

Les jeux vocaux à l'école

Ce préambule reprend quelques éléments d'une animation pédagogique animée par Jacques Damian, IEN dont vous trouverez le texte complet à cette adresse..

<http://www.ac-grenoble.fr/ecole/74/musique74/spip.php?article83>

Cette appellation recouvre un ensemble d'activités d'invention musicales tendant à utiliser les possibilités de la voix dans toutes ses dimensions et reposant sur la dynamique des interactions sonores et corporelles des membres du groupe qui les pratique ainsi que sur la motivation créée par le caractère ludique mais finalisé des règles fixées. Comme tout jeu, d'apparence futile, les Jeux Vocaux cachent en réalité plusieurs objectifs essentiels :

- Permettre aux enfants qui les pratiquent **d'oser agir** sur le son, se l'approprier, le reproduire, le manipuler, le modifier ...
- Leur permettre d'explorer tous les **possibles de la voix** par des jeux ne nécessitant aucune référence à une norme établie (nul besoin de chanter juste, ni de reproduire à l'identique une forme musicale donnée)
- Développer des capacités **d'écoute** musicale, mais aussi sociale,
- Acquérir la maîtrise des **fondamentaux** de la musique (paramètre du son, rythme, prosodie ...)
- **Ouvrir** les enfants à d'autres formes musicales non conventionnelles,
- Faire connaître le **plaisir** de l'acte créatif individuel et collectif

Pour les enseignants qui les proposent :

- Apprendre les gestes indispensables pour diriger un groupe musical (donner un départ – un arrêt ...)
- Acquérir de l'expérience sur la conduite d'un groupe sans avoir au départ de disposition musicale particulière.
- Prendre le recul nécessaire pour écouter – analyser – anticiper – proposer – remédier ...
- Pouvoir disposer d'un vaste terrain d'expérimentation, de création et de jeux dont les consignes évoluent aisément en fonction du groupe et des productions.
- Oser mettre en place des activités nécessitant la gestion de groupes multiples et/ou à tâches multiples (donner un départ, faire évoluer le son (plus ou moins fort par exemple), donner l'arrêt ...)

Malgré de tels enjeux pour l'enfant, il s'agit bien de **jeux**. L'enfant doit comprendre qu'il **ne risque rien** : ni d'être **jugé**, ni d'être **contraint**, ni d'être **ignoré**. L'enfant est pris tel qu'il est, avec ses forces et ses faiblesses, avec son approche personnelle de la musique, mais aussi de sa relation à autrui. Tout le travail de l'enseignant consiste alors à proposer un parcours individualisé pour chaque enfant tout en l'inscrivant dans une dynamique d'expression et de création collective.

Les jeux vocaux ont ceci de passionnant qu'ils permettent, non seulement de créer à l'intérieur du jeu lui-même, mais aussi, et c'est là une incitation non dissimulée envers les éducateurs qui se lanceraient dans l'activité, d'adapter, de modifier, de créer nos propres jeux, en fonction de nos objectifs et du groupe considéré. Ainsi ces jeux se montrent-ils évolutifs et ont-ils la précieuse faculté d'inciter ceux qui les pratiquent à inventer eux-mêmes de nouvelles règles du jeu.

L'ensemble des jeux proposés s'inscrit dans une démarche visant à permettre à l'enfant de manipuler et explorer sa voix, sans contrainte. On retrouvera certaines " constantes " dans la mise en œuvre des activités, constantes qui permettront de faire évoluer les jeux et les productions des enfants.

En ce qui concerne les Jeux Vocaux eux-mêmes :

