite de 8 mouvements sans son, que vous exécuterez sur la musique. Exemple :

1 et 2 : diriger main droite vers genou droit - idem, main gauche vers genou gauche.

3 et 4 : tourner paume main droite vers le haut, à hauteur de la taille - idem main gauche.

5 et 6 : diriger main droite vers épaule gauche - idem main gauche vers épaule droite.

7 et 8 : diriger main droite vers dessus de la tête - idem main gauche.

Au départ, en imitant l'enseignant.e, tout le monde joue ce cycle de 8 pulsations et le répète en écoutant la musique. Après l'avoir joué 4 ou 5 fois ensemble, l'enseignant.e dit : "fermez les yeux". A ce moment tout le monde continue à jouer les 8 mouvements. Après quelques secondes, l'enseignant.e dit : "ouvrez les yeux". Chacun, en regardant l'enseignant.e peut voir s'il a maintenu le bon rythme, le bon geste au bon moment. On continue ainsi jusqu'à la fin de la musique, fermez les yeux...

II. Activités dynamiques et danses

- « **La danse magique** » Les enfants sont debout en cercle. L'un d'entre eux est au centre avec un petit bâton en main, appelé « le bâton magique ». A partir d'une musique qui donne envie de danser, celui qui est au centre invente une manière originale de danser qui sera imitée par tout le cercle. Après un petit temps, environ 15 secondes, celui qui est au centre donne le bâton magique à quelqu'un d'autre et prend sa place. Celui qui a le bâton va alors au centre du cercle, inventer une nouvelle manière de danser, ...

** Tout le monde profite ainsi de la créativité de tout le monde.*

** Il est intéressant de travailler avec des musiques d'origines et de styles différents. Cela va stimuler la créativité.*

- « **Cent façons pour la pulsation** » En cercle, chacun à son tour propose au groupe, un mouvement ou une percussion corporelle sur la pulsation d'une musique. Le premier invente un mouvement, tout le monde l'imité pendant une quinzaine de secondes, puis le deuxième propose autre chose, ...

** Vous pouvez aussi alterner une percussion corporelle et un mouvement, ou deux percussions corporelles ou deux mouvements...*

** Faire un second tour pour trouver d'autres choses.*

** Travailler à partir de musiques qui donnent envie de se balancer.*

** Faire des équipes de deux, réparties dans l'espace. Mettre la musique et demander à chaque duo de chercher des manières de vivre la pulsation à deux et de sélectionner le mouvement qu'ils préfèrent. Ensuite, se replacer en cercle. Le premier duo présente son mouvement, tous les autres l'imitent, le second présente...*

- « **Le chat parti les souris dansent** » Les enfants sont des souris. A partir d'une musique qui donne envie de danser, les souris dansent librement, sans se toucher et sans parler, dans un espace défini. Quand la musique s'arrête, le chat se fait entendre. Le chat, c'est l'enseignant.e qui joue un son qui dure longtemps. Par exemple : sur un tube en aluminium suspendu, d'un mètre de long. Quand le chat joue, les souris, sans faire de bruit, se mettent en boule par terre jusqu'au moment où le son du chat disparaît. C'est-à-dire : jusqu'à la fin de la vibration de l'instrument. La musique revient alors et les souris se remettent à danser, ...

- « **Concerto pour deux corps** » Par deux, les élèves cherchent pendant une dizaine de minutes une suite de 8 mouvements et/ou percussions corporelles à produire plusieurs fois de suite à deux, sur un cycle de 8 pulsations. Puis, chaque duo présente à la classe sa suite de mouvements en la jouant 3 fois de suite.

- « **Jeu des phares** » L'enseignant.e, les poings fermés devant lui, est debout devant les enfants. De temps en temps, elle ou il ouvre ses mains et les referme aussitôt. Les enfants frappent dans les mains chaque fois que les mains s'ouvrent.

** 2 groupes : un suit la main gauche, l'autre la main droite*

** frapper sur les genoux ou sur un instrument ou dire un son ou un mot , ...*

- « **La maracas musicale** » Imaginons une classe de 24 enfants. Dans un espace dégagé pour pouvoir danser, 23 petites maracas* identiques sont réparties dans la classe. Choisir une musique qui donne envie de danser. Au départ, les enfants dansent librement sur la musique, sans se toucher, sans parler et sans renverser les maracas. Après une quinzaine de secondes, vous arrêtez la musique. A ce moment, chaque enfant prend une maracas et joue avec celle-ci. Celui qui n'en a pas lève sa main et tous arrêtent de jouer. Il va alors montrer aux autres comment ils devront danser quand la musique reviendra : mains sur la tête, sur un pied, en arrière, en tournant les bras, ... La musique repart. Tout le monde dépose sa maracas au sol et se remet à danser comme indiqué. Puis la musique s'arrête à nouveau ...