- Le meneur de jeu doit garder présent à l'esprit que l'objectif premier reste l'expression individuelle de l'enfant (il doit donc faire preuve de doigté dans ses sollicitations, ses remarques, ses rectifications, pour ne pas aboutir à un résultat inverse).
- Chaque essai, tentative, implication doit être valorisé. Une fonction importante de l'enseignant est de sécuriser.
- Il doit rester vigilant sur le respect des consignes du jeu afin que celui-ci atteigne l'objectif recherché.
- La recherche de la qualité vocale doit rester présente, même dans les phases d'exploitation des enfants (il n'y a pas des moments où l'on s'entraîne à faire de beaux sons et d'autres où l'on joue avec le son sans se soucier de sa qualité).
- Le silence fait partie de la musique.
- Le meneur dirige le jeu, mais doit penser à ce que chaque enfant puisse s'essayer à diriger le groupe, et à faire en sorte que le groupe se dirige tout seul.
- Par expérience, il ne semble pas néfaste, bien au contraire, que l'enseignant prenne part au jeu, en n'hésitant pas à apporter ses compétences personnelles et sa fantaisie à la création. L'effet est dynamisant et débloquent pour les enfants.
- Chaque jeu sera assez court, si l'on veut que l'enfant y consacre, tout au long, toute son attention (il vaut mieux laisser de côté un jeu avant la lassitude ou la fatigue et y revenir plus tard si l'on sent qu'il peut encore

apporter de nouvelles choses). De même ne pas hésiter à interrompre un jeu qui « tourne en rond » pour repartir après que les enfants aient donné leurs impressions (au besoin, après avoir modifié la règle).

- Renvoyer toujours les enfants à l'écoute de l'autre ou du groupe (se dégager de sa production personnelle pour percevoir comment elle s'insère dans l'ensemble semble être un objectif qui, pour être difficile et de longue haleine, ne doit pas moins en rester très présent à l'esprit des participants).
- Le travail en deux groupes, un qui fait, un qui écoute, peut être très positif

Parmi les jeux proposés, certains sont créés de toute pièce et la plupart sont tirés de l'oeuvre magistrale de Guy Reibel : " Les jeux musicaux " aux Editions Salabert. Le DVD du même Guy Reibel " Le jeu vocal – chant spontané est lui aussi d'une grande richesse et classe les différents jeux en 20 thèmes : (allant de l'espace à l'énergie en passant par granulation et coloration ...)

Nous retiendrons essentiellement le jeu sur l'espace – les paramètres du son (les fondamentaux que sont hauteur – intensité – durée) – la respiration (gestion du souffle). Les objectifs secondaires seront listés en italique.

Concernant les paramètres du son, on emploiera la nomenclature suivante :

Pour la hauteur :	Grave	Medium	Aigu	Ascendant (ou montant)	Descendant
Pour l'intensité :	Fort		Moyen	Doux	
Pour la durée :	Très long	Long	Court	Très court	Continu Discontinu

Extrait d'un catalogue à compléter

Afin de provoquer un réflexe vocal, il est nécessaire de systématiser la pratique d'un réveil corporel et vocal avant toute séance de chant, pendant quelques minutes. Le schéma en sera presque invariablement le suivant :

- Posture
- Étirements
- Respiration
- Résonance
- Articulation

Posture

On incite les enfants à venir « planter les racines », pieds légèrement écartés et immobiles, bien ancrés dans le sol. On incline le haut du corps devant, derrière, sur les côtés sans décoller les pieds du sol en des cercles concentriques de plus en plus restreints. On essaie de trouver la position d'équilibre qui demandera le moins d'effort musculaire.

Les articulations sont « déverrouillées » particulièrement au niveau des genoux et des épaules.

Etirements :

Imaginer que l'enfant est un pantin dont le marionnettiste tire les ficelles à sa guise.

Il tire sur différents éléments corporels puis lâche le fil :

- les épaules (l'une après l'autre puis les deux ensemble)
- Les bras, les coudes les poignets
- Les genoux, les pieds qu'il promène dans tous les sens
- La tête qu'il incline doucement sur la gauche puis sur la droite
- Puis il lâche le fil qui retient la tête et le corps se plie en deux. Il remonte très lentement le fil en tirant à la base du cou pour remonter vertèbre par vertèbre, la tête remontant en dernier.

Pour détendre le haut du corps, procéder à quelques balancements de gauche à droite et laissant les bras « flotter » de chaque côté.

« Dépoussiérer » les bras et les jambes, masser doucement les doigts.

Faire sa toilette (massage facial...)

Terminer en s'étirant et en montant sur la pointe des pieds pour se grandir de quelques centimètres.

Respiration :

- Parfum de fleur, odeur d'un gâteau
 - Expirer de l'air sur les doigts, sonoriser la respiration (schhhh... schh, schh, schh, fff, fff, fff)
 - Souffler sur une soupe chaude
 - Souffler sur une plume pour la maintenir en l'air et tousser pour expulser la plume que l'on croit avoir avalée.
 - Projeter des « chut, chut » ou « Psst psst » aussi percutants et sifflants que possible.
 - Imiter le poisson qui avale en mettant les index sous les oreilles pour prendre conscience des mouvements du maxillaire.
 - Coucher la flamme d'une bougie (signifiée par l'avant bras et la main), la souffler
 - Faire de la buée sur une vitre (air chaud), effacer la buée (filet d'air froid)
 - Toussoter, rire, soupiner (mobilisation du diaphragme)
 - Expirer avec une expression d'admiration (oh!) ou d'étonnement (ah!)
 - Souffler "dans une paille", sur un duvet
- Jeu du " compte " : **Respiration**
 Contrôle du débit d'air

le but est de vider entièrement les poumons dans le temps qui est imparti par le meneur. Celui-ci propose d'abord 5 s (en comptant 1-2-3-4-5) puis augmente le temps (10 s – 15 s 20 s-25 s -30 s etc... L'expiration peut se faire sur (chhhh – pffffff – sssssss - ...) ou sur un son chanté.

- Jeu du "ballon"

Consigne : les enfants sont à 1m les uns des autres. Chacun va accompagner gestuellement sa respiration en faisant comme s'il tenait un ballon de baudruche qui se gonfle et se dégonfle. La respiration reste **silencieuse**. Petit à petit, le groupe recherche une pulsation commune. (Veillez à ce que les enfants ne changent pas brutalement leur respiration pour imiter celle de l'autre).

- " L'accordéon " **Respiration**
 Lecture du geste
 Contrôle corporel

Consigne : variante du " ballon ". les enfants sont en cercle et un meneur dirige la respiration du groupe qui doit suivre ses gestes. Le meneur fait semblant de tenir entre ses mains un accordéon dont il vide ou remplit le soufflet. Ses gestes sont entièrement à sa guise. Le vidage ou le remplissage peuvent être total ou partiel (rythme irrégulier). Le geste peut s'immobiliser.

- " L'avion " **Respiration**
 Paramètre hauteur
 Appartenance au groupe
 Place au silence

Consigne : variante n° 2 du " ballon ". Les enfants sont dans la même disposition et chacun respire à son rythme. Mais si l'inspiration reste silencieuse, l'expiration se fait sur une sirène descendante. Le groupe cherche une pulsation respiratoire commune. Lorsqu'il l'aura trouvé, le moment d'inspiration constituera un moment de silence musical.

Paramètres du son :

Tous les jeux qui suivent sont articulés autour des " sons glissés " ou des " sirènes ". Elles peuvent être ascendantes, descendantes, stables, continues, discontinues. Le jeu peut être pratiqué collectivement (C) ou individuellement (I).

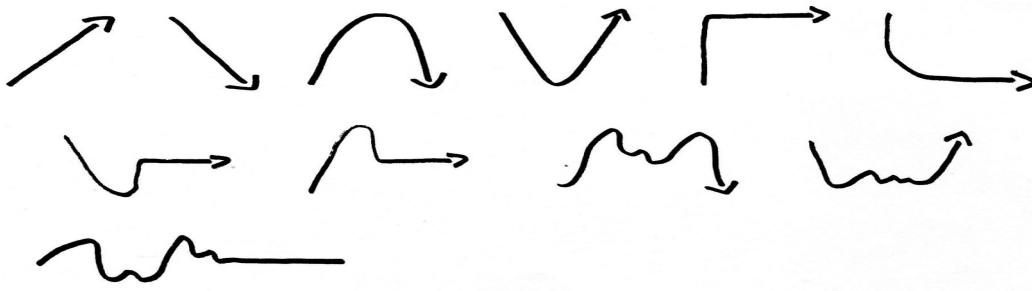
Jeu sur les hauteurs :

- Question / réponse **Paramètre hauteur**
 Paramètre longueur
 collectif - individuel

(C) ou (I)

Les enfants sont en cercle. Le meneur propose une sirène, les enfants la reproduisent à l'identique :

Exemples de sirènes :



2. Variante n° 1 : (C) (I)

Le meneur pose la question et la réponse est inversée.