** Par exemple, des boîtes de films photos contenant des grains de riz.*

- « **Le bal des automates** » Les enfants sont répartis dans un espace délimité. Chacun est en boule sur le sol, si possible les yeux fermés. Chacun possède deux petites maracas. Par exemple, les boîtes de films photos contenant des grains de riz. Vous mettez une musique dans laquelle chacun peut percevoir facilement la pulsation. L'enseignant.e joue cette pulsation avec ses 2 maracas, va toucher un enfant, reste debout à la place de celui-ci et continue à jouer. Cet enfant se lève, se met à jouer et va à son tour toucher un autre enfant. Il continuera de jouer debout à la place de cet autre enfant. Et ainsi de suite, cela continue jusqu'au dernier enfant qui viendra alors prendre la place de l'enseignant.e. Cela créera un grand « crescendo ».

**Vous pouvez ensuite faire la démarche inverse. Quand tout le monde est debout et joue, l'enseignant.e va toucher un enfant, s'assied à la place de celui-ci et arrête de jouer, celui qui a été touché va à son tour toucher un autre enfant, ... Un à un les instruments vont s'arrêter pour créer ainsi un « decrescendo ».*

- « **Jouer-danser-choisir** » Un cercle. Chacun donne la main à ses voisins. Au centre, un enfant, appelons-le « Z », avec un petit instrument : maracas, sistre, tambourin, ... Mettez une musique qui donne envie de danser.

1. L'enseignant.e dit « *jouez* » : « Z » joue un rythme qui accompagne la musique avec son instrument. Le cercle tourne en dansant.

2. Après une quinzaine de secondes, l'enseignant.e dit « *dancez* » : « Z » improvise alors une petite danse. Le cercle s'arrête et chacun frappe la pulsation dans les mains pour encourager le danseur.

3. L'enseignant.e dit « *choisir* » : l'enseignant.e tourne son dos au centre du cercle. « Z » présente son instrument à ceux qui font partie du cercle. Un à un, chacun à son tour touche délicatement l'instrument, au rythme de la musique, jusqu'au moment où l'enseignant.e dit « *stop* ». A ce moment, le dernier qui a touché l'instrument le prend. Appelons-le « Y ». « Z » prend alors la place de « Y ». « Y » va au centre du cercle et le jeu recommence : jouer, danser, choisir...

** Variante : à la partie « dancez », la première fois vous faites comme écrit ci-dessus. La seconde fois, c'est celui qui est revenu dans le cercle « Z » qui propose au groupe la manière de jouer la pulsation : par exemple en frappant sur ses joues, en sautant et en frappant ses mains une fois sous le genou droit, puis une fois sous le genou gauche, ...*

- « **Trois files, trois rythmes différents** » Les enfants sont répartis en trois files. A chaque file correspond un nom d'animal et un rythme. L'enseignant.e joue l'un des trois rythmes sur un instrument. Chaque file avance, l'un derrière l'autre en se tenant par les épaules, quand elle reconnaît son rythme. Exemple :

° Les éléphants avancent quand l'enseignant.e joue des "noires" : x . . .

° Les lions avancent quand l'enseignant.e joue des "croches" : x . x .

° Les gazelles avancent quand l'enseignant.e joue des "doubles croches" : xxxxx

* *Travailler avec des rythmes plus complexes ensuite.*

* *On peut faire 2 files avec les plus jeunes et quatre files avec les plus habiles.*

- « **Le Carnaval des Ours** » Les enfants sont répartis en 3 files : 3 familles d'ours qui s'en vont au carnaval en s'amusant. A partir d'une pulsation ou d'un rythme joué par l'enseignant.e, le premier de chaque file invente une manière originale de se déplacer qui sera imitée par toute sa famille d'ours. Par exemples, en balançant les bras au-dessus de la tête, en écartant les coudes, en frappant les mains sur ses cuisses... Quand l'enseignant.e arrête de jouer, les 3 files s'arrêtent. Les premiers de chaque file vont se placer derrière leur file et c'est un nouvel « ours » qui inventera une nouvelle manière de se déplacer sur le nouveau rythme joué.

* *L'activité peut se faire sur une musique que l'on arrête de temps en temps.*

- « **Je reçois, je donne** » En cercle, faire passer une pulsation de main droite à main droite. Main droite au-dessus de la main gauche de son voisin, paume de la main gauche tournée vers le haut pour recevoir la pulsation. L'enseignant.e lance la première pulsation en touchant de sa main droite, la main gauche de son voisin, qui la passera au suivant...

* *A faire en silence, sur une musique ou avec un instrument qui donne la pulsation..*

* *Après un petit temps, l'enseignant.e peut lancer une seconde pulsation.*

* *On peut faire passer un objet, genre petit bâton, de la même manière.*

- « **Le diable** » Tous ensemble on frappe une formule rythmique. Après l'avoir jouée 5 ou 6 fois, un élève "le diable" va jouer ce qu'il veut sur un instrument afin de briser la formule rythmique du groupe qui lui, tentera de résister au diable !

- « **Rythmer son prénom** » En cercle, le premier dit son prénom et le rythme en même temps avec diverses percussions corporelles ou/et divers mouvements sans son. Tout le groupe refait la même chose. Ensuite, le second joue à son tour son prénom d'une autre façon. Tout le monde refait la même chose, ...

* *Variantes : - en frappant dans ses mains.*

- *avec une ou plusieurs percussions corporelles : genoux, joues, pieds...*

- *avec des mouvements, des gestes sans son.*

- *avec des percussions corporelles et des mouvements.*

* *Certains prénoms peuvent se dire de différentes façons. Exemple : « Caroline » peut se jouer sur 3 sons « Ca-ro-lin' » ou 4 sons « Ca-ro-li-ne ». Il suffit de dire aux enfants que dans le langage parlé, on dira « Carolin' », mais qu'en musique on peut jouer avec les « e » muets. Les exemples sont nombreux : « Frère Jacques », « Au clair de la lune », ...*

- « **Prénoms alignés** » 4 enfants sont placés debout l'un à côté de l'autre :

John Chlo-é An-to-nin A-le-xan-dra

1. Tout le monde dit les prénoms l'un après l'autre, de gauche à droite, en frappant dans les mains autant de fois qu'il y a de sons dans le prénom.

2. Chaque enfant "aligné" dit son prénom et joue en même temps, une percussion corporelle. Ex : 'John' frappe sur ses genoux, 'Chloé' sur sa tête, 'Antonin' un pied par terre et 'Alexandra' sur ses joues.

Pour la mémorisation : John frappe sur ses genoux en disant son prénom, tout le monde refait la même chose. Puis, Chloé frappe sur sa tête en disant son prénom, tout le monde refait la même chose. Puis, tout le monde reprend du début 'John' en frappant sur ses genoux, puis 'Chloé' en frappant sur sa tête. Ensuite, on continue de la même façon avec les autres prénoms.

3. Idem 2, mais sans dire les prénoms. On les pense dans sa tête. On ne joue que les percussions corporelles.

4. Idem 2 et 3, mais on change l'ordre des prénoms, les enfants alignés changent de place : *Chloé Alexandra John Antonin*

5. Idem 2, 3 et 4 avec des gestes et/ou des mouvements sans sons au lieu des percussions corporelles.

6. Demander aux prénoms de plus d'un son, de donner un rythme irrégulier à leur prénom :

Exemple : *Chlo---é, An---to-nin, A-le----xan-dra*

7. Les prénoms "alignés" retournent à leur place. On invente un code qui permet de reconnaître les 4 prénoms et on écrit au tableau :

X XX XXX XXXX

représentant *John, Chloé, Antonin, A-le-xan-dra*

Ensuite changer la structure et la lire en la jouant de diverses manières. Par exemple :

XXXX XXXX XX

* *En disant les prénoms ou sans les dire, en frappant dans les mains, sur les joues, sur ses genoux...*

8. Idem 1 à 7, mais en travaillant avec d'autres thèmes que les prénoms. Par exemples : des noms de fleurs, d'animaux, de pays, outils...

- « **Les prénoms appelés** »

1. Assis en cercle. Jouez une formule rythmique. Exemple : frappez 2 fois dans ses mains ensuite frappez une main sur un genou, puis l'autre main sur l'autre genou. Jouez plusieurs fois jusqu'au moment où cela devient facile pour tout le monde.