Les fils d'Ariane

3. Le facteur (I)

Espace
Respiration
Contrôle du débit d'air
Paramètre hauteur

Consigne : Les enfants sont debouts en cercle. L'un deux porte un son à son camarade sur le cercle. Le son est tenu en hauteur (stable). Il n'a droit qu'à une expiration. Dès qu'il est arrivé derrière un camarade, ce dernier produit son propre son en " **tuilant** " avec le donneur et va à son tour transmettre son propre son à un autre camarade sur le cercle. Le donneur prend la place du receveur. Attention, le porteur ne doit pas arrêter la production tant que le suivant n'a pas commencé le sien (tuilage)

Variante 1 : le receveur prend le **même son** que le donneur.

Variante n° 2 : les enfants sont répartis dans toute la pièce. Difficulté supplémentaire dans le contrôle de l'expiration en fonction du choix de la destination.

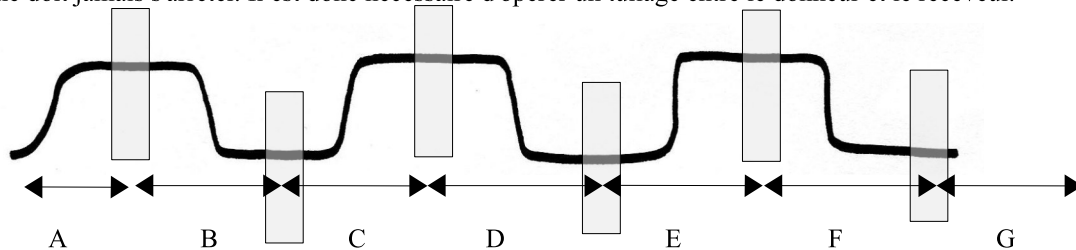
4. Le fil d'Ariane (I)

(variante du jeu n° 2 : Question – réponse inversée)

Consigne : Les enfants sont debouts en cercle.

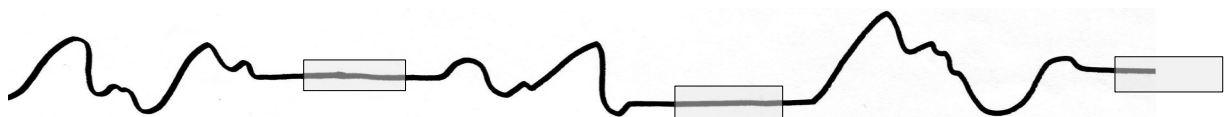
Un enfant A produit une sirène ascendante en la stabilisant dans sa partie haute, se tourne vers son voisin B, transmet le son ainsi stabilisé. Le receveur reprend le son à la même hauteur, puis produit à son une sirène inversée (descendante) la stabilise dans sa partie basse et la transmet à son voisin C et ainsi de suite.

Le son ne doit jamais s'arrêter. Il est donc nécessaire d'opérer un tuilage entre le donneur et le receveur.



5. Variante 1 :

Production d'un son glissé libre. Il suffit de stabiliser le son avant de le transmettre.



6. Variante 2 :

Lors du tuilage, on produit un son différent

7. Variante 3 :

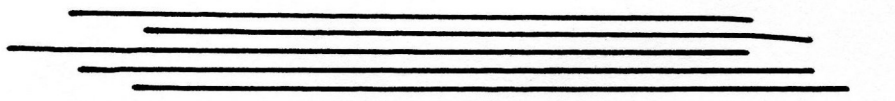
On peut faire plusieurs petits groupes qui fonctionnent simultanément avec la même consigne.

8. Idem en inversant les sens de rotation

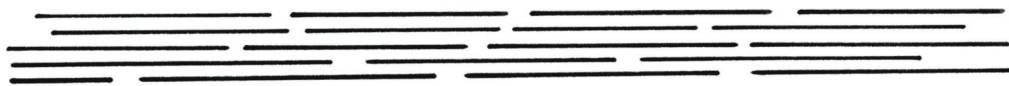
9. Idem en occupant l'espace comme le jeu du " facteur " ou de la " chandelle "