2. Tout le monde joue la formule rythmique tout le temps. L'enseignant commence. Au moment où il frappe la main sur son genou, il dit son prénom. En frappant l'autre main sur son autre genou, il dit le prénom de l'enfant à sa droite. Sur la formule rythmique suivante, celui-ci fera de même : il dit son prénom en frappant la main sur son genou et dit le prénom de l'enfant qui se trouve à sa droite en frappant l'autre main sur son autre genou. Et ainsi de suite jusqu'au dernier.

* *Variante : on appelle qui on veut. C'est celui qui a été appelé qui répond à son tour. On essaie toujours d'appeler quelqu'un qui n'a pas encore été nommé.*

* *Le but est de garder ensemble le rythme régulier de la formule rythmique. Il ne faut donc pas la jouer trop vite au départ.*

- « Texte sur rythme et rythme sur texte »

1. Apprendre un rythme aux enfants. Si vous n'avez pas d'idées, pensez à une phrase d'une chanson. Exemple : « *Son -nez les ma-ti-nes* » dans la chanson « *Frère Jacques* ». Vous frappez dans les mains ce rythme plusieurs fois de suite et les enfants imitent.
** Vous pouvez aussi, par exemple, frapper « Son -nez les ma- » dans les mains et « ti-nes » sur les genoux.*
2. Vous dites sur le rythme un texte qui s'y rapporte ou vous changez le texte de départ. Exemple : « *Le pa-ra-pluie chan-te* ». Jouez-le ensemble.
3. Chaque enfant joue le rythme à son tour en disant le texte en même temps.
4. Chaque enfant joue le rythme à son tour sans dire le texte.
5. Pendant les étapes 3 et 4, vous avez repéré les enfants qui avaient des difficultés. Vous allez à ce moment prendre 5-6 minutes pour travailler avec eux : voir s'ils ne sont pas trop crispés, faire un exercice de détente, décomposer le rythme lentement, jouer uniquement « *Le pa-ra* » ou « *Le pa-ra- pluie* », puis accélérer progressivement le tempo. Pendant ce temps-là, vous demandez au restant de la classe de se mettre par deux et de rechercher d'autres textes sur le rythme.
6. Evaluation des nouvelles propositions. Un duo joue le rythme en disant, en même temps, le texte qu'il a inventé. Si c'est correct, tout le monde le rejoue en le redisant deux ou trois fois de suite.

- « Rythmer un texte de différentes façons »

1. Partir d'un petit texte, genre :

« *Tous les oiseaux / de mon jardin / dansent sur l'eau / main dans la main* »

Le faire répéter quelque fois. Ensuite, faire 3 files. L'enseignant.e dit alors le texte sur un rythme choisi et le joue en même temps sur un instrument (tambourin, claves...). Puis, chaque file marche sur le rythme donné en disant le texte de la même façon. Exemples de rythmes :

« *Tous les oiseaux-de mon jardin-dansent sur l'eau-main dans la main* »

« *Tous les-oiseaux-de mon-jardin-dansent-sur l'eau-main dans-la main* »

« *Tous-les oi-seaux de-mon jar-din dan-sent sur-l'eau main-dans la-main* »

« *Tous--les oiseaux--de--mon jardin--dan--sent sur l'eau--main--dans la main* »

« *Tous les oi--seaux--de mon jar--din--dansent sur--l'eau--main dans la--main* »

2. Proposez d'autres manières de vivre corporellement le texte. Exemples :

« *Tous les oi--seaux--de mon jar--din--dansent sur--l'eau--main dans la--main* »

Marcher 3 pas, arrêt sur le 3^{ème} pas et frapper dans les mains sur chaque fin de phrase : « *seaux* », « *din* », « *l'eau* » « *main* »

Ou encore : en cercle, frapper 1 x dans ses mains, 1 x sur ses genoux, 1 x dans ses mains, puis main droite sur main gauche du voisin de droite et en même temps main gauche sur main droite du voisin de gauche. Le tout 4 fois puisqu'il y a 4 vers.

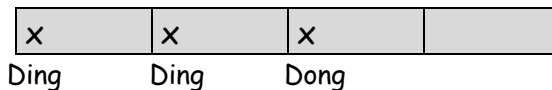
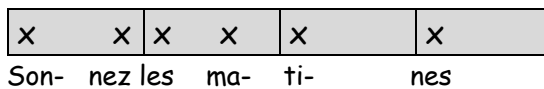
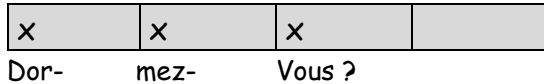
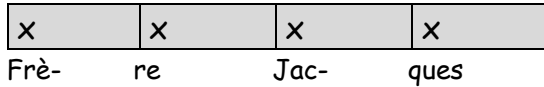
3. Par groupes de 3, 4 ou 5, demandez aux élèves de chercher 2 ou 3 autres manières de jouer le texte rythmiquement et corporellement.

** Vous pouvez aussi demander aux enfants d'inventer 4 vers au préalable.*

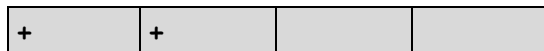
- « Variations sur 4 pulsations » On trouve souvent, dans pas mal de chansons et de musiques, des cycles de 4, 8 ou 16. Imaginons 4 pulsations représentées ainsi :



Partant de cela, on va pouvoir créer une multitude d'orchestrations, de mouvements et de déplacements. Exemple, à partir de la chanson 'Frère Jacques' que l'on peut écrire ainsi :



• Imaginer ensuite une partition qui permettra diverses possibilités rythmiques :



° Frapper dans les mains, ou toute autre percussion corporelle, sur les "+", en chantant la chanson. On frappe donc les deux premières pulsations de chaque phrase et on ne fait rien, à part chanter, sur les deux suivantes. Inviter les élèves à faire un petit geste sans son sur les silences (pulsations 3 et 4).

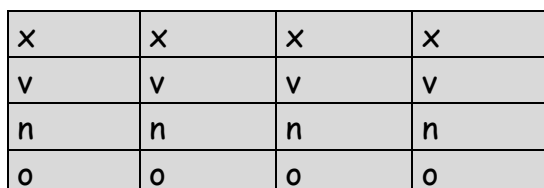
° Idem, mais on ne chante plus les deux premières pulsations de chaque phrase. On les chante tout bas dans sa tête en frappant deux pulsations dans les mains.

° Changer la signification des "+". Exemple : les "+" signifient faire un pas. On chante donc en faisant deux pas sur les deux premières pulsations de chaque phrase et on ne fait rien, à part chanter, sur les deux suivantes.

° Jouer avec un instrument ou un objet sonore, les deux premières pulsations de chaque phrase, sur la chanson ou sur une musique.

° Faire deux ou trois groupes : le premier joue toutes les pulsations, le second une sur deux et le troisième une sur quatre. Attribuer à chaque groupe une percussion corporelle précise ou un instrument.

• Créer une "chorégraphie" sur la chanson. Exemple :



x : en cercle, se donner la main et tourner vers la gauche

v : le cercle s'arrête ; 4 pas vers le centre et 4 pas en arrière quand on redit la phrase

n : faire comme si on sonnait les cloches

o : frapper les mains dans les mains de son ou sa voisin.e

- Créer un ostinato sur la chanson. Exemple :

+	=	+	* *
---	---	---	-----

+ : frapper les deux mains sur les genoux

= : frapper dans les mains

* : frapper en même temps main droite sur épaule droite et main gauche sur épaule gauche.

- La même partition pourrait être traduite avec des instruments :

+ : un groupe d'élèves joue sur un tambourin

= : un second groupe d'élèves joue avec des maracas

* : un troisième groupe d'élèves joue avec des claves

* Ce système de case permet donc une multitude de possibilités suivant qu'on travaille à partir d'une musique, d'une chanson ou d'un rythme, avec des mouvements sans sons, des déplacements, des percussions corporelles, des instruments...

* Si vous prenez une valse, vous travaillerez des séquences de 3 pulsations, ce qui aussi intéressant.

- « **Jouer des rythmes** » A partir de ce système de case que nous venons de voir, on peut inventer et jouer une multitude de rythmes :

- Avec des percussions corporelles, des mouvements sans sons ou des instruments.
- Avec ou sans support musical.
- Tous ensemble ou avec différents groupes.

Exemple : un groupe joue le premier rythme et un autre le second

x	x x	x	x	x x x x	x
x	x	x		x	x x

* On peut bien sûr écrire tous ces rythmes avec des noires, des croches... Mais, outre le fait qu'il permet à des non-musiciens de comprendre comment les rythmes se construisent, ce système de case est intéressant parce qu'il montre un rapport espace-temps qui est rarement visible sur une partition. Ce qui peut être un bon préalable au solfège.