10. Trames collectives (C)

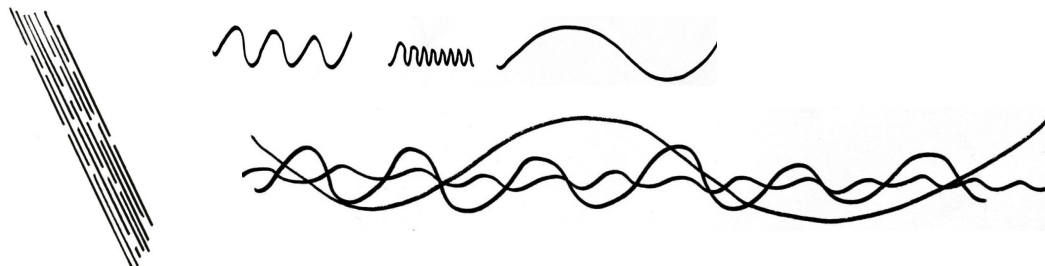
Consigne : Sur un son stabilisé —> chacun choisit le sien, hauteur libre. Le meneur donne le signal du départ.
Production sur une seule expiration



- Variante 1 :
On change de son à chaque nouveau départ.
- Variante 2 :
Le meneur choisit la durée. On alimente la trame sonore en respirant et reprenant le même son à chaque expiration.



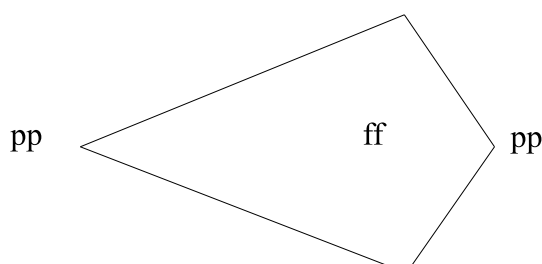
- Variante 3 : Idem mais on change de son à chaque respiration.
- Variante 4 et suivantes :
On produit une trame continue de sons ascendants ou descendants / oscillants rapides ou lents



- Pour les sons oscillants, d'abord en reproduisant les modèles donnés par le meneur, puis / ou sur la base du jeu en Q/R inversée, puis en amenant des consignes plus précises.
Exemple : 3 groupes d'enfants, l'un produisant des sons oscillés lents, le deuxième groupe, médium et le troisième des oscillations rapides.
- Idem en groupant cette fois les enfants par trois et en les répartissant dans la salle.

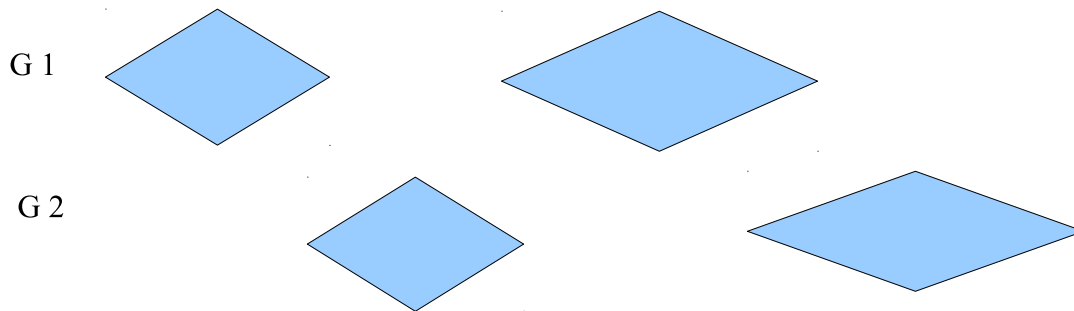
Jeux sur l'intensité (dynamique) : Paramètre intensité

Le geste sera d'ouvrir les mains avec plus ou moins d'amplitude pour signifier un son fort ou son doux.



On profile comme on veut

Plusieurs groupes :



Le meneur ouvre ou ferme les mains et chaque groupe obéit à la consigne (inversée pour le G2 qui démarre sur le decrescendo du G1.)

- On peut remplacer le son par une petite phrase sonore (ex : La musique est une brise qui danse et qui murmure)
- Chaque enfant s'invente une petite phrase
- On mélange 2 consignes avec deux groupes différents.

Pour visualiser le trajet du son : la balle.

Description du dispositif :

Les enfants sont assis en cercle sur leur genoux. On fait rouler une balle de tennis en l'envoyant à un camarade sur le cercle et en "sonorisant" le trajet jusqu'à son terminus.

Consignes et variantes sur le cercle :

1. Le lanceur choisit son destinataire, lance et le groupe sonorise librement le trajet de la balle. L'important est de bien sonoriser jusqu'à l'arrêt complet de la balle. Ici la gestion du souffle est importante.
2. (I) idem mais seul le lanceur sonorise.
3. Dès que le récepteur prend possession de la balle, produire collectivement ou individuellement un son prédéfini (es : un bruit de bouche - une onomatopée -
4. Définir au départ quel type de son on envoie. Puis proposer plusieurs modèles :



Liste non exhaustive :

chhh – sssss – Bip – tap -clac – bzzzz – tssss – Kssss – Rrrrrr – Bbbbbb – miiii – naaaa – bruits de bouche non voisés - ...

5. Sons forts - doux - crescendos - decrescendos.
6. Sur des sons différents (cf. tableau Guy Reibel) sur un algorithme défini au départ. On change de son à chaque lancer de balle
7. Introduire une deuxième balle et adapter les consignes.
8. Différencier les sons produits

Sons ascendants

Groupe A Sons en V

Grave

.../...

Sons descendants

groupe B V inversé

Aigu

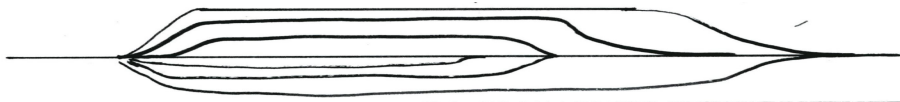
.../...

Jeux d'écoute et d'appartenance au groupe :

Ces jeux nécessitent une grande qualité d'attention et d'écoute et en font de ce fait un jeu de socialisation très performant.

1. Le " fuseau "
- Consigne : Les enfants sont en cercle et le meneur propose un son stabilisé dans le médium. Production de tous

à l'unisson puis au geste du meneur, chacun commence à s'écarter très légèrement du son pour y revenir à la fin de l'expiration.



2. Variante 1. Cette fois-ci chacun produit un son à sa propre hauteur et l'on cherche à revenir au son d'origine.



3. " Rencontres " :

Consigne : Les enfants sont répartis dans la salle et au signal produisent un son libre sur une voyelle donnée (Ou par ex.). Commence alors un lent déplacement vers le centre du cercle pour rechercher l'unisson. Les enfants qui sont ou pensent être à l'unisson déposent leurs mains à l'intérieur du cercle et tiennent l'unisson jusqu'à ce que tous les enfants les aient rejoints.

4. Le " robot "

Jeu basé sur la confiance en l'autre et permettant de mettre les enfants en situation d'écoute de leur propre corps (je réagis quand je ressens une pression ou une sollicitation auditive). Il est également prétexte à une forme de production musicale : en fonction des sons utilisés, l'ensemble des participants confère à l'élaboration d'une trame sonore composée de structures répétitives aléatoires. (*cf. musique contemporaine*)

Confiance : je m'abandonne à l'autre et ne fais que ce qu'il décide. Je ne suis qu'un exécutant. Je mène, donc j'ai la responsabilité de mon robot. Si je fais n'importe quoi, celui-ci perd toute confiance et le jeu devient impossible.

Etre à **l'écoute** de son corps : nécessité de ressentir une pression et de l'analyser pour réagir convenablement.

Développement de l'acuité auditive : je dois reconnaître le signal qui m'est propre pour réagir. Nécessité de discerner le signal dans une ambiance sonore de plus en plus encombrée.

Jeu de perception sensitive Relation à l'autre

niveau 1 :

Le robot, les yeux bandés n'obéit qu'à trois consignes :

- une pression entre les épaules, il avance ;
- une pression sur l'épaule droite, il tourne à droite sans avancer ;
- une pression sur l'épaule gauche, il tourne à gauche sans avancer ;

Le meneur doit se placer derrière son robot et y rester tout le long du jeu. Ses consignes doivent être claires et sans ambiguïté. Il ne doit jamais diffuser deux informations en même temps, et surtout il doit conduire son robot en toute sécurité. On ne tolérera aucun "tamponage" entre les robots.

niveau 2 :

On rajoute un élément supplémentaire : une pression plus forte entre les épaules oblige le robot à avancer plus vite.