- « **Créer une danse** » Voir le document « Créer une danse » sur mon site :

www.vincentvansull.com , rubrique 'Formations'.

- « **Manège rythmique** » : en cercle, l'enseignant.e commence une courte ritournelle vocale, genre "tikitac hé", sur deux pulsations, avec un geste ou un petit rythme corporel, en claquant les doigts sur la pulsation par exemple. L'élève qui est à sa droite l'accompagne, puis le suivant... jusqu'au dernier, celui qui se trouve donc à gauche de l'enseignant.e. Ensuite l'enseignant.e change de ritournelle et de geste, pendant que tout le groupe continue les "tikitac hé". L'enseignant.e chante par exemple, tout simplement : "ding dong" en frappant alternativement la main droite sur son genou droit et la main gauche sur le genou gauche. Celui qui est à sa droite abandonne son "tikitac hé" et imite alors l'enseignant.e. Puis le suivant s'ajoute... L'enseignant.e s'arrête après quelques tours.

III. Activités axées sur la mémoire

- « Qui dit mieux ? »

Debout en cercle, le premier propose une percussion corporelle. Exemple : frapper les mains sur les cuisses. Tout le monde refait la même chose. Le second reprend la première percussion corporelle et en ajoute une autre. Exemple : frapper les mains sur les cuisses puis sur ses joues. Tout le monde refait la même chose. Et ainsi de suite, le troisième reprend ce qui a été fait et ajoute une autre percussion corporelle, ... Et ainsi de suite, on essaie alors de créer la plus longue suite possible. Après une série de 8 sons corporels, par exemple, vous pouvez vous arrêter. Jouer la séquence ensemble quelque fois et recommencer ensuite un nouveau cycle.

** Vous pouvez faire la même activité avec des onomatopées, des mots chantés ou rythmés, des mouvements sans sons.*

** Lorsqu'un cycle est fini, vous pouvez demander aux enfants de trouver des codes pour écrire une partition. Chacun emportera la partition chez lui pour la mémoriser et la rejouer le lendemain ou la semaine suivante.*

- « Sur le pont d'Avignon »

En cercle, dansez en tournant dans le sens que vous voulez, en chantant le refrain du « Pont d'Avignon ». Quand celui-ci est fini, tout le monde s'arrête. L'enseignant.e ou un enfant suggère quelque chose à faire sur l'air du couplet. Exemple, sur l'air du couplet : « Quand on est fatigué on fait comme ça ! », en baillant et en étirant les bras. Tout le monde rechante ce couplet en refaisant le geste. Puis, nouveau refrain. Au couplet suivant, on invente autre chose. Exemple : « Quand on joue de la guitare on fait comme ça ! », en imitant un guitariste. Puis, tout le monde le refait de la même manière et chante de suite le premier couplet. Puis, nouveau refrain. Idem pour les autres couplets. Ajoutez chaque fois quelque chose de nouveau : " *Quand on dit au revoir... Quand on boit... Quand on saute... Quand on est triste...*" et chantez chaque fois les couplets précédents, en faisant les gestes.

- « 5 instruments, 5 consignes »

Choisissez 5 instruments ou objets sonores. A chaque instrument va correspondre une consigne précise. Exemple : quand vous jouerez ...

1. sur le tambourin, les enfants marcheront en arrière sur le rythme donné.
2. avec les maracas, ils resteront sur place et frapperont sur leurs genoux.
3. sur une bouteille d'eau en verre, ils marcheront comme des canards.
4. sur le tubalu, ils marcheront les genoux écartés en joignant les mains sur la tête.
5. sur un pot de fleur suspendu, ils se déplaceront latéralement.

Chaque fois que la musique s'arrête, les enfants s'arrêtent.

** Vous commencez avec un instrument, puis vous ajoutez progressivement un deuxième, un troisième... et puis les autres.*

- « Parcours sonore »

En cercle. Au centre, 4 instruments ou objets sonores espacés. Exemple : une bouteille en verre à moitié remplie d'eau, une maracas, un tambour, un triangle. Un élève invente un parcours qu'il va mémoriser. Il doit être capable de le refaire une seconde fois. Exemple : il frappe 2 fois sur le tambour, 1 fois sur le triangle, 3 fois sur la bouteille et secoue 2 fois la maracas. Quand il a terminé, un autre élève vient rejouer le même parcours.