Jeu de perception auditive Relation à l'autre

Ecoute

niveau 1 :

Le meneur appelle le robot par son prénom. Quand celui-ci l'entend, il se dirige vers la source sonore et s'arrête quand celle-ci disparaît.

niveau 2 :

Le couple meneur / robot décide d'une onomatopée qui lui est propre.

Les robots se placent au centre de la salle et doivent réagir au signal

Autour des virelangues.

Un **virelangue** (source Wikipédia) (ou **casse-langue** ou **fourchelanguage**) est une locution (ou une phrase ou un petit groupe de phrases) à caractère ludique, caractérisée par sa difficulté de prononciation ou de compréhension orale, voire des deux à la fois. On parle aussi de trompe-oreilles lorsqu'une phrase est difficile à comprendre et donne l'impression d'être en langue étrangère.

Ils sont utilisés généralement comme exercices de diction par les personnes ayant à parler à voix haute en public (présentateurs, comédiens...).

À l'école ils représentent une richesse pour aider les enfants à s'exprimer et mieux articuler, le tout sur fond de jeu vocal.

Au cycle 2 on travaillera davantage ceux-ci sous forme de comptines. L'idéal étant que chaque enfant s'approprie par cœur le texte et puisse le restituer sans s'arrêter, avec de l'aisance et en cherchant fluidité et rapidité d'exécution.

À titre d'exemple :

- Il fait noir ce soir sur le trottoir, bonsoir
- Natacha n'attacha pas son chat Pacha qui se fâcha. Son chat Pacha griffa Sacha qui se fâcha
- L'oiseau beau et gros, gros et beau, vole au dessus de l'eau, moins loin néanmoins qu'un pingouin malouin
- Tatie, ton thé t'a-t-il ôté ta toux,
disait la tortue au tatou.
Mais pas du tout, dit le tatou,
Je tousse tant que l'on m'entend
de Tahiti à Toubouctou

2 virelangues qui peuvent se chanter :

1.
Buvons un coup ma serpette est perdue, mais le manche, mais le manche...
Buvons un coup ma serpette est perdue, mais le manche est revenu !
Répétez en remplaçant toutes les voyelles par a, puis e, i, o, u...

Bavas a ca ma sarpatta parda, ma la macha, mas la macha...

Bavas a ca ma sarpatta parda, ma la mancha ravana

Bouvous ou cou mou sourpouttou pourdou, mou lou mouchou mou lou mouchou

Bouvous ou cou mou sourpouttou pourdou, mou lou mouchou rouvounou .../...

2. Supercalifragilistic expialidocious (Mary poppins)

La " battle "

Avec les plus grands ils peuvent faire l'objet d'une joute verbale.

En début de semaine par exemple, les enfants se regroupent par 4 et choisissent parmi les propositions de l'enseignant le virelangue sur lequel ils devront s'affronter le vendredi matin. Ils ont donc toute la semaine pour se l'approprier. Le reste de la classe sous l'arbitrage de l'enseignant est juge de la rencontre. Chacun des enfants doit pour rester dans la course interpréter le virelangue dans son intégralité, sans arrêt et à la vitesse fixée par le premier joueur. Si tout le monde réussit le premier passage, on recommence un tour en augmentant la vitesse. Pour pouvoir jouer longtemps, il ne faut pas prendre une vitesse trop rapide au départ au risque de soi-même ne pas pouvoir assurer. Un arrêt ou une mauvaise prononciation ou une vitesse inférieure élimine celui qui en est l'auteur. À la fin il ne doit plus rester qu'un joueur en lice.

Au départ travailler sur des virelangues simples et les gagnants s'affronteront ensemble sur des virelangues plus complexes et plus longs.

Le " trompe oreille " ou " yaourth "

À partir du document " trompe oreille " en découper les éléments et les distribuer aux enfants qui sont répartis sur le cercle. Puis après que chacun en aie pris connaissance et se le soit approprié, procéder à une discussion qu'un meneur animera en distribuant la parole tour à tour à chaque élève, rapidement.

Au deuxième passage, les élèves qui pensent que leur morceau de texte fait partie du même trompe oreille se rassemblent.

Opérer alors ainsi de suite jusqu'à ce que tous les groupes soient formés et les trompe oreilles reconstitués.