** Vous pouvez faire ce jeu à l'extérieur si le temps le permet et diviser la classe en 2 ou 3 groupes. Chaque groupe ayant 4 instruments. Cela permet aux élèves d'être plus souvent « acteurs ».*

** Chez les plus petits, dans un premier temps, vous pouvez travailler uniquement sur la mémoire spatiale. Vous décidez alors de frapper d'office 3 fois sur chaque instrument. Les enfants ne doivent retenir alors que l'ordre des instruments.*

** Chez les plus grands, vous pouvez ajouter des rythmes aux instruments pour complexifier le jeu.*

** Vous pouvez aussi imaginer un code écrit pour chaque instrument. L'enseignant joue alors un parcours sonore et chaque élève l'écrit ensuite à l'aide des codes inventés.*

- « Feu vert-feu rouge » Deux carton, un rouge et un vert. On commence à chanter une chanson ensemble et, face au groupe, vous montrez le carton vert. Quand vous montrez le carton rouge, les élèves continuent de chanter tout bas dans leur tête. Quand vous montrez à nouveau le carton vert, tous rechangent au bon endroit. Et ainsi de suite, vous alternez carton rouge et carton vert.

** Variante : sans chanson, frapper sur ses genoux quand on montre le carton « vert », dans ses mains quand c'est le « rouge ». On peut aussi ajouter d'autres couleurs et d'autres consignes.*

** Autre variante : idem précédente, mais on fait deux groupes : un qui joue quand on montre le carton vert et l'autre quand c'est le rouge.*

- « La chanson du corps »

• Choisissez un refrain corporel « R ». Ex : frapper 2 fois sur ses genoux.

Ensuite, inventez un premier couplet « C1 ». Ex: frapper 2 fois dans ses mains.

A ce stade, jouez votre chanson du corps : R - C1 - R

• Ensuite inventez un second couplet « C2 ». Ex: frapper 2 fois sur sa tête.

Votre chanson du corps devient : R - C1 - R - C2 - R

• Ajoutez ainsi autant de couplets que vous voulez : frapper 2 fois la pointe des pieds, frapper 2 fois sur ses joues, claquer la langue 2 fois, ... Après chaque couplet, vous jouez toujours le refrain.

• Créez votre partition à l'aide de codes que vous inventez :

O = frapper sur ses genoux X = les mains V = sur sa tête / = claquer la langue

O O X X O O V V O O / / O O

** Jouer très lentement, puis lentement, puis un peu plus vite, ... très vite.*

** La rejouer par cœur lors du prochain cours.*

** Inventer une autre chanson du corps*

- « Suite de symboles » Jouer par cœur la partition suivante :

n n o x n x o n o x o x n

sachant que : « n » signifie frapper une fois ses deux mains sur ses genoux
« o » signifie frapper une fois ses deux mains sur sa tête
« x » signifie frapper une fois dans ses mains

1. Chercher à savoir comment on s'y prend pour apprendre. Chacun s'exerce pendant deux ou trois minutes, ensuite on demande à chacun comment il fait pour apprendre par cœur. On établit ensemble une synthèse des procédés :

- ° apprendre les 3 premiers, puis 4, puis 5...
- ° décoder les structures. Ex : du 3^{ème} au 7^{ème} symbole.
- ° jouer en le disant, en marchant, visualiser mentalement.
- ° ré-écrire en « vertical » suivant la hauteur corporelle :

tête						
		o		o	o	o
mains			x	x		x x
genoux	n	n		n	n	n

2. Retravailler par cœur individuellement en choisissant le procédé qui nous convient le mieux. Abandonner éventuellement le procédé qui consiste à lire plusieurs fois de suite du début jusqu'à la fin.

3. Dès qu'on connaît la suite par cœur, on la joue à l'enseignant.e.

4. Jouer par cœur la partition tous ensemble, plusieurs fois. Puis la rejouer par deux ou individuellement.

- * *Inventez une partition avec 2, 3 ou 4 symboles différents.*
- * *Variante suivant la longueur de la partition.*
- * *Changer la signification des symboles. Ex : « n » signifie frappe sur sa joue.*
- * *Jouer la partition lentement puis de plus en plus vite.*
- * *Utiliser des cartons de couleurs pour les plus jeunes, en y ajoutant éventuellement le symbole.*

Je vous souhaite de beaux et bons moments musicaux !

Vincent Van Sull

6 novembre 2021

vvansull@hotmail.com